



**KEEFEKTIFAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP
HASIL BELAJAR IPS MATERI KOPERASI SISWA
KELAS IV DI SDN GUGUS DIPONEGORO
SEMARANG**

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Giniung Luxcyana Hermawati

1401412336

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

2016

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Giniung Luxcyana Hermawati

NIM : 1401412336

Jurusan/Fakultas : PGSD/FIP

Judul Skripsi : Keefektifan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar
IPS Materi Koperasi Siswa Kelas IV di SDN Gugus
Diponegoro Semarang

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri bukan dari karya orang lain, baik sebagian atau keseluruhan isi. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 15 Agustus 2016



Giniung Luxcyana Hermawati
NIM 1401412336

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Koperasi Siswa Kelas IV di SDN Gugus Diponegoro Semarang” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Kamis

Tanggal : 18 Agustus 2016

Semarang, 08 Agustus 2016

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



Dra. Munisah, M.Pd.

Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd.

NIP. 195506141988032001

NIP. 196203121988032001

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD UNNES



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP. 196008201987031003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul “Keefektifan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Koperasi Siswa Kelas IV di SDN Gugus Diponegoro Semarang” oleh Giniung Luxcyana Hermawati 1401412336, telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 18 Agustus 2016

PANTIA UJIAN

Sekretaris,



Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001



Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Penguji Utama,



Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIP.197701262008121003

Pembimbing Utama,



Dra. Munisah, M.Pd.
NIP. 19550614198803200

Pembimbing Pendamping,



Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd.
NIP. 196203121988032001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

- (1) Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia (Nelson Mandela)
- (2) Setiap keberhasilan seseorang membutuhkan pengorbanan

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk kedua orang tua tercinta Bapak Basuki dan Ibu Nunik Supriyati, S.Pd., M.Pd.

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan karunia dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ‘Keefektifan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Koperasi Siswa Kelas IV di SDN Gugus Diponegoro Semarang’ dengan baik.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan semua pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., M.Si., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan belajar di Unnes kepada peneliti,
2. Prof. Dr. Fakhruddin M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Unviersitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian dan persetujuan pengesahan skripsi ini,
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian,
4. Dra. Munisah, M.Pd., Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, pengarahan, saran, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini,
5. Dra. Kurniana Bektiningsih., Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, pengarahan, saran, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini,
6. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D., Dosen penguji utama yang telah memberikan saran arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi
7. Bapak dan ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada peneliti,
8. Kepala SDN Lemponsari, SDN Bendungan, dan SDN Karangrejo 01 Semarang yang telah memberikan kesempatan melakukan penelitian,
9. Guru-guru dan siswa kelas VI SDN Lemponsari, SDN Bendungan, dan SDN Karangrejo 01 Semarang yang telah membantu terlaksananya penelitian.

10. Kakaku tersayang Capt.Hamdan Prataman Suryantara dan adiku tersayang Regita Fauziyyah Luxcyanti yang telah memberikan dukungan moril dan materil
11. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Semarang, 15 Agustus 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN AWAL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN BIMBINGAN	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori	12
2.1.1 Media Pembelajaran.....	12
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	15

2.1.1.3	Pemilihan Media untuk Pembelajaran	16
2.1.1.4	Jenis dan Bentuk Media Pembelajaran	17
2.1.1.5	Media Visual dan Permainan Ular Tangga	21
2.1.2	Belajar dan Hasil Belajar	27
2.1.2.1	Pengertian Belajar	27
2.1.2.2	Pengertian Hasil Belajar.....	30
2.1.2.3	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	34
2.1.3	Pembelajaran IPS di SD	35
2.1.3.1	Hakikat Pembelajaran IPS	35
2.1.3.2	Tujuan Pembelajaran IPS di SD.....	36
2.1.3.3	Metode Pembelajaran IPS di SD.....	38
2.1.3.4	Media Pembelajaran IPS	39
2.1.3.5	Materi Pembelajaran IPS SD	41
2.2	Kajian Empiris	45
2.3	Kerangka Berpikir	49
2.4	Hipotesis Penelitian.....	51
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Jenis dan Desain Penelitian.....	52
3.1.1	Jenis Penelitian.....	52
3.1.2	Desain Penelitian.....	52
3.2	Prosedur Penelitian.....	54
3.3	Subjek Penelitian, Lokasi, dan Waktu Penelitian	55
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	56

3.4.1	Populasi Penelitian	56
3.4.2	Sampel Penelitian.....	56
3.5	Variabel Penelitian	57
3.5.1	Variabel Bebas (X).....	57
3.5.2	Variabel Terikat (Y).....	57
3.5.3	Variabel Kontrol.....	58
3.5.4	Definisi Oprasional	58
3.5.4.1	Variabel Media Ular Tangga.....	58
3.5.4.2	Variabel Hasil Belajar	59
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	59
3.6.1	Dokumentasi	59
3.6.2	Tes	60
3.7	Uji Coba Instrumen, Validitas, dan Reliabilitas	61
3.7.1	Uji Coba Instrumen	61
3.7.2	Uji Validitas	61
3.7.3	Uji Reliabilitas	63
3.7.4	Uji Daya Pembeda Soal	65
3.7.4	Taraf Kesukaran	67
3.8	Analisis Data	68
3.8.1	Analisis Data Pra Penelitian.....	68
3.8.1.1	Uji Normalitas Data Pra Penelitian	68
3.8.1.2	Uji Homogenitas Data Pra Penelitian	69
3.8.2	Analisis Data Awal	70

3.8.2.1	Uji Normalitas Data Awal.....	70
3.8.2.2	Uji Homogenitas Data Awal	70
3.8.2.3	Uji Kesamaan Rata-rata	70
3.8.3	Analisis Data Akhir.....	71
3.8.3.1	Uji Normalitas.....	71
3.8.3.2	Uji Homogenitas	71
3.8.3.3	Uji Hipotesis	71
3.8.3.3.1	Uji Perbedaan Rata-rata	72
3.8.3.3.2	Uji Gain.....	73

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	74
4.1.1	Deskripsi Data Penelitian.....	74
4.1.2	Uji Prasyarat.....	75
4.1.2.1	Uji Normalitas Data Prasyarat	75
4.1.2.2	Uji Homogenitas Data Prasyarat.....	76
4.1.3	Analisis Data Awal	77
4.1.3.1	Uji Normalitas Data Awal.....	78
4.1.3.2	Uji Homogenitas Data Awal	79
4.1.3.3	Uji Kesamaan Rata-rata Data Awal	79
4.1.4	Analisis Data Akhir	81
4.1.4.1	Uji Normalitas Data Akhir	81
4.1.4.2	Uji Homogenitas Data Akhir	82
4.1.4.3	Uji Hipotesis	83

4.1.4.3.1 Uji Gain (Kenaikan <i>Pretest-Posttest</i>)	83
4.1.4.3.2 Uji Perbedaan Rata-rata	84
4.2 Pembahasan.....	86
4.2.1 Pemaknaan Temuan	91
4.2.1.1 Ketuntasan Klasikal Pembelajaran IPS Media Ular Tangga.....	91
4.2.1.2 Perbandingan Keefektifan Media dengan Media Konvensional.....	96
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian	99
4.2.2.1 Implikasi Teoritis	99
4.2.2.2 Implikasi Praktis	100
4.2.2.3 Implikasi Pedagogis	101
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	103
5.2 Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	106

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Pengelompokkan Jenis Media.....	18
Bagan 2.2 Kerucut Pengalaman Dale.....	20
Bagan 2.3 Kerangka Berpikir.....	50
Bagan 3.1 Alur Desain Penelitian Eksperimen	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Ular Tangga.....	26
Gambar 3.1 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group</i>	52

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 SK dan KD IPS Kelas IV Semester 1	42
Tabel 2.2 SK dan KD IPS Kelas IV Semester 2	43
Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba.....	63
Tabel 3.2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Uji Coba	64
Tabel 3.3 Hasil Analisis Daya Beda Soal	66
Tabel 3.4 Hasil Analisis Taraf Kesukaran Soal Uji Coba.....	68
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas Data Prasyarat.....	76
Tabel 4.2 Hasil Uji Homogenitas Data Prasyarat	77
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Nilai Data Awal	78
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i>	79
Tabel 4.5 Hasil Uji Kesamaan Rata-rata Nilai Data Awal.....	80
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i>	82
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Data Nilai <i>Posttest</i>	83
Tabel 4.8 Hasil Uji Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	84
Tabel 4.9 Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Data Hasil Belajar	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Nilai Semester I.....	109
Lampiran 2. Data Uji Normalitas Prasyarat.....	111
Lampiran 3. Data Uji Homogenitas	112
Lampiran 4. Daftar Nama Kelas Uji Coba.....	113
Lampiran 5. Daftar Nama Kelas Eksperimen	114
Lampiran 6. Daftar Nama Kelas Kontrol.....	115
Lampiran 7. Daftar Nilai Evaluasi Kelas Eksperimen.....	116
Lampiran 8. Daftar Nilai Evaluasi Kelas Kontrol.....	118
Lampiran 9. Hasil Ranah Afektif Kelas Eksperimen.....	120
Lampiran 10. Hasil Ranah Afektif Kelas Kontrol	128
Lampiran 11. Hasil Ranah Psikomotorik Kelas Eksperimen.....	138
Lampiran 12. Hasil Ranah Psikomotorik Kelas Kontrol	146
Lampiran 13. Analisis Uji Normalitas Data Awal	154
Lampiran 14. Analisis Uji Homogenitas Data Awal	155
Lampiran 15. Analisis Uji Kesamaan Rata-rata.....	156
Lampiran 16. Data Hasil <i>Pretest</i>	158
Lampiran 17. Analisis Uji Normalitas Data Akhir	160
Lampiran 18. Analisis Uji Homogenitas Data Akhir.....	161
Lampiran 19. Analisis Uji Perbedaan Rata-rata.....	162
Lampiran 20. Analisis Uji Gain	164
Lampiran 21. Kisi-kisi Soal Test Uji Coba.....	166
Lampiran 22. Soal Test Uji Coba.....	168
Lampiran 23. Analisis Hasil Uji Validasi Soal Uji Coba	175
Lampiran 24. Analisis Hasil Uji Realiabilitas Soal Uji Coba.....	177

Lampiran 25. Analisis Hasil Taraf Kesukaran Soal Uji Coba	178
Lampiran 26. Analisis Hasil Daya Pembeda Soal Uji Coba.....	179
Lampiran 27. Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	180
Lampiran 28. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	182
Lampiran 29. Data Nilai Hasil <i>Posttest</i>	188
Lampiran 30. Silabus dan RPP Kelas Eksperimen	190
Lampiran 31. Silabus dan RPP Kelas Kontrol	293
Lampiran 32. Penggunaan Media Ular Tangga	389
Lampiran 33. Surat Izin Penelitian.....	393
Lampiran 34. Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian	396
Lampiran 35. Foto Penelitian.....	399

ABSTRAK

Hermawati, Giniung Luxcyana.2016.Keefektifan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Koperasi Siswa Kelas IV di SDN Gugus Diponegoro Semarang. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: I. Dra. Munisah, M.Pd., II. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd.

Peran media dalam pembelajaran IPS dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media diharapkan dapat membantu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Media ular tangga dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV pada materi koperasi. Tujuan penelitian ini untuk membandingkan pemanfaatan keefektifan media ular tangga dalam pembelajaran IPS. media ular tangga diterapkan pada kelas eksperimen, media konvensional diterapkan pada kelas kontrol.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan desain penelitian *quasi eksperimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian yaitu siswa kelas IV di SDN Gugus Diponegoro Semarang. Sampel penelitian kelas eksperimen sebanyak 33 siswa dan kelas kontrol sebanyak 39 siswa yang diambil dengan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi dan tes. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji kesamaan rata-rata dan analisis data akhir. Pengujian hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dan uji Gain, penghitungan diolah dengan program SPSS 20.

Hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga lebih efektif dibandingkan media konvensional pada mata pelajaran IPS materi koperasi siswa kelas IV SDN Gugus Diponegoro Semarang. Dari rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, kelas eksperimen sebesar 72,58 sedangkan kelas kontrol 62,18. Data hasil perhitungan menggunakan rumus *independent sample t-test* berbantuan SPSS 20 menunjukkan media ular tangga secara signifikan lebih efektif dalam memaksimalkan hasil belajar siswa materi koperasi mata pelajaran IPS. Dibuktikan dengan uji hipotesis pihak kanan satu pihak *1-tailed* dengan nilai $t_{hitung} = 3,633$ untuk $df = 70$, $t_{tabel} = 1,658$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai $Sig\ 1-tailed < 0,05$. Diperoleh hasil bahwa nilai $Sig\ 2-tailed$ sebesar 0,001 kemudian dibagi 2 diperoleh $0,0005 < 0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, data hasil belajar posttest kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol sehingga media ular tangga lebih efektif digunakan dalam pembelajaran IPS dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media konvensional. Keefektifan media ular tangga ditunjukkan pada hasil uji gain peningkatan nilai pretest dan posttest. Kelas eksperimen pretest sebesar 56,36 dan nilai posttest setelah pembelajaran dengan media ular tangga mengalami peningkatan atau kenaikan sebesar 72,58 dengan hasil uji gain 0,37 kategori sedang. Sedangkan kelas kontrol pretest sebesar 58,20 dan nilai posttest setelah pembelajaran menggunakan media konvensional menjadi 62,17 dengan hasil uji gain 0,09 kategori rendah. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media ular tangga secara efektif dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Sehingga diharapkan penggunaan media ular tangga dapat menjadi alternatif guru dalam pembelajaran IPS. Selain itu, penggunaan media ular tangga dapat menggali pemahaman materi bagi siswa dan diharapkan menjadi sumbangan wawasan bagi guru dan peneliti selanjutnya.

Kata Kunci: Pembelajaran IPS, Media Ular Tangga, Hasil Belajar.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk mengembangkan potensinya baik yang ada di dalam maupun di luar sekolah serta berlangsung seumur hidup. Usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang ini memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia menjadi lebih baik. Melalui pendidikan pula, seseorang tidak hanya belajar secara teori yang ada di bangku sekolah tetapi juga dapat belajar melalui pengalaman yang bermakna. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1 dijelaskan bahwa proses pembelajaran di setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus mampu memberikan ruang terbuka dalam pengembangan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Pengembangan bakat dan minat yang sesuai dengan fisik serta psikologis siswa berawal dari pendidikan dasar. Hal ini dikarenakan pendidikan dasar sebagai modal awal siswa mengenal teori dan konsep pembelajaran. Pendidikan dasar sebagai pendidikan formal membentuk kepribadian dan memberikan bekal pengetahuan dasar yang dapat dikembangkan melalui 3 ranah yakni pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Pemberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa diberikan oleh guru melalui berbagai macam pembelajaran yang ada di dalam kelas maupun di luar

kelas. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Proses pembelajaran sendiri melalui berbagai macam metode, media, sumber belajar serta materi pada berbagai mata pelajaran. Mata pelajaran yang terdapat pada jenjang sekolah dasar terdiri dari mata pelajaran yang bersifat eksak dan noneksak. Mata pelajaran yang bersifat eksak meliputi mata pelajaran matematika dan IPA. Sedangkan mata pelajaran noneksak meliputi mata pelajaran IPS, Seni Budaya dan Keterampilan, Bahasa Daerah, PKN, dan Bahasa Indonesia.

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah mencantumkan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Pada satuan pendidikan dasar, IPS dirancang secara terpadu memuat Geografi, Sejarah, Ekonomi, dan Sosiologi. Pembelajaran disusun secara sistematis dan komprehensif, dengan harapan siswa dapat mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis kondisi sosial masyarakat yang dinamis sesuai dengan perkembangan zaman KTSP (dalam Mulyasa, 2006:181). IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan suatu mata pelajaran yang tidak hanya menyajikan materi berdasarkan teori semata namun memberikan gambaran kepada siswa tentang hidup dalam lingkungan sekitar. Melalui mata pelajaran IPS siswa secara alami akan belajar tentang hidup berdampingan dengan manusia lainnya, saling menghargai dan menghormati antar manusia.

Sumaatmadja (2008:1.10) mengemukakan bahwa tujuan IPS adalah membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya, masyarakat nusa bangsa dan agama. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 memuat tujuan pembelajaran IPS yaitu membekali siswa dengan kemampuan sebagai berikut: (1) Mengenal konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen serta kesadaran dalam nilai kehidupan sosial kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global (KTSP dalam Mulyasa, 2006:181). Oleh karenanya pendidikan mata pelajaran IPS memiliki tujuan agar siswa dapat memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian dalam kehidupan sosial kemanusiaan.

Pentingnya peran mata pelajaran IPS dalam membentuk kepribadian sosial siswa harus diimbangi dengan kemampuan guru untuk mengembangkan karakteristik siswa sesuai dengan jenjang kelas. Karakteristik pembelajaran di kelas tinggi (4,5, dan 6) lebih menekankan pembelajaran yang dilakukan secara logis dan sistematis artinya pembelajaran di kelas tinggi (4,5, dan 6) merupakan pembelajaran yang membelajarkan siswa tentang konsep dan generalisasi, hingga penerapannya yang meliputi pemecahan masalah, menafsirkan, menghubungkan, dan lain-lain. Dari beberapa penerapan tersebut, menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas tinggi (4,5, dan 6) lebih menekankan aktivitas siswa,

kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, penyelidikan, serta mencoba menuntut guru untuk mampu memberikan inovasi dalam pembelajaran. Menurut Piaget (dalam Sri Anitah, 2008:2.34) siswa kelas tinggi yang telah mencapai usia 11 tahun, telah memahami fase perkembangan operasional formal. Artinya suatu perkembangan kognitif yang menunjukkan bahwa siswa sudah memiliki kemampuan berpikir tinggi atau berpikir ilmiah. Sejalan dengan pendapat tersebut dalam kegiatan pembelajaran IPS guru dituntut untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa tidak merasa bosan dengan materi yang begitu luas. Mata pelajaran IPS merupakan muatan yang tidak hanya ditanamkan melalui pemahaman konsep tetapi juga melalui pengalaman siswa dalam lingkungan sehari-harinya, mengingat siswa sekolah dasar lebih mudah menghafal dari apa yang dilihat serta dialaminya secara langsung dibandingkan dengan sesuatu yang menurutnya baru dan abstrak.

Salah satu instrumen penting yang ada dalam pembelajaran yakni adanya penggunaan media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk membawa pesan dalam pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Schramm (dalam Sri Anitah, 2008:6.4) berpendapat bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Adanya media pembelajaran, siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran yang terjadi. Dengan kata lain, pusat kegiatan pembelajaran bukanlah guru melainkan siswa. Media pembelajaran memiliki 3 jenis yakni media visual, media audio, dan media audiovisual yang tentunya disesuaikan dengan materi yang akan di sampaikan. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menarik akan berdampak pula

pada hasil belajar siswa. Dapat diartikan penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan materi dan tujuan pembelajaran akan memberikan suatu hal yang baru serta positif bagi pertumbuhan kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa di dalam kegiatan pembelajaran itu sendiri. Salah satunya dalam mata pelajaran IPS yang memiliki bobot materi yang luas dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Dengan menggunakan media di dalam kelas, akan mendorong siswa untuk menyenangi mata pelajaran IPS yang dianggapnya membosankan. Selain itu, melalui media pembelajaran diharapkan hasil belajar siswa akan lebih tinggi dan membantu siswa untuk lebih mudah mengingat materi yang sedang dipelajarinya. Hasil belajar merupakan peristiwa yang terjadi pada diri siswa disertai dengan perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan yang dimaksud adanya peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan hasil refleksi peneliti dalam kegiatan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di SD Kandri 01 Semarang pada bulan Agustus-Oktober, dijumpai permasalahan. Permasalahan di lapangan sering terjadi pada kelas tinggi (4,5, dan 6), siswa kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan dari guru. Banyak dijumpai siswa yang keluar masuk kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung. Model pembelajaran yang dilakukan guru cukup bervariasi, sarana dan prasarana di SD Kandri 01 Semarang tergolong cukup lengkap dan terawat. Metode yang digunakan dalam pembelajaran dilakukan cukup bervariasi. Dalam pembelajaran guru kurang memberikan penguatan serta apresiasi terhadap siswa. Sejalan dengan hal tersebut, media pembelajaran yang digunakan guru belum nampak

terlihat. Dalam pembelajaran IPS metode yang digunakan guru kurang bervariasi, seperti kurangnya pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari rerata hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas IV yakni 53,9 di bawah KKM.

Permasalahan yang dihadapi di SD Kandri 01 Semarang, dialami pula di SD wilayah Semarang. Hasil observasi di kelas IV SDN Karangrejo 01 Semarang pada tanggal 9 Februari 2016, siswa di kelas tinggi yaitu kelas IV kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan guru. Dalam pembelajaran, siswa lebih sering menulis dibandingkan dengan mencoba. Banyak siswa yang keluar masuk ketika pembelajaran berlangsung, selain itu partisipasi di kelas yaitu tanya jawab kurang terlihat. SDN Karangrejo 01 Semarang memiliki sarana dan prasarana yang cukup baik dan terawat. Metode yang digunakan guru ketika di dalam pembelajaran cukup bervariasi, model pembelajaran yang diterapkan oleh guru bervariasi pula, namun dalam penggunaan media guru kurang maksimal. Penggunaan media dalam pembelajaran belum nampak. Guru kelas IV menjelaskan bahwa media sangat jarang sekali digunakan ketika pembelajaran khususnya pembelajaran IPS, hal ini disebabkan guru kesulitan menentukan media yang sesuai dengan pokok bahasan di dalam materi IPS. Menurut Guru di kelas IV tersebut, media seperti gambar yang digunakan untuk mengajarkan pokok bahasan tertentu pada mata pelajaran IPS. Kesulitan menentukan media dalam pembelajaran IPS menuntut guru di kelas tinggi memilih jarang menggunakan media dalam pembelajaran, sehingga dalam mata pelajaran IPS banyak siswa yang memiliki rerata di bawah KKM. Dari data nilai ulangan semester I terlihat bahwa rerata mata pelajaran IPS yaitu

59,2 atau 59% di bawah KKM 70. Dari data nilai tersebut menunjukkan bahwa mata pelajaran IPS kurang diminati oleh siswa, sehingga siswa akan merasa bosan apabila tidak diselingi dengan berbagai media yang menarik. Hal serupa ditemui di SDN Bendungan Semarang, pada mata pelajaran IPS siswa merasa kurang fokus menerima pembelajaran hingga berdampak pada hasil belajar. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemanfaatan guru dalam menggunakan media sebagai sarana menyampaikan materi, penggunaan media hanya untuk materi-materi tertentu saja sehingga siswa merasa jenuh dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan data nilai ulangan semester I, rerata nilai mata pelajaran IPS di SDN Bendungan Semarang yaitu 67,9 atau 68% di bawah KKM 70.

Hasil refleksi peneliti ketika melaksanakan kegiatan PPL dan observasi terhadap dua SD dapat ditarik inti permasalahan yaitu mata pelajaran IPS dianggap kurang menarik karena luasnya materi yang harus dipahami dan dimengerti oleh siswa. Indikator yang menunjukkan tentang rendahnya minat siswa pada pembelajaran IPS berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran ini. Selain itu, adanya asumsi siswa yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran mata pelajaran IPS yang dirasa tidak begitu penting menyebabkan semakin rendahnya kualitas pencapaian hasil pada materi-materi yang ada di dalamnya. Kemudian, adanya anggapan bahwa IPS merupakan studi yang berada pada urutan nomor dua setelah Ilmu Alam mengakibatkan pembelajaran pada bidang studi ini semakin dirasa sangat membosankan, kurangnya pemanfaatan media dalam menyampaikan materi kepada siswa

mengakibatkan siswa semakin merasa jenuh dalam pembelajaran IPS. Dari berbagai faktor inilah yang menyebabkan pencapaian hasil belajar IPS rendah.

Permasalahan yang di hadapi oleh guru, perlu segera di atasi dengan memilih dan menggunakan media yang efektif dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS. Penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS diharapkan mampu meningkatkan dan memberikan perubahan pada hasil belajar siswa terutama pada aspek kognitif (pengetahuan). Pemilihan media pembelajaran yang efektif adalah media yang melibatkan banyak indera dan penggunaannya.

Belajar dengan menggunakan indera ganda–pandang dan dengar–dapat memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak daripada materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat terlihat jelas perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan sisanya 5% lagi dengan menggunakan indera lainnya (Baugh dalam Arsyad, 2015:13).

Salah satu gambaran yang banyak digunakan dalam teori penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah *Dale's Cone of Experience* (Keurucut Pengalaman Dale). Kerucut pengalaman Dale merupakan elaborasi dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Brunner yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Hasil belajar seseorang berawal dari pengalaman langsung (konkret). Namun, kenyataan yang terdapat di lingkungan kehidupan seseorang diraih melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin

keatas semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Urutan proses belajar ini tidak berarti harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Hal ini dijelaskan dalam kerucut pengalaman Dale, urutan penyampaian pesan dari tingkat paling bawah yakni pengalaman langsung (konkret) mengerucut membentuk segitiga dengan tingkatan paling atas yaitu lambang kata (abstrak). Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan dituangkan dalam lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Sehingga indera yang terlibat untuk menafsirkannya sangat terbatas, yakni indera penglihat saja atau indera pendengar saja. Sebaliknya, tingkat penyampaian pesan melalui pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang dan tentunya akan memudahkan ia untuk memahami pengalaman yang ada di dalamnya. Sehingga dalam pembelajaran media visual ular tangga dapat membantu siswa memperluas jangkauan abstraksinya.

Arsyad (2015:89) menjelaskan media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Sedangkan menurut Daryanto (2013:29) mengemukakan bahwa media visual dapat diproduksi dengan mudah, tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya, karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus, dapat dibuat sendiri oleh guru, bahannya mudah diperoleh di lingkungan sekitar.

Penelitian eksperimen ini akan menerapkan permainan ular tangga, permainan ini tidak asing di lakukan oleh siswa. Media pembelajaran ular tangga ini selain mengajak siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran juga melatih aspek seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam pembelajaran.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari penelitian yang dilakukan oleh Nila Khansah, dkk. (2013) Dengan judul Penerapan Model TGT Dengan Permainan Ular Tangga pada Materi Pecahan Kelas IV SD. Hasil penelitian dari uji hipotesis diperoleh $t = 1.7971$ $t_{table} = 1.6702$, dengan $\alpha = 0.05$, artinya model pembelajaran tipe TGT dengan media permainan ular tangga menghasilkan prestasi belajar matematika yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran ekspositori pada materi pecahan.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Meipina. Dengan judul *The Application of Snakes and Ladders Game in Teaching Vocabulary*. Data dianalisis dari hasil siswa interview. Dari observasi, wawancara dan daftar pertanyaan. Pengamatan menyelidiki penggunaan ular tangga dalam mengajar kosa kata dan menentukan teknik terbaik untuk permainan. Analisis wawancara masalah dalam proses belajar, identifikasi dari kuisioner penggunaan permainan ular tangga dapat digunakan dalam mengajar kosa kata.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti mengadakan penelitian eksperimen dengan judul Keefektifan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Koperasi Siswa Kelas IV di SDN Gugus Diponegoro Semarang.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang masalah di atas, di dapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Apakah hasil belajar IPS materi koperasi menggunakan media ular tangga dapat mencapai ketuntasan klasikal pada siswa kelas IV SDN Gugus Diponegoro Semarang?
- 1.2.2 Apakah pemanfaatan media ular tangga dalam pembelajaran IPS lebih efektif dibandingkan media konvensional terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Diponegoro Semarang?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Dalam suatu penelitian terdapat tujuan yang hendak dicapai sesuai dengan rumusan masalah. Tujuan dalam penelitian ini yaitu:

- 1.3.1 Mengetahui ketuntasan klasikal hasil belajar IPS materi koperasi dengan menggunakan media ular tangga pada siswa kelas IV SDN Gugus Diponegoro Semarang;
- 1.3.2 Membandingkan keefektifan pemanfaatan media ular tangga dalam pembelajaran IPS dengan media konvensional terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Diponegoro Semarang.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Selain tujuan yang hendak dicapai, dalam penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi khalayak umum. Manfaat yang diharapkan peneliti antara lain:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan dasar. Selain itu, penelitian ini dapat memberi kontribusi pemikiran bagi pembaca sebagai acuan referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa tentang pembelajaran IPS materi koperasi dengan menggunakan media ular tangga yang mudah dan menyenangkan;
- 2) Meningkatkan hasil belajar IPS siswa pada materi koperasi dengan menggunakan media ular tangga sehingga anak mudah mengingat materi melalui media pembelajaran berbasis permainan.

1.4.2.2 Bagi Guru

- 1) Hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan guru untuk memilih media pembelajaran yang efektif dan inovatif sesuai dengan materi dan mata pelajaran IPS materi koperasi;
- 2) Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan solusi guru dalam meningkatkan hasil belajar IPS materi koperasi;

3) Hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan yang luas kepada guru tentang media pembelajaran murah dan mudah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi koperasi.

1.4.2.3 Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran, wawasan dan pengetahuan tentang keefektifan penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar IPS materi koperasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain adalah media pembelajaran. Agar pembelajaran dapat disenangi oleh siswa guru dituntut dapat menginovasi cara pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran di kelas akan tersampaikan dengan baik apabila guru menggunakan media sebagai penyampai pesan. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium sendiri dapat di artikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim ke penerima Heinich *et.al*; Ibrahim; Ibrahim *et.al* (dalam Daryanto, 2013:04). Media merupakan salah satu komponen komunikasi yakni pembawa pesan dari kominikator menuju komunikan Criticos (dalam Daryanto, 2013:04). Artinya dalam pembelajaran media sebagai alat penyampai pesan pada materi pelajaran dan guru sebagai pengantar pesan serta siswa sebagai penerima pesan. Gagne (dalam Kustandi dan Bambang, 2013:07) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Begitu pula Raharjo (dalam Kustandi dan Bambang, 2013:07) bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.

Apabila media itu dapat membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2015:04). Kustandi dan Bambang (2013:08) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang tersampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasar uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan guru sebagai penyampai pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Media pembelajaran merupakan komponen dari sumber belajar siswa atau wahana fisik yang mengandung tujuan instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar serta dalam proses pembelajaran berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam penggunaannya.

2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Adanya penggunaan media pembelajaran dapat dirasakan berbagai manfaatnya. Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2015:25) menjelaskan walau media telah lama digunakan tanpa disadari banyak keuntungan yang dirasakan. Beberapa penelitian menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai integral pembelajaran di kelas. Menurut pendapat ini, manfaat yang di dapatkan dari penggunaan media sebagai berikut: penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran bisa lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan, sikap positif siswa

terhadap apa yang mereka pelajari dapat ditingkatkan, dan peran guru dapat berubah ke arah yang positif.

Sedangkan Sudjana & Rivai (2013:02) mengemukakan manfaat dari media pembelajaran antara lain: pembelajaran akan lebih menarik perhatian, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, metode mengajar akan bervariasi, dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Kemudian, Daryanto (2013:05) secara umum menjelaskan tentang manfaat media yakni: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis; mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera; menimbulkan gairah belajar; memungkinkan anak belajar mandiri.

Dari uraian di atas di dapat inti bahwa manfaat media pembelajaran selain digunakan sebagai penyampai pesan dalam pembelajaran, manfaat media pembelajaran dapat memberikan inovasi dalam proses pembelajaran, selain itu dapat menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa. Manfaat yang dirasakan dalam penggunaan media harus diimbangi dengan pemilihan media yang tepat pula.

2.1.1.3 Pemilihan Media untuk Pembelajaran

Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang baik. Perencanaan ini salah satunya dengan memperhatikan pemilihan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan di kelas. Ketika memilih media, guru harus memperhatikan beberapa kriteria pemilihannya. Kriteria pemilihan media menurut Arsyad (2015:74) sebagai berikut: sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi; praktis, luwes, dan bertahan; guru

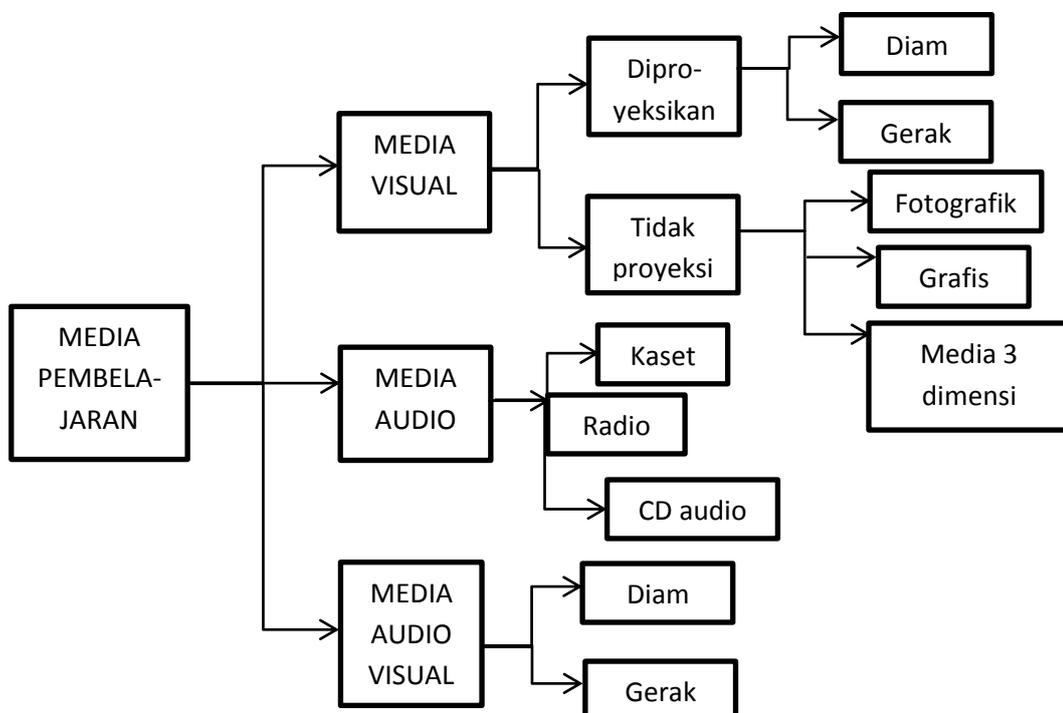
terampil menggunakannya; pengelompokan sasaran; mutu teknis. Sedangkan menurut Sri Anitah (2008:6.35) ada tiga hal yang perlu dijadikan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Ketiga hal tersebut yakni tujuan pemilihan media pembelajaran, karakteristik media pembelajaran, dan alternatif media pembelajaran yang dapat dipilih.

Pemilihan media pembelajaran memiliki tujuan untuk memudahkan guru menerapkan media sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu dengan adanya kriteria pemilihan media pembelajara guru dapat membuat medianya sendiri yang disesuaikan dengan materi serta kondisi dalam kegiatan pembelajaran. Selain pemilihan media ada pula jenis dan bentuk media pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman bagi guru.

2.1.1.4 Jenis dan Bentuk Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis dan bentuk yang beragam. Dalam penggunaannya, guru harus mampu memilih jenis dan bentuk media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sri Anitah (2008:6.16) berpendapat bahwa media pembelajaran umumnya dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu: media visual, media audio, dan media audiovisual. Sedangkan menurut Cecep dan Bambang (2013:29) sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Dari pendapat tersebut, peneliti ingin memfokuskan pada media visual. Media visual dipilih karena media ini dapat digunakan tanpa alat-alat khusus.

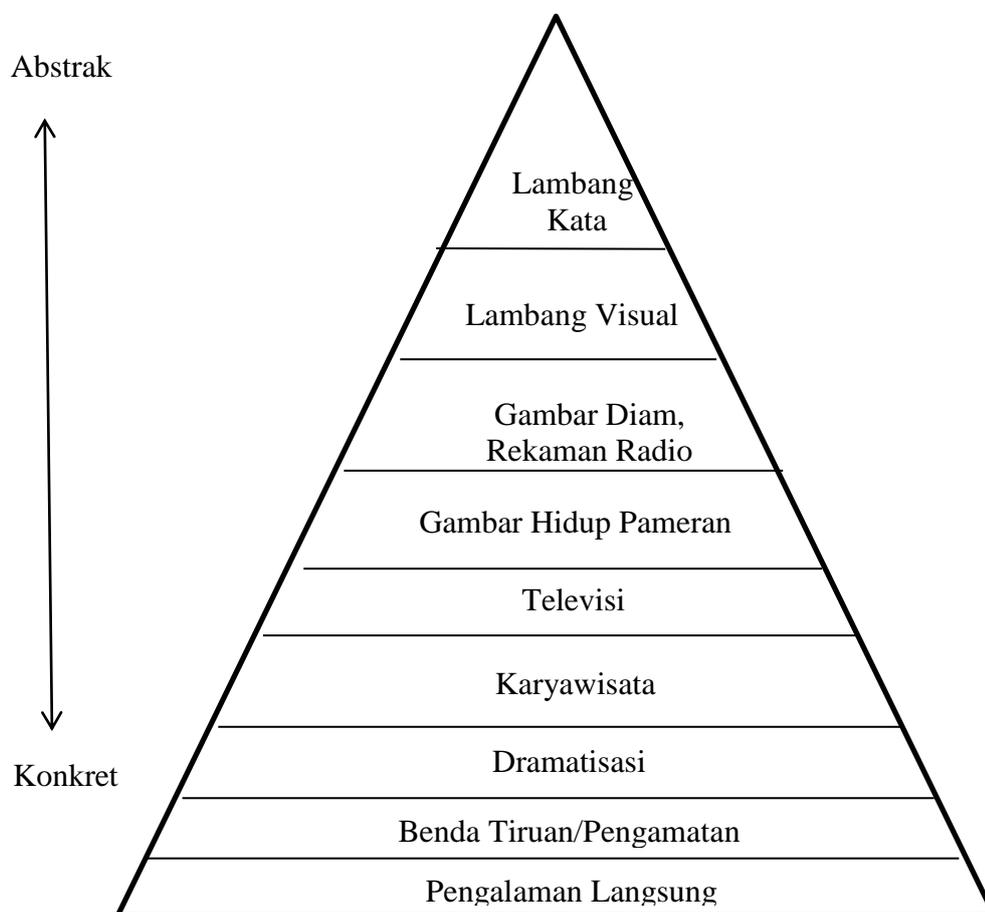
Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Jenis media ini sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Arsyad (2015:102) menjelaskan media visual memegang peran penting dalam proses pembelajaran, media visual dapat memperlancar proses pemahaman dan ingatan siswa. Bentuk media visual dapat berupa: (a) gambar, lukisan, foto yang menunjukkan kenampakan suatu objek; (b) diagram yang menggambarkan hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; (c) peta; (d) grafik seperti bagan, tabel, dan grafik. Sedangkan menurut Sri Anitah (2008:6.17) menuturkan media visual terdiri dari media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projected visual*). Berikut pengelompokan jenis media menurut Sri Anitah dalam bagan 2.1



Bagan 2.1 Pengelompokan Jenis Media (Sri Anitah, 2008:6.17)

Dari bagan jenis media di atas, peneliti menggunakan media visual yang tidak dapat diproyeksikan dalam bentuk fotografik. Pemilihan media fotografik dikarenakan media ini sangat menarik apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Di sisi lain, media visual fotografik jarang digunakan oleh guru ketika pembelajaran. Faktor seperti keterpaduan gambar dengan materi, hanya digunakan pada pokok bahasan tertentu, dan gambar yang divisualisasikan sulit dipahami oleh siswa, menunjukkan media ini hanya digunakan pada mata pelajaran tertentu saja. Sehingga peneliti menggunakan media pembelajaran visual fotografik yang dikemas dengan menarik sesuai kemampuan siswa dalam penggunaannya.

Penggunaan media fotografik tidak lepas dari acuan kerucut pengalaman Dale. Kerucut pengalaman Dale merupakan tingkat keabstrakan-jumlah jenis indera yang turut serta selama pembelajaran. Dalam kerucut pengalaman Dale, pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, sehingga melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba serta kesemuanya itu memberikan dampak langsung terhadap pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Arsyad, 2015:13).



Bagan 2.2 Kerucut Pengalaman Dale (dalam Arsyad:2015:13)

Dari bagan 2.2 Kerucut Pengalaman Dale diatas dapat dijelaskan bahwa tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas. Pengalaman konkret akan memberikan ruang baru kepada siswa. Dengan adanya ruang baru ini, siswa akan mampu memahami dan mengeskplore dirinya dalam pembelajaran yang berlangsung. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media fotografik berupa ular tangga untuk pembelajaran IPS karena

pembelajaran IPS merupakan pembelajaran dengan bobot materi yang dituangkan dengan lambang kata sehingga dengan menggunakan media ular tangga akan memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memahami isi dari materi mata pelajaran IPS. Dengan demikian hasil belajar mata pelajaran IPS akan lebih tinggi dibanding media konvensional.

2.1.1.5 Media Visual dan Permainan Ular Tangga

Visualisasi suatu objek atau kejadian tersusun secara kontinum mulai dari yang realistik sampai kepada yang paling abstrak. Pengajaran akan lebih efektif apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistik menyerupai keadaan yang sebenarnya, namun tidak berarti bahwa media harus selalu menyerupai keadaan yang sebenarnya (Sudjana dan Rivai, 2013:09). Menurut Sri Anitah (2008:6.17) menjelaskan bahwa media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran.

Hamdani (2011:248) menjelaskan media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Media visual terdiri dari media visual yang dapat diproyeksikan dan media visual yang tidak dapat diproyeksikan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media visual yang tidak dapat diproyeksikan berupa fotografik. Gambar Fotografik sebagai media visual dalam pembelajaran dapat mengkombinasikan fakta-fakta, gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara ungkapan kata-kata dan gambar. Penggunaannya dalam pembelajaran, media ini hendaknya mengembangkan daya

imajinasi atau citra siswa. Daya imajinasi dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur visual dalam materi pembelajaran. Dalam merancang media pembelajaran terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain:

- a) Kesederhanaan, tata letak media pembelajaran tampak pada gambar yang cukup besar dan jelas rincian pokoknya, lambang gambar diberi garis yang cukup tebal, tidak perlu banyak hiasan karena akan membingungkan siswa, gunakan kata dan huruf yang sederhana, kalimat yang mudah dipahami siswa
- b) Keterpaduan, adanya hubungan erat di antara berbagai unsur visual sehingga secara keseluruhan berfungsi padu
- c) Penekanan, ditekankan pada satu unsur yang menjadi titik perhatian dan minat siswa
- d) Keseimbangan, adanya keseimbangan antara huruf, keterangan, dan tanda dengan garis, tekstur, dan penekanan untuk menarik perhatian siswa
- e) Garis, sebagai penuntun bagi para siswa dalam mempelajari rangkaian konsep, gagasan, makna dan isi materi yang tersirat dalam media visual yang dipertunjukkan
- f) Bentuk, gunakan bentuk yang tidak lazim agar menarik perhatian siswa
- g) Ruang, gunakan ruang yang cukup dan terbuka agar tidak menimbulkan kesan berdesakan
- h) Tekstur dan warna, gunakan keduanya dengan warna-warna yang mencolok namun tidak meninggalkan kesan harmonis pada warna. Pemilihan warna untuk keperluan materi pembelajaran perlu diperhitungkan secara cermat (Sudjana dan Rivai, 2013:19).

Media visual ini akan diaplikasikan pada permainan ular tangga dengan memperhatikan berbagai macam hal yang telah dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai. Melalui bermain, anak sesungguhnya belajar mengeksplorasi dan merekayasa berbagai hal yang dapat dilakukannya untuk mentransformasi hal-hal tersebut secara imajinatif. Pada saat yang sama, bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan yang menggiring perhatian serta konsentrasi anak kepada penguasaan sejumlah ketrampilan (*skill*) tertentu dengan tanpa mereka sadari. Menurut pendapat dalam modul BCCT (Gunarti 2008:1) mengemukakan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang langsung, spontan dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan panca indra, dan seluruh anggota tubuhnya.

Salah satu permainan yang digemari oleh anak-anak dari masa ke masa yakni ular tangga. Selain dapat melatih anak untuk mahir dalam berhitung, ular tangga juga dapat melatih tingkat kejujuran anak dalam bermain. Sehingga apabila permainan ular tangga ini diadopsi untuk pembelajaran di kelas, di rasa sangat efektif, karena setiap kotaknya dapat diganti dengan materi-materi yang sedang diajarkan oleh guru.

Ular tangga memiliki definisi yakni permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" dan "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat

menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. (Dikutip dari wikipedia.org pada tanggal 20 Maret 2016, pukul 15.00 WIB)

Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.

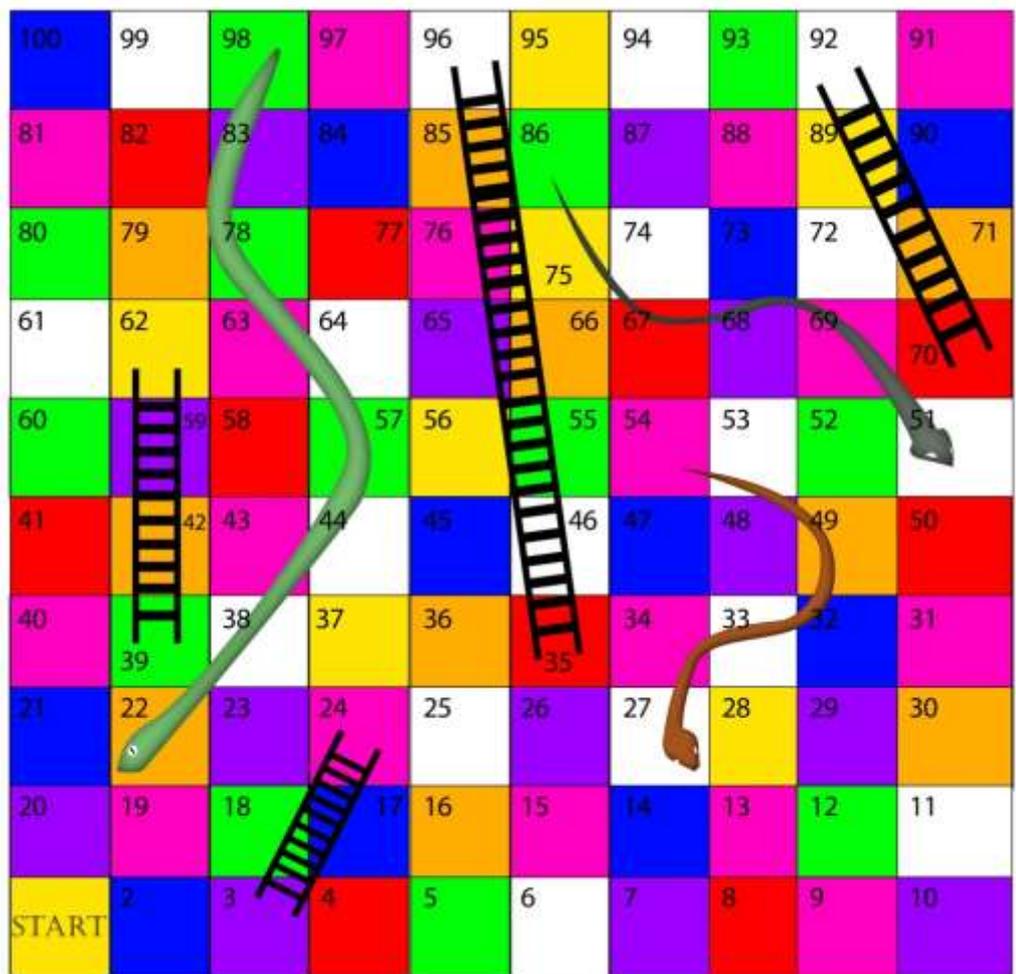
Manfaat dari permainan ular tangga sebagai alat bermain yang bersifat edukatif, permainan ular tangga membuat anak-anak senang bermain sekaligus mengembangkan kemampuan, mengasah logika dan meningkatkan ketrampilan mereka juga melatih anak untuk berkonsentrasi, teliti dan sabar menunggu giliran. Permainan ini cocok untuk anak-anak usia TK dan SD. Dengan bermain permainan ular tangga para anak-anak dapat meningkatkan kecerdasan dan memperkenalkan ketrampilan berhitung untuk anak usia TK dan SD. Jadi melalui permainan ular tangga dapat membuat anak-anak meyakini bahwa belajar itu hal yang menyenangkan tidak membosankan dan kemampuan perkembangan anak dapat berkembang dengan baik.

Media ular tangga ini dinilai sangat efektif untuk mengulang (*review*) bab-bab tertentu dalam pembelajaran IPS yang dianggap paling sulit untuk dipahami

oleh siswa dan kurang efektif apabila disampaikan secara verbal. Dengan media ular tangga ini, guru dapat menghemat waktu untuk menjelaskan secara detail bab tertentu yang perlu dijelaskan kembali secara struktural. Selain itu, siswa juga dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru melalui media ini karena siswa tidak merasa terbebani dengan pengulangan unit tertentu. Pembelajaran yang melibatkan kecenderungan anak-anak untuk bermain jauh lebih efektif karena siswa merasa lebih santai. Bagi anak-anak belajar sambil bermain adalah penting, karena dapat melatih keterampilan dan pengetahuan.

Media visual yang dipilih oleh peneliti akan dirancang dalam bentuk ular tangga. Permainan ular tangga dipilih karena permainan ini mudah dilakukan oleh siswa dan tidak asing bagi siswa. Berikut adalah rancangan media ular tangga dalam pembelajarna IPS materi koperasi:

- a. Nama media : ular tangga
- b. Bahan yang digunakan : kertas karton ukuran A2
- c. Gambar media ular tangga



Gambar 2.1 Media Ular Tangga

d. Petunjuk penggunaan dalam kegiatan pembelajaran penelitian eksperimen

- Guru menunjukkan media ular tangga yang akan digunakan dalam kegiatan kelompok
- Kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa
- Setiap kelompok akan mendapatkan media ular tangga, pion, dan dadu
- Setiap siswa memegang pionnya masing-masing

- Angka satu berada di start, artinya siswa mulai berjalan dengan pionnya ketika dadu berhenti pada angka yang ditunjukkan pada dadu
- Setiap kotak media akan diisi dengan kertas soal dan kertas arahan permainan
- Setiap siswa dengan pion berhenti pada kotak berisi kertas diwajibkan membaca isinya dalam satu kelompoknya
- Apabila isi kertas adalah soal, maka dalam satu kelompok mendiskusikan jawaban dari soal yang di dapatkan. Apabila kertas berisi arahan permainan siswa diwajibkan mematuhi arahan permainan
- Setiap kelompok menjawab 5 soal dengan waktu bermain 15 menit
- Kemudian hasil diskusi kelompok ditukarkan dengan kelompok lainnya untuk dikoreksi bersama
- Permainan dengan media ular tangga diakhiri dengan mengumpulkan soal LKS

2.1.2 Belajar dan Hasil Belajar

2.1.2.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan mencoba, mengulang, atau memahami suatu materi baik dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah. Belajar dapat dilakukan setiap waktu dan dimanapun seseorang berada. Rifa'i dan Chatarina (2012:66) berpendapat bahwa belajar merupakan proses penting bagi perubahan

perilaku setiap orang dan belajar mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memiliki peran yang penting dalam perkembangan, kebiasaan, sikap dan kepribadian seseorang. Selain itu, menurut R.Gagne (dalam Susanto, 2013:01), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Selain itu, Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui instruksi. Instruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru. Sehingga konsep belajar yang dikemukakan oleh Gagne merupakan suatu proses yang berkembang dari dalam diri seseorang untuk memperoleh pengalaman dari pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku yang ia pelajari. Selain itu, adanya proses perubahan dari dalam diri seseorang ini tidak terlepas dari arahan dan bimbingan seorang pendidik atau guru.

Sementara Hamalik (2013:27) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*). Artinya belajar merupakan suatu proses, kegiatan dan bukan merupakan suatu hasil untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, belajar bukan sekadar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dan mendalam dari itu merupakan mengalami atau suatu pengalaman.

Perubahan yang disebabkan dari kegiatan reaksi terhadap lingkungan mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku dan semua itu diperoleh melalui latihan atau pengalaman. Belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman dan sebagainya. (E.R. Hilgard, 1962 dalam Susanto, 2013:03)

Dari pendapat-pendapat tersebut ditarik inti bahwa belajar merupakan suatu latihan dan pembiasaan yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu pemahaman dan pengalaman. Latihan serta pembiasaan yang dilakukan oleh siswa dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan. Dalam latihan serta pembiasaan yang ditanamkan oleh guru di sekolah harus mampu diterima dengan baik oleh siswa. Apabila latihan serta pembiasaan yang ditanamkan oleh guru di sekolah belum mampu diterima atau tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa akan berpengaruh terhadap pembiasaan-pembiasaan belajar selanjutnya. Sehingga guru dituntut untuk dapat memberikan inovasi dalam pembelajaran yang berlangsung. Penggunaan media dapat menarik perhatian siswa untuk dapat mencoba, mengolah dan memahami materi yang sedang berlangsung. Dengan penggunaan media yang melibatkan siswa di dalamnya guru dapat dengan mudah menerapkan konsep-konsep pembelajaran, selain itu siswa juga dapat mengasah keterampilan dalam penggunaan media serta mengalami sebuah pengalaman yang bermakna dalam hidupnya dan itu adalah belajar.

2.1.2.2 Pengertian Hasil Belajar

Guru merupakan komponen yang sangat penting dalam ketercapaian hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa merupakan perubahan yang terdapat dalam diri siswa menyangkut aspek kognitif, psikomotorik dan afektif sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar diatas, dipertegas kembali oleh Nawawi (dalam Susanto, 2015:05) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes terhadap mata pelajaran tertentu.

Hasil belajar merupakan suatu pencapaian dari proses yang telah dilakukan dalam kegiatan belajar. Menurut Rifa'i dan Chatarina (2012:69) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku siswa berkaitan dengan proses belajar yang dialami oleh siswa. Dikemukakan oleh Sri Anitah (2008:2.19) bahwa hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat tetap, fungsional, positif dan disadari. Bentuk perubahan tingkah laku harus menyeluruh secara komprehensif. Aspek keseluruhan perubahan sikap siswa dapat menunjukkan hasil belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga cakupan ranah pada hasil belajar menurut Sudjana (2014:22) dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Ranah kognitif merupakan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Tipe belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat

rendah yang paling rendah, namun tipe hasil belajar ini menjadi prasarat bagi tipe belajar berikutnya. Hafal menjadi prasarat bagi pemahaman dan hal ini berlaku untuk semua bidang studi. Aspek kognitif dalam penelitian ini diambil dari nilai tes bentuk pilihan ganda *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* diberikan di awal pembelajaran pada materi koperasi sedangkan nilai *posttest* diberikan di akhir pembelajaran materi koperasi. Kedua nilai tersebut kemudian dibandingkan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, selanjutnya dianalisis apakah hasil belajar siswa lebih tinggi setelah diberi perlakuan atau lebih rendah.

- b) Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatian siswa terhadap pembelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman kelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Ranah afektif harus menjadi bagian integral dari ranah kognitif dan harus tampak dalam proses belajar serta hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Peneliti menggunakan penyusunan butir soal bentuk skala penilaian. Skala ini dipilih karena, prinsip dari penilaian skala ini mencari indikator-indikator yang mencerminkan keterampilan yang akan diukur. Dalam skala penilaian, setelah diperoleh indikator keterampilan, selanjutnya ditentukan skala penilaian untuk setiap indikator (Jihad dan Abdul Haris, 2012:175). Indikator dalam ranah afektif atau sikap disesuaikan dengan penelitian penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran IPS, sehingga di dapat indikator ranah afektif atau sikap yakni; 1) minat dengan aspek yang diamati

yakni kesiapan dalam mengikuti pembelajaran;2) aktif dengan aspek yang diamati yakni keaktifan dalam bertanya dan mengungkapkan gagasan serta keaktifan dalam menjawab pertanyaan dari guru;3) kerja sama dengan aspek yang diamati kerja sama dalam kelompok;4) kejujuran dengan aspek yang diamati jujur dalam bermain. Indikator dalam kelas kontrol sama dengan kelas eksperimen yang membedakan pada indikator kejujuran dengan aspek yang diamati jujur dalam bermain. Kriteria tiap butir indikator yang direntang mulai dari skala 0-3.

- c) Ranah psikomotorik merupakan hasil belajar yang tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotoris merupakan tahap lanjutan dari hasil belajar ranah afektif yang baru tampak dalam kecenderungan untuk berperilaku. Penilaian aspek psikomotorik atau keterampilan dalam penelitian ini berupa tes unjuk kerja. Tes unjuk kerja dilakukan dengan alat yang sesungguhnya dan tujuannya untuk mengetahui apakah peserta didik telah menguasai atau terampil menggunakan alat tersebut (Jihad dan Abdul Haris, 2012:173). Alat yang digunakan siswa dalam penelitian ini berupa media ular tangga. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan unjuk kerja yang digunakan oleh siswa pula. Indikator dalam kelas eksperimen berupa media ular tangga yakni menggunakan atau memainkan media ular tangga secara berkelompok dengan aspek yang diamati meliputi;1) mampu berkomunikasi dalam kelompok;2) melakukan permainan sesuai petunjuk guru;3) mahir dalam

menggunakan media ular tangga; dan melakukan diskusi dalam kelompok. Sedangkan dalam kelas kontrol, indikator yang digunakan yakni mencari pasangan soal dan jawaban dengan aspek yang diamati meliputi;1) mampu berkomunikasi dalam kelompok;2) melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru;dan melakukan diskusi kelompok. Kriteria tiap butir yang direntang mulai dari skala 1-3.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan tingkat suatu keberhasilan yang dimiliki siswa yang diukur melalui tes dengan perolehan skor pada mata pelajaran tertentu. Selain itu, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara menyeluruh tidak hanya dari satu aspek saja tetapi terpadu secara utuh. Hasil belajar seorang individu meliputi hasil belajar ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik yang ketiganya saling berkaitan.

Sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk penilaian kognitif diperoleh melalui hasil belajar secara teori berupa tes bentuk pilihan ganda *pretest* dan *posttest*. Sedangkan penilaian afektif dan psikomotorik diperoleh dari kegiatan unjuk kerja siswa dalam kelompok dengan media ular tangga pada kelas eksperimen dan kegiatan kelompok dengan media konvensional pada kelas kontrol. Sehingga peneliti ingin mengetahui keefektifan penggunaan media ular tangga dibandingkan media konvensional.

2.1.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ketercapaian hasil belajar siswa didapat dengan tidak mudah, ada faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut teori Gestalt terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, siswa itu sendiri dan lingkungannya. *Pertama*, siswa; faktor yang ada dalam dirinya berkaitan dengan kemampuan berpikirnya atau intelengensi, motivasi, minat, kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani. *Kedua*, lingkungan; sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber belajar, dukungan lingkungan serta keluarga.

Pendapat yang sama dikemukakan oleh Wasliman (dalam Susanto, 2015:12), hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap kemampuan belajarnya. Faktor ini meliputi: kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan siswa. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang ada di luar diri siswa yang berpengaruh pula terhadap hasil belajar siswa. Faktor ini meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat. Selanjutnya, Wasliman (dalam Susanto, 2015:13) mengemukakan bahwa sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut berperan menentukan hasil belajar siswa, semakin tinggi belajar siswa dan kualitas pembelajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar merupakan pemerolehan skor melalui sejumlah tes terhadap mata pelajaran tertentu. Terdapat dua faktor yang

mempengaruhi hasil belajar atau pemerolehan skor siswa. Kedua faktor tersebut yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Sekolah merupakan faktor penting dalam menentukan hasil belajar siswa. Melalui sekolah terjadi interaksi antara guru dengan siswa dan terjadi proses transfer ilmu yang akhirnya di dapat hasil dari suatu proses. Dalam penentu hasil belajar siswa, guru harus mampu memberikan inovasi ketika pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan media dalam pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan pesan materi pembelajaran kepada siswa.

2.1.3 Pembelajaran IPS di SD

2.1.3.1 Hakikat Pembelajaran IPS

Istilah IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil dari kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam Kurikulum 1975. Mata pelajaran IPS merupakan integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2015:06). Selain itu, menurut Saidiharjo (dalam Hidayati, 2008:1.7) bahwa IPS merupakan hasil dari kombinasi atau hasil perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi dan politik. IPS mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberikan wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya di tingkat dasar dan menengah (Susanto, 2015:137).

Pada dasarnya hakikat IPS merupakan telaah tentang manusia serta dunianya (Hidayati, 2008:1.19). sedangkan menurut Zuraik (dalam Susanto,

2015:137) hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga diciptakan nilai-nilai. Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa dalam memebentuk karakter sebagai warga negara sedini mungkin. Sumaatmadja sendiri berpendapat bahwa IPS tidak lain adalah mata pelajaran atau mata kuliah yang mempelajari kehidupan sosial yang bidang kajiannya integrasi dari ilmu sosial dan humaniora.

Jadi, hakikat IPS adalah untuk mengembangkan berpikir kritis berdasarkan realita dari kondisi sosial yang ada di lingkungan sekitar siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap nusa dan bangsa. Selain itu, IPS sebagai mata pelajaran yang pengakajiannya merupakan integrasi dari bidang ilmu sosial dan humaniora, melatih siswa untuk mengembangkan pemikiran yang kritis dan menjawab permasalahan yang ada di lingkungan sekitarnya. IPS diberikan di bangku sekolah dasar memiliki tujuan yang jelas dan sistematis.

2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Pendidikan IPS sebagai studi yang diberikan di pendidikan dasar khususnya, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan sosial kemasyarakatan. Sumaatmadja (2008:1.10) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran IPS yakni membina siswa untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi

dirinya serta masyarakat dan negara. Lebih jauh lagi pendidikan IPS dikembangkan dalam tiga ranah yakni aspek kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan) dan afektif (sikap), yang ketiganya merupakan acuan dalam mengembangkan pemilihan materi, strategi, model dan media pembelajaran (Susanto, 2015:144).

Sardiyo, dkk (2008:1.28) menjelaskan secara keseluruhan tujuan pendidikan IPS di SD sebagai berikut:

- a. Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna bagi kehidupan bermasyarakat;
- b. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial dalam kehidupan bermasyarakat;
- c. Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat;
- d. Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup;
- e. Membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS.

Kemudian kurikulum IPS tahun 2006 bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengetahui konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan;

- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir kritis dan logis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai sosial dan kemanusiaan;
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Sehingga tujuan pembelajaran IPS di SD ialah mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan dan permasalahan yang terjadi, serta terampil mengatasi permasalahan yang terjadi sehari-hari baik masalah yang di hadapinya maupun masalah yang di hadapi masyarakat. Selain tujuan dari pembelajaran IPS di SD, pemilihan metode dan media dalam pembelajaran penting dilakukan agar tujuan pembelajaran IPS sendiri dapat tercapai maksimal.

2.1.3.3 Metode Pembelajaran IPS di SD

Djamarah (dalam Susanto, 2015:153) menuturkan metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Adapun menurut Wina (2013:147) metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun agar tercapai tujuan secara optimal. Metode pembelajaran yang dipilih oleh guru khususnya guru sekolah dasar yang memegang mata pelajaran IPS, bahwa mata pelajaran IPS hendaknya membantu siswa untuk memperoleh keterampilan yang dibutuhkan dalam memecahkan masalah, menganalisis, menyampaikan pendapat, dan membuat suatu keputusan yang rasional. Selain itu, Sumaatmadja (2008:12.23),

menjelaskan bahwa keefektifan dalam mengajar tergantung pada cara guru memberikan inovasi dalam pembelajaran. Salah satunya dalam pemilihan metode dan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.

Jadi, metode pembelajaran IPS digunakan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah, menganalisis, menyampaikan pendapat, dan membuat suatu keputusan yang rasional. Penggunaan metode pembelajaran IPS akan dirasa efektif apabila di dalamnya terdapat penggunaan media pembelajaran. Media dalam pembelajaran IPS akan memberikan warna baru mengingat pembelajaran IPS memiliki bobot materi yang luas dan hanya diberikan dengan cara pemahaman saja. Dengan penggunaan media ular tangga pembelajaran IPS akan menjadi lebih menyenangkan dan melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaannya.

2.1.3.4 Media Pembelajaran IPS

Materi IPS mengandung kehidupan sosial manusia dengan segala aspek dan permasalahannya tidak selalu dapat dipelajari secara langsung dari sumber utamanya di masyarakat. Hal ini dikarenakan, pembelajaran IPS sebagian besar dilakukan di dalam kelas, sehingga untuk mengetahui sesuatu yang tidak dapat diamati dan dipelajari sesuai aslinya di lapangan membutuhkan alat atau perantara sebagai media. Sumaatmadja (2008:1.40) mengemukakan bahwa media dalam pembelajaran IPS memiliki peran penting. Siswa yang tinggal di perkotaan terutama di pulau Jawa dapat menyaksikan segala kemajuan yang dialami oleh kehidupan sosial sampai saat ini. Namun, bagi siswa yang tinggal di bagian pelosok Nusantara tidak selalu dapat menyaksikan secara langsung peristiwa dan

kemajuan dalam kehidupan sosial. Oleh karena itu, diperlukan media sebagai alat yang dapat membantu proses pembelajaran IPS di sekolah.

Peristiwa, benda dan suatu hal yang tidak dapat diamati secara langsung dan dipelajari oleh siswa dapat disampaikan atau disajikan melalui gambar, potret, peta, buku, majalah, dan benda lainnya yang sejenis. Alat perantara yang sedemikian disebut media cetak atau media visual. Dalam proses pembelajaran IPS, media visual cetak ini dapat menarik minat dan perhatian siswa, mengurangi informasi lisan yang tidak jarang menjemukan, dan meningkatkan keterampilan alat indera yang tidak hanya terbatas pada pendengaran, melainkan memfungsikan juga peningkatan organ lainnya (Sumaatmadja,2008:1.40).

Media memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran IPS yang menekankan keterampilan proses (Hidayati, 2008:7.15). Dengan demikian, media visual dalam pembelajaran IPS memiliki manfaat yang dapat dirasakan dalam penggunaannya. Guru dapat membuat sendiri dengan harga yang relatif murah. Selain itu, media visual dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran khususnya IPS.

Peneliti memilih media visual yang diaplikasikan dalam permainan ular tangga. Dalam permainan ular tangga siswa diajak untuk bermain dan belajar. Media ular tangga dimodifikasi dengan menambahkan soal-soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPS. Cara bermainnya tidak lepas dari permainan ular tangga pada umumnya, yang berbeda setiap siswa berhenti pada kotak yang berisi kertas soal dan perintah permainan. Soal dibuat berdasarkan indikator dalam pembelajaran IPS yang sedang berlangsung. Kemudian siswa bersama kelompok

mendiskusikan soal yang di dapatnya dan menjawab pada LKS. Media ini dipilih karena mudah dalam pembuatan, serta dapat menarik perhatian siswa akan materi yang sedang diajarkan oleh guru pada pembelajaran IPS.

2.1.3.5 Materi Pembelajaran IPS SD

Media dalam pembelajaran IPS memudahkan siswa dalam memahami materi-materi yang terdapat di dalam pembelajaran IPS itu sendiri. Pada dasarnya materi IPS menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungannya, materi IPS digali segala aspek kehidupan di masyarakat (Hidayati, 2008:1.26). Terdapat lima macam sumber materi IPS menurut Mulyono Tjokrodikaryo (dalam Hidayati, 2008:1.26) sebagai berikut:

1. Apa saja yang terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, masyarakat sekitar, sampai lingkungan luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya
2. Berbagai macam kegiatan manusia
3. Lingkungan geografi dan budaya yang terdapat dari lingkungan anak yang terdekat hingga terjauh
4. Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah dari terdekat hingga terjauh, serta kejadian-kejadian besar
5. Anak sebagai sumber materi yang meliputi berbagai segi dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

Sardiyo dkk, (2008:1.29) menjelaskan bahwa materi pembelajaran IPS SD memiliki struktur kurikulum yang disusun berdasarkan standar kompetensi

lulusan dan standar kompetensi mata pelajaran. Selain itu, mata pelajaran IPS memiliki ruang lingkup yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Manusia, tempat, dan lingkungan
- 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- 3) Sistem sosial dan budaya
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan
- 5) IPS SD sebagai Pendidikan Global, yakni: Mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia; Menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa; Menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia; Mengurangi kemiskinan, kebodohan, dan perusak lingkungan.

Ruang lingkup pembelajaran IPS dapat ditunjukkan melalui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang disusun berdasarkan kurikulum 2006. Berikut adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran IPS kelas IV SD:

Tabel 2.1

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS Kelas IV Semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa, di lingkungan kabupaten, kota	1.1 Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana. 1.2 Mendeskripsikan kenampakan alam

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
dan provinsi.	<p>di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya</p> <p>1.3 Menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat</p> <p>1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota dan provinsi)</p> <p>1.5 Menghargai peninggalan sejarah di lingkungan setempat (kabupaten/kota dan provinsi)</p> <p>1.6 Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh di lingkungannya</p>

Tabel 2.2

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS Kelas IV Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Mengenal sumber daya	1.1 Mengenal aktivitas ekonomi

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	<p>yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya</p> <p>1.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat</p> <p>1.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, transportasi, serta pengalaman menggunakannya.</p> <p>1.4 Mengenal permasalahan di daerahnya.</p>

Berdasarkan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) kelas IV SD di atas, peneliti melakukan penelitian di semester 2 pada materi koperasi dengan SK 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi dan KD 1.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Materi tersebut selain dapat dilihat tingkat keberhasilannya dari ranah kognitif atau pengetahuan, dapat pula dilihat dari ranah afektif yakni sikap gotong-royong siswa dan ranah psikomotorik yakni keterampilan berkomunikasi antar siswa.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini berdasarkan pada penelitian yang terlebih dahulu dilakukan oleh orang lain yang telah melakukan penelitian pada bidang yang sama. Adapun penelitian tersebut adalah:

- a. Rifky Afandi. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. Hasil implementasi media pembelajaran permainan ular tangga motivasi belajar siswa meningkat 66,7% pada aspek keaktifan belajar dan semangat belajar, sedangkan aspek ketertarikan motivasi belajar siswa meningkat 70%. Sedangkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan 40% dari 55% siswa yang mencapai nilai dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimum) menjadi 100% semua siswa mencapai nilai diatas KKM (kriteria ketuntasan minimum)
- b. Maya Kartika Sari. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian yakni, penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan metode tes berupa pre-test dan post-test. Analisis data yang digunakan adalah metode statistik t test (uji-t). Hasil analisis data t test (uji-t) diperoleh nilai = 12,7754. Pada taraf signifikansi (α) = 0,05 diperoleh nilai = 2,0441. Maka

$t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $12,7754 \geq 2,0441$, maka H_0 ditolak. Dapat disimpulkan ada pengaruh metode pembelajaran kooperatif melalui media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa Mata Pelajaran IPS di SD Tembi Bantul tahun pelajaran 2014/2015

- c. Hargiah Anggun Pratiwi, Sri Utami, Nurhadi. Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian adalah rata-rata hasil post-test kelas kontrol sebesar 50,87 dan rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 67,96 diperoleh t_{hitung} sebesar 6,42 dan t_{tabel} ($\alpha = 5\%$) sebesar 1,992, yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,42 > 1,992$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari perhitungan *effect size* (ES), diperoleh harga ES sebesar 0,88 dengan kriteria tinggi. Sehingga terdapat pengaruh dari penggunaan metode permainan ular tangga terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Pontianak Utara
- d. Rahina Nugrahani. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. Dengan hasil yaitu antusiasme siswa saat menggunakan media pembelajaran ini sangat tinggi. Siswa terlihat begitu tertarik dan bersemangat menggunakan media pembelajaran ini. Siswa menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di petak pertanyaan, dan peserta lain yang belum mendapatkan giliran akan memperhatikan jawaban yang diutarakan peserta lain supaya mereka tidak dilewati satu putaran karena tidak bisa menjawab pertanyaan. Media

pembelajaran berbentuk permainan ular tangga ini cukup efektif untuk meningkatkan daya serap siswa terhadap pelajaran, khususnya untuk topik bahasan tertentu yang sulit dipahami oleh siswa.

- e. Maria Fransiska Diah P., Praharesti Eriany, Emiliana Primastuti. Studi Deskriptif Tentang Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Berhitung Kelas II. Hasil dari penelitian ini adalah ada perbedaan dalam ketepatan dan kecepatan berhitung materi penjumlahan dan pengurangan sebelum dan sesudah dilakukan remedial teaching menggunakan media permainan ular tangga
- f. Aini Indriasih. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di Kelas III SD. Dari hasil penelitian diperoleh nilai keaktifan siswa dalam pembelajaran sebesar 84 dengan kriteria sangat aktif. Nilai keterampilan proses dalam pembelajaran sebesar 81 dengan kriteria terampil, sedangkan ketuntasan belajar diperoleh skor 88. Dari hasil uji pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar diperoleh skor 0,684 yang artinya masih ada pengaruh dari variabel lain sebesar 0,352. Sedangkan pengaruh keterampilan proses siswa dalam pembelajaran diperoleh skor 0,616 sehingga masih ada pengaruh variabel lain sebesar 0,384. Uji banding sebelum dan sesudah perlakuan (uji t) diperoleh nilai $t = 12,2 < 0,05$ dapat diartikan bahwa ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan
- g. Vasilis Daloukas, Maria Rigou, dan Spiros Sirmakessis. *Is There a Place for Casual Games in Teaching and Learning?: The Snakes and Ladders*

Case. Saat ini game kasual fitur sebagai bagian yang paling berkembang secara dinamis dari industri videogame dan dibandingkan dengan game hardcore lebih rumit dan berteknologi maju, ditandai dengan aturan sederhana dan bermain game, tidak memerlukan komitmen waktu yang lama atau keahlian khusus pada bagian dari pemain. Mereka juga memiliki produksi dan distribusi relatif rendah biaya pada bagian dari produsen. Makalah ini menyelidiki potensi menggunakan game kasual untuk penilaian siswa menggunakan variasi pendidikan dari permainan yang telah dikenal luas yaitu ular tangga. Permainan ini diterima positif oleh siswa, serta guru yang berpartisipasi dalam evaluasi yang mengarah ke kesimpulan bahwa game kasual dengan kemudahan dan fleksibilitas yang mereka tawarkan memberikan potensi yang menarik untuk ditempatkan di lingkungan pendidikan.

- h. Suppiah Nachiappan, Nurain Abd. Rahman, Harikrishnan Andi dan Fatimah Mohd Zulkafaly. *Snakes and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties*. Penggunaan berbagai media pembelajaran yang cocok dalam proses belajar mengajar matematika meningkatkan perkembangan kognitif siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran bagi siswa dengan kesulitan belajar. penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dari permainan yang telah dilakukan. Responden dalam penelitian ini melibatkan lima siswa di sekolah A yang

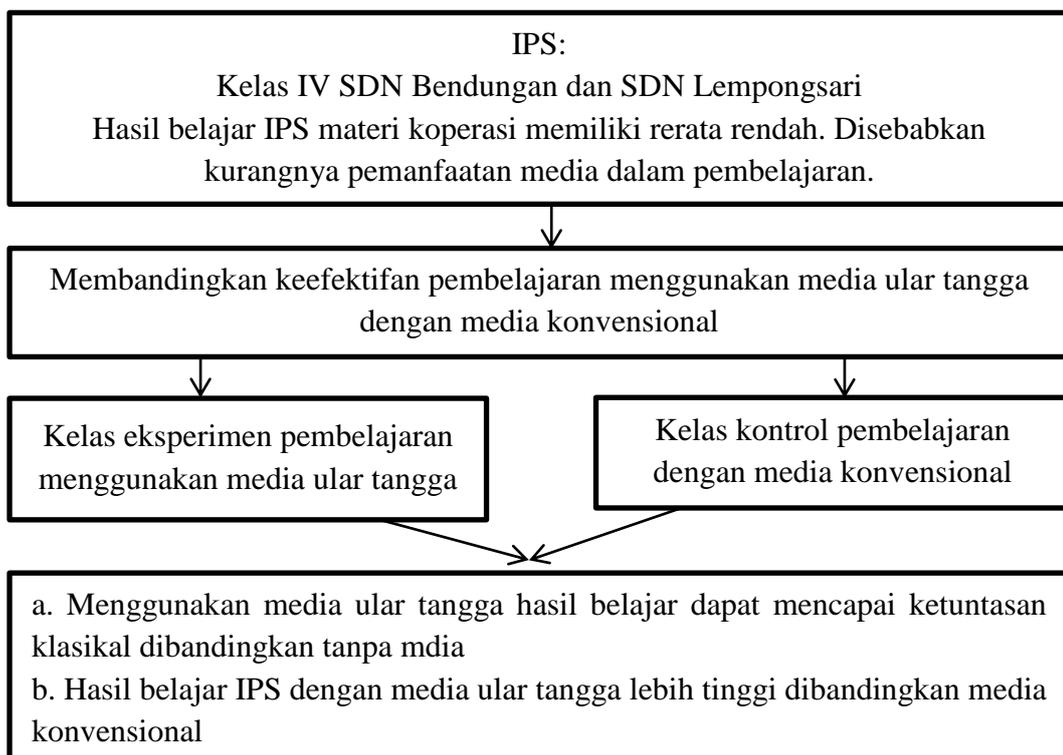
telah belajar matematika. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan ular tangga permainan meningkatkan perkembangan kognitif siswa dengan kesulitan belajar matematika.

2.3 KERANGKA BERPIKIR

Melalui mata pelajaran IPS anak dapat melatih berpikir kritis dan logis, memecahkan masalah yang di hadapinya dalam kehidupan masyarakat, serta berperilaku positif terhadap sekitarnya. Hasil refleksi peneliti pada pelaksanaan kegiatan PPL dan ditindak lanjuti ketika observasi di SD Karangrejo 01 serta SD Bendungan Semarang, pada pembelajaran IPS di kelas IV menunjukkan materi koperasi yang di indikasikan belum tercapainya ketuntasan klasikal dibawah 50%. Hal ini disebabkan karena muatan materi dalam mata pelajaran IPS yang cukup luas serta kurang optimalnya penggunaan media pada mata pelajaran IPS.

Dalam kegiatan pembelajaran materi-materi tertentu sangat memerlukan media. Terdapat beberapa jenis media yakni media visual, media audio, dan media audiovisual. Salah satu materi pembelajaran IPS di kelas IV adalah tentang koperasi. Materi tersebut dapat membantu siswa dalam mengembangkan aspek pengetahuan atau kognitif, aspek nilai dan sikap atau afektif, dan aspek keterampilan atau psikomotor. Aspek kognitif berupa teori yang dapat dipelajari siswa untuk memperluas wawasan tentang kegiatan perekonomian, aspek afektif dapat ditunjukkan dari sikap gotong-royong siswa sesuai dengan asas koperasi, dan aspek psikomotorik yakni keterampilan komunikasi, sosial, dan kerja sama antar siswa dalam kegiatan pembelajarn.

Pembelajaran IPS pada materi koperasi cocok menggunakan media fotografik berupa media ular tangga. Media ular tangga dinilai dapat melatih kerja sama antar kelompok, kejujuran serta melatih siswa dalam memecahkan permasalahan. Selain itu media ular tangga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan materi yang diperoleh siswa dapat dengan mudah dipahaminya. Diharapkan pemanfaatan secara efektif penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran IPS materi koperasi dapat meningkatkan aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik pada siswa. Berikut adalah alur kerangka berpikir penelitian eksperimen yang akan dilakukan.



Bagan 2.3 Kerangka Berpikir Penelitian

2.4 HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, di ajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Hipotesis Nol (H_0)

- a) Hasil belajar IPS materi koperasi dengan menggunakan media ular tangga lebih rendah atau sama dengan media konvensional

Hipotesis Alternatif (H_a)

- b) Hasil belajar IPS materi koperasi yang memperoleh pembelajaran menggunakan media ular tangga lebih tinggi daripada pembelajaran dengan media konvensional

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 JENIS DAN DESAIN PENELITIAN

3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sukmadinata (2013:57) penelitian eksperimen merupakan penelitian laboratorium, meskipun bisa dilakukan di luar laboratorium, pelaksanaannya menerapkan prinsip-prinsip penelitian laboratorium terutama dalam pengontrolan terhadap hal-hal yang dapat mempengaruhi jalannya eksperimen.

Penelitian eksperimen yang dilakukan bermaksud untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS materi koperasi yaitu antara media pembelajaran ular tangga dengan media konvensional.

3.1.2 Desain Penelitian

Penelitian eksperimen ini menggunakan *quasi experimental design* sebagai desain penelitiannya. Bentuk *quasi experimental design* yang digunakan adalah *nonequivalent control group design* dengan penjelasan gambar sebagai berikut:

E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃	-	O ₄

Gambar 3.1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group* (Sugiyono, 2015:223)

Keterangan :

E : kelas eksperimen

K : kelas Kontrol

O₁ dan O₃ : kedua kelas diberi *pretest*

X : perlakuan (*treatment*)

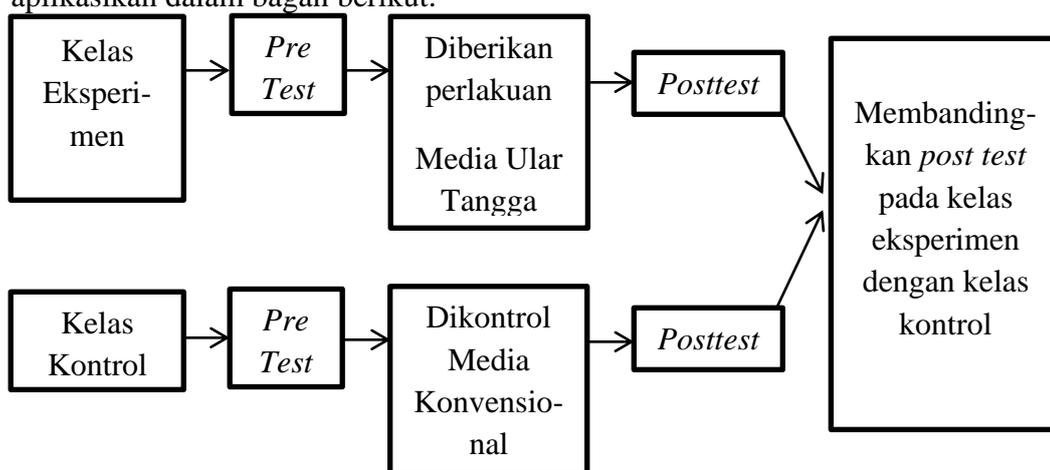
- : tanpa perlakuan

O₂ dan O₄ : kedua kelas diberi *posttest*

Dalam desain penelitian ini terdapat dua kelompok yang masing-masing tidak dipilih secara random. Pada kelompok pertama (X) diberi perlakuan dan kelompok yang lain tidak diberi perlakuan. Menurut Sugiyono (2015:223) kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen, dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol

Dari gambar 3.1 dapat dijelaskan mengenai proses penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Tahap pertama yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol (O₁ dan O₃) mendapat perlakuan yang sama yaitu *pretest*. Pretest digunakan untuk menghitung kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah diketahui tidak ada perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kedua kelas tersebut, kemudian dilakukan proses pembelajaran pada masing-masing kelas. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media ular tangga (X), sedangkan proses pembelajaran pada kelas kontrol dengan media konvensional (-). Setelah 4 kali pembelajaran kemudian kedua kelas dilakukan *posttest* (O₂ dan O₄) untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar dari kedua kelas tersebut setelah mendapatkan materi dan model pembelajaran yang

sama, tetapi menggunakan media pembelajaran yang berbeda. Hasil dari *posttest* digunakan sebagai pembandingan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media ular tangga pada kelas eksperimen dengan media konvensional pada kelas kontrol. Secara lebih detail desain penelitian eksperimen pada penjelasan di atas di aplikasikan dalam bagan berikut:



Bagan 3.1 Alur Desain Penelitian Eksperimen Keefektifan Media Ular Tangga

3.2 PROSEDUR PENELITIAN

Prosedur dalam penelitian digunakan sebagai alur dari sebuah penelitian yang dilakukan. Berikut adalah langkah-langkah dalam penelitian eksperimen:

- 1) Peneliti menentukan sampel dari populasi yang ada
- 2) Setelah diambil sampel, peneliti mengumpulkan data nilai UAS dari masing-masing sampel
- 3) Selanjutnya peneliti menentukan kelas eksperimen yaitu SDN Bendungan dan kelas kontrol yaitu SDN Karangrejo 01 Semarang

- 4) Sebelum dilakukan penelitian lebih dalam, peneliti melakukan uji coba instrumen butir soal terhadap kelas uji coba untuk mengetahui soal yang dibuat valid dan reliabel. Dipilih SDN Lempongsari sebagai kelas uji coba
- 5) Apabila instrumen soal telah valid dan reliabel, soal dipilih dan digunakan sebagai *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
- 6) Melakukan penelitian, dimana kelas eksperimen yaitu SDN Bendungan Semarang diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media ular tangga dan kelas kontrol yaitu SDN Karangrejo 01 Semarang dilakukan pengontrolan dengan media konvensional
- 7) Di akhir pembelajaran dilakukan *posttest* untuk mengetahui hasil pembelajaran dari kedua kelompok tersebut
- 8) Hasil *posttest* kedua kelompok dianalisis
- 9) Setelah dianalisis kemudian dibandingkan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan kelas yang pembelajaran menggunakan media konvensional.

3.3 SUBYEK PENELITIAN, LOKASI, DAN WAKTU PENELITIAN

Subjek dalam penelitian eksperimen ini adalah siswa kelas IV SDN Gugus Diponegoro Semarang. Lokasi yang digunakan dalam penelitian yaitu SDN Bendungan, SDN Karangrejo 01, dan SDN Lempongsari Semarang. Ketiga SDN tersebut berada di Kecamatan Gajahmungkur, Kota Semarang. Waktu yang digunakan dalam penelitian adalah 4 kali pertemuan pada masing-masing sekolah.

3.4 POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

3.4.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2012:61). Populasi dalam penelitian ini yakni semua siswa kelas IV SDN di Gugus Diponegoro Semarang. SD di Gugus Diponegoro Semarang terdiri dari tujuh sekolah, dua diantaranya adalah sekolah swasta dan sisanya sekolah negeri. Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas ketujuh SD di Gugus Diponegoro Semarang, nilai UAS semester 1 tahun ajaran 2015/2016 data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen.

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang terdapat atau yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2012:62). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *cluster random sampling*, yaitu cara pengambilan anggota sampling dengan tahap pertama menentukan sampel daerah, dan tahap berikutnya menentukan orang-orang yang ada pada daerah itu secara sampling pula (Sugiyono, 2012:66).

Teknik *cluster random sampling* terdapat dua tahapan cara pengambilan sampel. Tahap pertama menentukan sampel daerah, dalam penelitian ini di Gugus Diponegoro Semarang terdapat tujuh SD (SDN Gajahmungkur 04, SDN Karangrejo 01, SDN Karangrejo 02, SDN Lemponsari, SDN Bendungan, SDN Kemala Bhayangkari 04 Akpol, dan SDN Don Bosko). Ketujuh SD tersebut di

ambil secara random menjadi tiga SD yaitu SDN Karangrejo 01, SDN Bendungan, dan SDN Lemponsari. Kemudian pada tahap kedua, menentukan orang-orang yang ada pada daerah itu secara sampling pula. Dari ketiga SD tersebut secara random dua SD yaitu SDN Karangrejo 01 dan SDN Bendungan. Jadi, dari teknik sampling ini di dapatkan hasil kelas eksperimen yaitu SDN Bendungan dan kelas kontrol SDN Karangrejo 01 Semarang.

3.5 VARIABEL PENELITIAN

Variabel penelitian pada dasarnya merupakan suatu atribut, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi dan kemudian diatrik kesimpulannya (Sugiyono, 2015:60). Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel yaitu:

3.5.1 Variabel Bebas/Independet (X)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2015:61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media ular tangga pada pembelajaran IPS materi koperasi.

3.5.2 Variabel Terikat/Dependent (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel bebas (Sugiyono, 2015:61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS materi koperasi pada siswa kelas IV SDN di Gugus Diponegoro Semarang.

3.5.3 Variabel Kontrol

Variabel kontrol merupakan variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga hubungan variabel independen terhadap variabel dependen tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak diteliti (Sugiyono, 2015:64). Dalam penelitian ini variabel kontrol antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan kurikulum yang sama yaitu KTSP 2006, jenjang kelas yang sama yaitu kelas IV, latar belakang pendidikan guru lulusan S1, waktu belajar sekolah dimulai pukul 07.00 WIB, jumlah siswa dalam kelas yang tidak jauh berbeda yaitu 34-39 siswa.

3.5.4 Definisi Oprasional

3.5.4.1 Variabel Media Ular Tangga

Ular tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" dan "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. (Dikutip dari wikipedia.org pada tanggal 20 Maret 2016, pukul 15.00 WIB). Dalam penelitian ini, media ular tangga akan divisualisasikan menjadi media dalam pembelajaran IPS. Kotak kecil pada ular tangga akan diisi dengan kertas berupa soal dan petunjuk permainan.

3.5.4.2 Variabel Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tingkat suatu keberhasilan yang dimiliki siswa yang diukur melalui tes dengan perolehan skor pada mata pelajaran tertentu. Selain itu, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara menyeluruh tidak hanya dari satu aspek saja tetapi terpadu secara utuh. Hasil belajar seorang individu meliputi hasil belajar ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris yang ketiganya saling berkaitan. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang digunakan adalah nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol mata pelajaran IPS materi koperasi.

3.6 TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti mencari data-data yang dibutuhkan dengan teknik pengumpul data sebagai berikut:

3.6.1 Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik (Sukmadinata, 2013:221). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dokumentasi foto dan video kegiatan pembelajaran baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Selain itu daftar nama dan data jumlah siswa kelas IV juga digunakan sebagai dokumentasi.

3.6.2 Tes

Tes merupakan prosedur sistematis dimana individu yang dites direpresentasikan dengan suatu set stimuli jawaban mereka yang dapat menunjukkan ke dalam angkut (Sukardi, 2015:138). Sedangkan menurut Arikunto (2013:67) menjelaskan bahwa tes merupakan alat yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti menggunakan tes formatif. Tes formatif bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti program tertentu (Arikunto, 2013:50). Bentuk tes formatif ini adalah tes pilihan ganda (*multiple choice*). Tes pilihan ganda terdiri atas suatu keterangan tentang suatu pengertian yang belum lengkap dan untuk melengkapinya siswa harus memilih salah satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan (Arikunto, 2013:183).

Data *pretest* dan *posttes*. *Pretes* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *postes* untuk mengukur hasil belajar siswa setelah mendapatkan materi koperasi dari kedua kelompok tersebut. Bentuk tes dalam penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda dengan alternatif empat jawaban. Setiap soal dengan jawaban benar memiliki skor 1, sehingga skor maksimal yang di dapat adalah 20. Perhitungan nilai akhir menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100 \text{ (BSNP 2007: 25)}$$

3.7 UJI COBA INSTRUMEN, VALIDITAS, DAN RELIABILITAS

3.7.1 Uji Coba Instrumen

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2015:148). Instrumen penelitian sangat dibutuhkan dalam penelitian sebagai alat untuk memperoleh data dari sebuah penelitian yang dibuat. Dalam penelitian ini, instrumen yang dibuat oleh peneliti berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 soal dengan empat alternatif jawaban.

Sebelum 20 soal tersebut digunakan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengukur hasil belajar siswa, soal-soal tersebut di uji cobakan terlebih dahulu pada siswa di luar sampel yaitu siswa kelas IV SDN Lempongsari Semarang. Alasan pemilihan kelas IV SDN Lempongsari Semarang sebagai kelas uji coba karena kelas IV di sekolah tersebut telah terlebih dahulu mendapatkan materi koperasi. Dari hasil uji coba kemudian dianalisis validitas, reliabilitas, daya pembeda soal, dan tingkat kesukaran soal. Soal uji coba dibuat setara baik dalam cakupan materi hingga tingkat kesukarannya, jadi jumlah butir soal untuk uji coba adalah 30 butir soal yang dibuat berdasarkan kisi-kisi. Setelah soal diujicobakan, kemudian soal diuji dengan langkah-langkah pengujian instrumen soal yang terdiri dari:

3.7.2 Uji Validitas

Validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur (Sukmadinata, 2013:228). Menurut

Sugiyono (2012:348) dikatakan valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Pendapat lain tentang validitas menurut Sukardi (2015:122) validitas suatu instrumen adalah derajat yang menunjukkan di mana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Sehingga data yang valid yakni data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.

Penelitian ini menggunakan validitas isi sebagai instrumen penelitian. Pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan (Sugiyono, 2012:353). Untuk menguji validitas isi pada item soal digunakan rumus korelasi *product moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

Σ = jumlah

r = korelasi

n = banyaknya sampel

X = variabel bebas

Y = variabel terikat

ΣXY = hasil perkalian antara variabel bebas dengan skor variabel terikat

ΣY^2 = hasil perkalian kuadrat dari hasil skor variabel terikat

$\sum X^2$ = hasil perkalian kuadrat dari hasil nilai skor bebas (Arikunto, 2013:87)

Pengambilan keputusan paada uji validitas berdasarkan hasil perhitungan yaitu jika r hitung $>$ r tabel dengan taraf signifikansi 0,05 maka instrumen atau item pertanyaan dinyatakan valid. Namun apabila r hitung $<$ r tabel dengan taraf signifikansi 0,05 maka instrumen atau item pertanyaan dinyatakan tidak valid. Dari hasil perhitungan diperoleh $n = 21$ nilai r tabel adalah 0,433. Jika nilai korelasi lebih tinggi dari r tabel maka item soal dinyatakan valid. Berikut adalah hasil uji validitas instrumen soal uji coba.

Tabel 3.1
Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Uji Coba

	Valid	Tidak Valid
Butir soal	2, 4, 5, 6, 8, 9, 12, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 26, 27, 28, 29, 30	1, 3, 7, 10, 11, 13, 17, 23
Jumlah	22 butir	8 butir

Dari 30 soal yang diujicobakan diperoleh 22 butir soal valid dan 8 butir soal tidak valid. Instrumen yang dibutuhkan yakni 20 butir soal, sementara butir soal yang dinyatakan valid ada 22. Maka, dari kisi-kisi soal dapat diketahui bahwa semua indikator sudah mewakili.

3.7.3 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketetapan suatu tes apabila diujikan pada subjek yang sama (Arikunto, 2013:104). Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan *internal consistency* yaitu pengujian

dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu (Sugiyono, 2015:185). Pengujian reliabilitas instrumen ini menggunakan rumus KR-20 sebagai berikut (Arikunto, 2013:115)

$$r_{11} = \frac{n}{(n-1)} \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas yang telah disesuaikan

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = banyaknya item

S = standar deviasi dari tes

Hasil uji reliabilitas dilakukan pada soal uji coba untuk mengetahui instrumen yang digunakan memiliki ketetapan dalam mengukur objek yang diukur. Hasil uji dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05. Untuk $n = 21$ diperoleh $r_{\text{tabel}} 0,433$. Hasil pengujian item soal jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ maka dikatakan reliabel. Berikut adalah hasil perhitungan reliabilitas instrumen soal uji coba.

Tabel 3.2
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba

r_{tabel}	0,433
Hasil uji reliabilitas	0,803768
Kesimpulan	$r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ maka reliabel

3.7.4 Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah (Arikunto, 2013:226). Rumus daya pembeda butir soal yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = daya beda soal

J_A = banyak peserta kelompok atas

J_B = banyak peserta kelompok bawah

B_A = banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

P_A = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(Arikunto, 2013:228)

Klasifikasi daya pembeda:

D : 0,00 – 0,20 : jelek (*poor*)

D : 0,21 – 0,40 : cukup (*satisfactory*)

D : 0,41 – 0,70 : baik (*good*)

D : 0,71 – 1,00 : baik sekali (*excellent*)

D : negatif, semuanya tidak baik. Jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang saja (Arikunto, 2013:232)

Dapat dijelaskan uji daya pembeda butir soal dikelompokkan menjadi dua yaitu kelompok atas sebagai nilai tertinggi dan kelompok bawah sebagai nilai terendah. Pada kelompok atas proporsi nilai hitung P_A dihitung dari membagi jumlah siswa yang menjawab benar di kelompok atas dengan jumlah siswa pada kelas atas. Sedangkan pada kelompok bawah P_B dihitung dari membagi jumlah siswa yang menjawab benar di kelompok bawah dengan jumlah siswa di kelompok bawah. Selanjutnya mengurangkan hasil P_A dengan P_B sehingga dapat dihasilkan daya pembeda dari butir soal yang akan dijadikan instrumen penelitian.

Hasil perhitungan daya beda soal kemudian di klasifikasikan menurut kriteria (jelek, cukup, baik atau baik sekali) selanjutnya untuk soal dengan daya beda negatif maka soal tersebut tidak digunakan atau dibuang (Arikunto,2012:232). Berikut adalah kesimpulan hasil perhitungan daya pembeda soal dalam tabel 3.3

Tabel 3.3
Hasil Analisis Daya Beda Soal

Keterangan	Kriteria		
	Baik	Cukup	Jelek
Nomor soal	2, 5, 21, 26, 30	6, 9, 12, 14, 15, 17, 18, 20, 24, 25, 27, 28, 29	3, 4, 7, 8, 10, 11, 16, 19, 22, 23
Jumlah	5 butir soal	13 butir soal	10 butir soal

Dari analisis tersebut soal yang digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest* adalah soal nomor 2, 4, 5, 6, 8, 9, 12, 14, 15, 16, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 29, dan 30 karena butir soal pada nomer tersebut telah mewakili semua indikator.

3.7.5 Taraf Kesukaran

Soal yang baik merupakan soal dengan bobot tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya, sedangkan soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya (Arikunto, 2013:222). Tingkat kesukaran soal dapat dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : indeks kesukaran

B : banyaknya jumlah siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS : jumlah seluruh siswa peserta tes (Arikunto, 2013:223).

Harga tingkat kesukaran yang diperoleh, kemudian dilihat dengan klasifikasi indeks kesukaran sebagai berikut:

Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar.

Soal dengan P 0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang.

Soal dengan P 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah (Arikunto, 2013:225).

Soal diuji taraf kesukaran dengan tujuan agar taraf kesukaran soal yang akan dijadikan instrumen penelitian dapat diketahui. Hasil dari perhitungan analisis kesukaran dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4
Hasil Analisis Taraf Kesukaran Soal Uji Coba

Keterangan	Kriteria		
	Mudah	Sedang	Sukar
Nomor soal	5, 19, 24	2, 3, 4, 6, 7, 9, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 25, 26, 27, 29, 30	1, 8, 10, 11, 13, 23, 28
Jumlah	3 butir soal	20 butir soal	7 butir soal

3.8 ANALISIS DATA

3.8.1 Analisis Data Pra Penelitian

Analisis data pra penelitian menggunakan nilai UAS IPS semester I tahun ajaran 2015/2016 kelas IV di SDN Gugus Diponegoro Semarang. Dari data yang diperoleh kemudian data diuji normalitas dan homogenitas menggunakan bantuan *software* SPSS versi 20.

3.8.1.1 Uji Normalitas Data Pra Penelitian

Uji normalitas data pra penelitian menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut (Sundayana, 2015:105):

$$D = \text{maksimum} | F_o (X) - S_n (X) |$$

Keterangan:

$F_o(X)$ = proporsi frekuensi distribusi kumulatif teoritik dibandingkan dengan banyaknya sampel penelitian

$S_n(X)$ = proporsi frekuensi distribusi kumulatif teoritik dibandingkan dengan banyaknya sampel penelitian. Hasil observasi dengan banyaknya sampel penelitian

Penelitian ini menggunakan bantuan *software* SPSS versi 20, dengan langkah-langkah pertama memilih menu *analyze* kemudian *non parametric test* kemudian pilih *dialog legacy* pilih menu *one sample KS* dan masukkan data pada kolom dialog yang muncul (Kadir, 2015:156).

3.8.1.2 Uji Homogenitas Data Pra Penelitian

Uji homogenitas data pra penelitian menggunakan cara Scheffe (Anova-1) Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama. Dengan cara memilih menu *Analyze* kemudian *compare means* dan *one way anova*. Berikut rumus Anova-1 (Kadir, 2015:164-165).

$$F_{hit} = \frac{RJK(A)}{RJK(B)}$$

Keterangan:

RJK (A) = rata-rata jumlah kuadrat antar kelompok

RJK (B) = rata-rata jumlah kuadrat dalam kelompok

3.8.2 Analisis Data Awal

3.8.2.2 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data awal berdistribusi normal. Dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Uji normalitas data awal yang dilakukan sama dengan uji normalitas data pra penelitian

3.8.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki terpenuhi tidaknya sifat homogen pada varians antar kelompok. Uji homogenitas yang dilakukan sama seperti uji homogenitas data pra penelitian.

3.8.2.3 Uji Kesamaan Rata-Rata

Uji kesamaan rata-rata dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dengan menggunakan uji t dengan taraf signifikansi 5%. Dengan rumus sebagai berikut (Sudjana, 2005:239):

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan } S = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Rata-rata sampel 1

S_2^2 = Varians sampel 2

\bar{X}_2 = Rata-rata sampel 2

n_1 = Jumlah sampel 1

S_1^2 = Varians sampel 1

n_2 = Jumlah sampel 2

Kriteria pengujian diterima apabila t kurang dari $t (1-\alpha)$ dan jika r mempunyai harga lain dimana $t (1-\alpha)$ didapat dari daftar distribusi t dengan $dk = (n_1+n_2-2)$ dan $\alpha = 5\%$ maka data dinyatakan sama (Sudjana, 2005:239). Uji menggunakan bantuan *software* aplikasi SPSS versi 20 dengan cara memilih menu *analyze* kemudian pilih *compare means* lalu pilih *independent sample t test*.

3.8.3 Analisis Data Akhir

Analisis data akhir dilakukan setelah pemberian perlakuan pada kelas eksperimen, siswa diberi *posttest* untuk mengetahui keefektifan penerapan media ular tangga pada mata pembelajaran IPS materi koperasi pada kelas eksperimen dibandingkan dengan media konvensional pada kelas kontrol. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah hasil yang diperoleh sesuai dengan hipotesis yang diharapkan. Analisis data akhir ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis

3.8.3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Cara menghitung pada uji normalitas sama dengan cara yang digunakan pada uji normalitas data pra penelitian dan data awal

3.8.3.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui apakah kemampuan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau tidak. Cara menghitung uji homogenitas sama seperti menghitung uji homogenitas data pra penelitian dan data awal.

3.8.3.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang digunakan dengan cara membandingkan hasil pretest dengan hasil *posttest* pada masing-masing kelas dan membandingkan *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

3.8.3.3.1 Uji Perbedaan Rata-rata

Uji perbedaan rata-rata hasil belajar dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil belajar yang dimaksud adalah data nilai *posttest*. Uji perbedaan rata-rata dilakukan setelah uji normalitas dan uji homogenitas. Uji perbedaan menggunakan uji t pihak kanan (Sudjana, 2005:241)

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan} \quad S = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Rata-rata sampel 1

S_2^2 = Varians sampel 2

\bar{X}_2 = Rata-rata sampel 2

n_1 = Jumlah sampel 1

S_1^2 = Varians sampel 1

n_2 = Jumlah sampel 2

Dalam penelitian ini, perhitungan uji t dilakukan dengan bantuan *software* aplikasi SPSS versi 20. Langkah-langkah uji perbedaan sama dengan uji kesamaan pada analisis data awal, yang membedakan adalah cara membaca hasil perhitungannya. Untuk uji kesamaan data dikatakan memiliki kesamaan jika nilai sig (2-tailed) > 0,05 sedangkan pada uji perbedaan rata-rata menggunakan uji satu pihak dengan cara membaca melihat nilai sig (2-tailed) kemudian dibagi 2.

Selanjutnya nilai sig (2-tailed) dibandingkan dengan level signifikan 0,05. Uji perbedaan satu pihak dikatakan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol jika sig (2-tailed) < 0,05

3.8.3.3.2 Uji Gain

Uji Gain dilakukan untuk membandingkan antara hasil *pretest* dengan *posttest* apakah ada peningkatan atau kenaikan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan media ular tangga. Berikut adalah rumus uji Gain yang digunakan dalam penelitian ini:

$$\langle g \rangle = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

Keterangan:

$\langle g \rangle$: gain score

Sf : skor *posttest*

Si : skor *pretest* (Zarkasyi, 2015:235)

Tingkat perolehan *gain score* selanjutnya dikategorikan ke dalam 3 kategori yaitu,

g - tinggi : ($\langle g \rangle$) > 0,7

g - sedang : 0,7 < ($\langle g \rangle$) > 0,3

g - tinggi : ($\langle g \rangle$) < 0,3 (Zarkasyi, 2015:235)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian merupakan data-data yang diperoleh dan digunakan oleh peneliti dalam penelitian. Pada bagian hasil penelitian eksperimen ini berisi tentang deskripsi data penelitian, uji data prasyarat, analisis data awal dan analisis data akhir.

4.1.1 Deskripsi Data Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk membandingkan pemanfaatan keefektifan media ular tangga dalam pembelajaran IPS yang diterapkan pada kelas eksperimen dengan media konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Diponegoro Semarang.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Gugus Diponegoro Kecamatan Gajahmungkur, Kota Semarang. Kegiatan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 pada tanggal 1 Mei sampai 4 Juni 2016. Sekolah yang digunakan peneliti yakni SDN Lemponsari, SDN Bendungan, dan SDN Karangrejo 01. Kelas yang digunakan peneliti adalah kelas IV SDN Lemponsari sebagai kelas uji coba, kelas IV SDN Bendungan sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SDN Karangrejo 01 sebagai kelas kontrol.

4.1.2 Uji Data Prasyarat

Data prasyarat dalam penelitian digunakan untuk menentukan sampel dan populasi penelitian. Data yang digunakan dalam prasyarat penelitian ini adalah data nilai UAS semester 1 kelas IV di SDN Gugus Diponegoro Semarang terlampir pada lampiran 1. Data yang diperoleh selanjutnya di uji normalitas dan homogenitas sebagai dasar menentukan sampel penelitian. Dalam penelitian ini data yang telah diuji diperoleh hasil normal dan homogen. Karena data tersebut homogen maka dapat dipilih teknik sample *cluster random sampling*.

4.1.2.1 Uji Normalitas Data Prasyarat

Uji normalitas data prasyarat dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh peneliti berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan normalitas data prasyarat dapat dilihat pada lampiran 2.

Hipotesis uji normalitas data prasyarat sebagai berikut:

H_0 : data berdistribusi tidak normal

H_a : data berdistribusi normal

Terima H_a jika nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* pada tabel *Kolmogorov-Smirnov Test* > *level of significant* (0.05)

Tabel 4.1

Hasil Uji Normalitas Data Prasyarat

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	SDNBE NDUNGAN	SDNKA RANGR EJO01	SDNKA RANGR EJO02	SDLEM PONGS ARI	SDGAJ AHMUN GKUR0 4	SDDON BOSCO	SDKEMALA BHAYANG KARI04AKP OL
N	34	39	22	20	40	39	33
Norma Mean	67,9118	59,2308	59,4545	60,2000	59,3750	63,4103	53,6667
Std. Deviation	13,8703	16,8826	12,5270	14,4971	16,3482	12,9527	15,55166
Most Extreme Absolute	,161	,139	,141	,137	,092	,182	,107
Positive	,128	,103	,088	,137	,060	,164	,107
Most Extreme Negative	-,161	-,139	-,141	-,105	-,092	-,182	-,080
Kolmogorov-Smirnov Z	,940	,867	,659	,613	,583	1,135	,613
Asymp. Sig. (2-tailed)	,340	,440	,777	,846	,886	,152	,846

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan perhitungan pada tabel 4.1 menggunakan *software* SPSS versi 20 pada kolom *Asymp.Sig.(2-tailed)* diperoleh data semua sekolah memiliki $Sig > 0,05$ maka semua sekolah pada data tersebut berdistribusi normal.

4.1.2.2 Uji Homogenitas Data Prasyarat

Uji homogenitas data prasyarat digunakan untuk mengetahui kesamaan varian pada data prasyarat. Apabila memiliki varian sama maka data tersebut homogen. Perhitungan uji homogenitas data prasyarat dapat dilihat pada lampiran

3.

Hipotesis pada uji homogenitas data prasyarat sebagai berikut:

H_0 : data nilai tidak homogen

H_a : data nilai homogen.

H_a diterima jika nilai *Sig* pada tabel *Test Of Homogeneity Of Varians* > *level of significant* (0.05)

Tabel 4.2
Hasil Uji Homogenitas Data Prasyarat

Test of Homogeneity of Variances			
NILAISDGUGUSDIPONEGORO			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,992	6	220	,432

Berdasarkan perhitungan pada tabel 4.2 dengan menggunakan *software* SPSS versi 20 diperoleh data $Sig = 0,432 > 0,05$ maka data nilai tersebut homogen.

4.1.3 Analisis Data Awal

Analisis data awal dalam penelitian eksperimen ini berupa soal *pretest* yang dilakukan sebelum pembelajaran dimulai. Soal yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama, tujuannya untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Data awal yang diperoleh berupa nilai hasil *pretest* pada kedua kelas dapat dilihat pada lampiran 15 , selanjutnya data tersebut di uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan rata-rata.

4.1.3.1 Uji Normalitas Data Awal

Uji normalitas pada data awal dilakukan untuk mengetahui apakah nilai *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak.

Perhitungan uji normalitas data awal dapat dilihat pada lampiran 13

Hipotesis dalam uji normalitas data awal sebagai berikut:

H_0 : data berdistribusi tidak normal

H_a : data berdistribusi normal

Terima H_a jika nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* pada tabel *Kolmogorov-Smirnov Test* > level of significant (0.05)

Tabel 4.3
Hasil Uji Normalitas Nilai Data Awal

		KelasEksperimen	KelasKontrol
N		33	39
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	56,3636	58,2051
	Std. Deviation	13,06670	13,05289
Most Extreme Differences	Absolute	,140	,138
	Positive	,087	,138
	Negative	-,140	-,093
Kolmogorov-Smirnov Z		,802	,859
Asymp. Sig. (2-tailed)		,541	,451

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas nilai *pretest* pada tabel 4.3 dengan bantuan *software* SPSS versi 20 diperoleh data kedua kelas memiliki *Sig* > 0,05 pada tabel *Asymp.Sig.(2-tailed)* maka data nilai *pretest* tersebut berdistribusi normal.

4.1.3.2 Uji Homogenitas Data Awal

Uji homogenitas data awal bertujuan untuk mengetahui data nilai *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang sama atau tidak. Pengujian dilakukan karena telah diketahui bahwa uji normalitas data awal berdistribusi normal.

Hipotesis dalam pengujian homogenitas data awal sebagai berikut:

H_0 : data nilai tidak homogen

H_a : data nilai homogen

H_a diterima jika nilai *Sig* pada tabel *Test Of Homogeneity Of Varians* > *Level of significant* (0.05)

Tabel 4.4
Hasil Uji Homogenitas Nilai *Pretest*

Test of Homogeneity of Variances			
SDNBendunganDanSDNKarangrejo01			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,078	1	70	,781

Berdasarkan perhitungan pada tabel 4.4 dengan bantuan *software* SPSS versi 20 diperoleh data hasil nilai *pretest* dengan *Sig* = 0,781 > 0,05 maka data nilai tersebut homogen.

4.1.3.3 Uji Kesamaan Rata-rata Data Awal

Uji kesamaan rata-rata digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kedua kelas. Uji ini menggunakan data nilai *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil uji tersebut apabila *Sig* (*2-tailed*) > 0,05 maka data tersebut tidak berbeda. Sehingga kedua kelas memiliki kemampuan yang sama atau setara.

Hipotesis pada uji kesamaan rata-rata data awal yaitu sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 \neq \mu_2$ (rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda)

$H_a : \mu_1 = \mu_2$ (rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda)

H_a diterima jika nilai *Sig* (2-tailed) > *Level of significant* (0.05)

Tabel 4.5
Hasil Uji Kesamaan Rata-rata Nilai Data Awal

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
										Lower	Upper
SDNB endun ganDa nSDN Karan grejo0 1	Equal variance assumed	,078	,781	-,596	70	,553	-1,84149	3,08883	-8,00196	4,31898	
	Equal variance not assumed			-,596	68,017	,553	-1,84149	3,08910	-8,00567	4,32269	

Dari hasil perhitungan pada tabel 4.5 dengan menggunakan *software* SPSS versi 20, diperoleh data nilai *Sig* pada kolom *Levene's test for equality of variances* data memiliki varians yang sama sehingga yang digunakan nilai yang

terdapat pada baris *Equal variances assumed*. Dengan nilai $df = 70$ dan nilai signifikansi $0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 1,658$. $t_{hitung} = -0,596$ sehingga $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t_{hitung} < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$ atau Nilai sig (2-tailed) sebesar $0,553 > 0,05$ sehingga H_0 ditolak H_a diterima maka rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda.

4.1.4 Analisis Data Akhir

Data akhir dalam penelitian ini berupa data hasil belajar siswa. data hasil belajar adalah nilai *posttest* yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran berakhir untuk membandingkan antara hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan media ular tangga dan kelas kontrol dengan media konvensional. Soal yang digunakan untuk *posttest* sama dengan soal yang digunakan untuk *pretest*. Data nilai *posttest* dapat dilihat pada lampiran 29 selanjutnya data nilai *posttest* diuji menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yang meliputi uji gain serta uji perbedaan rata-rata.

4.1.4.1 Uji Normalitas Data Akhir

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS versi 20.

Hipotesis dalam uji normalitas data awal sebagai berikut:

H_0 : data berdistribusi tidak normal

H_a : data berdistribusi normal

Terima H_a jika nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* pada tabel *Kolmogorov-Smirnov Test* $>$ level of significant (0.05)

Tabel 4.6
Hasil Uji Normalitas Nilai *Posttest*

		One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
		KelasEksperimen	KelasKontrol
N		33	39
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	72,5758	62,1795
	Std. Deviation	10,16437	13,51388
Most Extreme Differences	Absolute	,140	,138
	Positive	,136	,138
	Negative	-,140	-,102
Kolmogorov-Smirnov Z		,803	,864
Asymp. Sig. (2-tailed)		,540	,445

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari tabel 4.6 dengan menggunakan *software* SPSS versi 20 dapat diketahui pada kolom *Asymp.Sig(2-tailed)* diperoleh data kedua kelas memiliki *Sig* > 0,05 maka data nilai *posttest* tersebut berdistribusi normal

4.1.4.2 Uji Homogenitas Data Akhir

Data hasil *posttest* berdistribusi normal, maka selanjutnya perlu dilakukan uji homogenitas. Untuk menguji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS versi 20. Hasil perhitungan uji homogenitas data *posttest* dapat dilihat pada lampiran 18.

Hipotesis uji homogenitas data *posttest* sebagai berikut:

H_0 : data nilai tidak homogen

H_a : data nilai homogen.

H_a diterima jika nilai *Sig* pada tabel *Test Of Homogeneity Of Varians* > *Level of significant* (0.05)

Tabel 4.7
Hasil Uji Homogenitas Data Nilai *Posttest*

Test of Homogeneity of Variances			
SDNBendunganDanSDNKarangrejo01			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,759	1	70	,101

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas pada tabel 4.7 dengan bantuan *software* SPSS versi 20 diperoleh data $Sig = 0,101 > 0,05$ sehingga H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas homogen.

4.1.4.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media ular tangga lebih efektif dibandingkan media konvensional. Keefektifan penggunaan media tersebut dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media ular tangga dengan kelas kontrol pembelajaran dengan media konvensional. Selanjutnya peneliti menguji hipotesis untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan media ular tangga lebih tinggi dari hasil belajar media konvensional.

4.1.4.3.1 Uji Gain (Kenaikan *Pretest-Posttes*)

Uji Gain dilakukan untuk mengetahui besarnya peningkatan nilai *pretest* dibandingkan dengan nilai *posttest* pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Besarnya nilai peningkatan disebabkan oleh pembelajaran yang dilakukan. Perhitungan uji Gain dapat dilihat pada lampiran 20.

Tabel 4.8
Hasil Uji Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Kelas	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	Uji Gain	Kriteria
1.	Kelas Eksperimen	56,36364	72,57576	0,371528	Sedang
2.	Kelas Kontrol	58,20513	62,17949	0,095092	Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan uji Gain diperoleh hasil dua kelas mengalami peningkatan. Kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

4.1.4.3.2 Uji Perbedaan Rata-rata

Uji perbedaan rata-rata menggunakan data *posttest* pada kedua kelas. Perhitungan menggunakan *software* SPSS versi 20. Hasil kedua *posttest* dibandingkan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga lebih tinggi dari pembelajaran dengan media konvensional. Data hasil perhitungan uji perbedaan rata-rata dapat dilihat pada lampiran 19.

Hipotesis dalam uji perbedaan rata-rata yaitu:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ (hasil belajar siswa kelas eksperimen sama dengan kelas kontrol)

$H_a: \mu_1 > \mu_2$ (hasil belajar antara kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol).

Terima H_a jika Terima H_a jika nilai *Sig (2-tailed)* < *level of significant* (0.05)

Tabel 4.9
Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Data Hasil Belajar

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
SDN Bendunga nDa nSD NKarangr ejo01	Equal variances assumed	2,759	,101	3,633	70	,001	10,39627	2,86155	4,68909	16,10345
	Equal variances not assumed			3,719	69,112	,000	10,39627	2,79525	4,82006	15,97248

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4.9 dengan bantuan *software* SPSS versi 20 nilai hasil belajar (*posttest*) kedua kelas diperoleh $Sig > 0,05$ pada kolom *Levene's test for equality of variances* $Sig > 0,05$ maka data memiliki varian yang sama sehingga yang digunakan pada baris *equal variances assumed*. Uji perbedaan rata-rata menggunakan uji satu pihak sehingga cara membacanya dengan melihat nilai sig *2-tailed* kemudian dibagi 2. Selanjutnya nilai Sig *2-tailed* dibandingkan dengan level signifikan 0,05. Uji satu pihak ini dikatakan rata-rata apabila kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol jika $sig\ 2-tailed < 0,05$. Dari perhitungan diatas menunjukkan bahwa nilai sig *2-tailed* sebesar 0,001 kemudian dibagi 2 diperoleh 0,0005 sehingga nilai sig *1-tailed* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya data hasil belajar (*posttest*) kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

4.2 PEMBAHASAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk mengembangkan potensinya baik yang ada di dalam maupun di luar sekolah serta berlangsung seumur hidup. Usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang ini memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia menjadi lebih baik. Melalui pendidikan pula, seseorang tidak hanya belajar secara teori yang ada di bangku sekolah tetapi juga dapat belajar melalui pengalaman yang bermakna. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1 dijelaskan bahwa proses pembelajaran di setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus mampu memberikan ruang terbuka dalam pengembangan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Pengembangan bakat dan minat yang sesuai dengan fisik serta psikologis siswa berawal dari pendidikan dasar. Hal ini dikarenakan pendidikan dasar sebagai modal awal siswa mengenal teori dan konsep pembelajaran. Pendidikan dasar sebagai pendidikan formal membentuk kepribadian dan memberikan bekal pengetahuan dasar yang dapat dikembangkan melalui 3 ranah yakni pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Salah satu pembelajaran yang dapat mengembangkan tiga ranah (kognitif, afektif, dan psikomotorik) yakni mata pelajaran IPS. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan suatu mata pelajaran yang tidak hanya menyajikan materi berdasarkan teori semata namun memberikan gambaran kepada siswa tentang hidup dalam lingkungan sekitar. Melalui mata pelajaran IPS siswa secara alami akan belajar tentang hidup berdampingan dengan manusia lainnya, saling

menghargai dan menghormati antar manusia. Tujuan pembelajaran IPS dikemukakan oleh Sumaatmadja (2008:1.10) bahwa pembelajaran IPS yakni membina siswa untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta masyarakat dan negara. Lebih jauh lagi pendidikan IPS dikembangkan dalam tiga ranah yakni aspek kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan) dan afektif (sikap), yang ketiganya merupakan acuan dalam mengembangkan pemilihan materi, strategi, model dan media pembelajaran (Susanto, 2015:144).

Dalam mengembangkan tiga ranah pada mata pelajaran IPS diperlukan alat sebagai perantara penyampai pesan kegiatan pembelajaran. Alat yang dimaksud berupa media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam penggunaannya. Sumaatmadja (2008:1.40) mengemukakan bahwa media dalam pembelajaran IPS memiliki peran penting. Siswa yang tinggal di perkotaan terutama di pulau Jawa dapat menyaksikan segala kemajuan yang dialami oleh kehidupan sosial sampai saat ini. Namun, bagi siswa yang tinggal di bagian pelosok Nusantara tidak selalu dapat menyaksikan secara langsung peristiwa dan kemajuan dalam kehidupan sosial. Oleh karena itu, diperlukan media sebagai alat yang dapat membantu proses pembelajaran IPS di sekolah. Peristiwa, benda dan suatu hal yang tidak dapat diamati secara langsung dan dipelajari oleh siswa dapat disampaikan atau disajikan melalui gambar, potret, peta, buku, majalah, dan benda lainnya yang sejenis. Alat perantara yang sedemikian disebut media cetak atau media visual. Dalam proses pembelajaran IPS, media visual cetak ini dapat menarik minat dan perhatian siswa, mengurangi informasi lisan yang tidak jarang

menjemukan, dan meningkatkan keterampilan alat indera yang tidak hanya terbatas pada pendengaran, melainkan memfungsikan juga peningkatan organ lainnya (Sumaatmadja,2008:1.40).

Media memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran IPS yang menekankan keterampilan proses (Hidayati, 2008:7.15). Dengan demikian, media visual dalam pembelajaran IPS memiliki manfaat yang dapat dirasakan dalam penggunaannya. Guru dapat membuat sendiri dengan harga yang relatif murah. Selain itu, media visual dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran khususnya IPS.

Peneliti memilih media visual yang diaplikasikan dalam permainan ular tangga. Dalam permainan ular tangga siswa diajak untuk bermain dan belajar. Media ular tangga dimodifikasi dengan menambahkan soal-soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPS. Cara bermainnya tidak lepas dari permainan ular tangga pada umumnya, yang berbeda setiap siswa berhenti pada kotak yang berisi kertas soal dan perintah permainan. Soal dibuat berdasarkan indikator dalam pembelajaran IPS yang sedang berlangsung. Kemudian siswa bersama kelompok mendiskusikan soal yang di dapatnya dan menjawab pada LKS. Media ini dipilih karena mudah dalam pembuatan, serta dapat menarik perhatian siswa akan materi yang sedang diajarkan oleh guru pada pembelajaran IPS.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada kedua kelas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat mencapai ketuntasan klasikal hasil belajar IPS materi koperasi siswa kelas IV di SDN Gugus Diponegoro Semarang. Pada kedua kelas memiliki nilai Ketuntasan

Klasikal Minimal (KKM) yang sama yakni 70. Ditunjukkan dengan hasil nilai evaluasi pada kelas eksperimen dapat dilihat pada lampiran 7 dan pada kelas kontrol pada lampiran 8. Data nilai evaluasi pada kelas eksperimen dengan menggunakan media ular tangga berturut-turut sebesar 70 pada pertemuan I, 71,1 pada pertemuan II, 71 pada pertemuan III, dan 79,2 pada pertemuan IV. Sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dengan media konvensional nilai evaluasi berturut-turut sebesar 60,3 pada pertemuan I, 68 pada pertemuan II, 86 pada pertemuan III, dan 61 pada pertemuan IV. Selain dapat mencapai ketuntasan klasikal pada ranah kognitif keefektifan media ular tangga dalam pembelajaran IPS dapat mencapai ketuntasan klasikal pada ranah afektif dan psikomotorik siswa, ditunjukkan pembelajaran menggunakan media ular tangga pada kelas eksperimen di dapatkan hasil rata-rata 4 kali pembelajaran pada ranah psikomotorik dapat dilihat lampiran 11 sebesar 94,625 dengan kriteria sangat baik sedangkan ranah afektif dapat dilihat pada lampiran 9 sebesar 86,4 dengan kriteria baik. Pada kelas kontrol pembelajaran dengan media konvensional di dapatkan hasil rata-rata 4 kali pembelajaran pada ranah psikomotorik dapat dilihat pada lampiran 12 sebesar 86,675 dengan kriteria baik dan ranah afektif dapat dilihat pada lampiran 10 sebesar 66,425 dengan kriteria cukup. Dari pemerolehan rata-rata hasil ranah psikomotorik dan ranah afektif kedua kelas menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dapat mencapai ketuntasan klasikal pada ranah kognitif dan mampu mengembangkan keterampilan dan sikap pada siswa dibandingkan pembelajaran dengan media konvensional.

Hasil penelitian tersebut diperkuat melalui penelitian yang dilakukan oleh Maria Fransiska, Diah P., dkk pada jurnal *Prediksi, Kajian Ilmiah Psikologi* volume 2 tahun 2013 dengan judul *Studi Deskriptif Tentang Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Berhitung Kelas II* bahwa media permainan ular tangga dapat membantu dalam meningkatkan prestasi berhitung penjumlahan dan pengurangan.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan media ular tangga selain dapat mencapai ketuntasan klasikal, terdapat perbandingan antara pembelajaran media ular tangga dengan media konvensional. Ditunjukkan dari hasil statistik parametrik digunakan uji perbedaa rata-rata dengan menggunakan satu pihak kanan untuk mengetahui pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan media ular tangga lebih tinggi atau sama dengan kelas kontrol. setelah diuji dengan menggunakan bantuan *software* SPSS versi 20 diperoleh nilai sig 0,0005. Nilai sig (*1-tailed*) $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, maka hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan media ular tangga lebih tinggi dibandingkan media konvensional pada kelas kontrol.

Uji hipotesis selain untuk mengetahui perbedaan pada kedua kelas, dilakukan pula uji gain yakni perbedaan hasil belajar nilai *pretest* dengan *posttest* pada kedua kelas. Hal ini bertujuan untuk membandingkan apakah media ular tangga efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Dari hasil perhitungan diperoleh data pada kelas eksperimen sebelum dilakukan pembelajaran sebesar 56,36364 kemudian setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media ular tangga mengalami peningkatan atau kenaikan sebesar 72,57576. Selanjutnya

dilakukan uji gain pada hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, di dapatkan hasil sebesar 0,371528 dengan kategori sedang. Pada kelas kontrol sebelum dilakukan pembelajaran sebesar 58,20513 kemudian setelah dilakukan pembelajaran dengan media konvensional mengalami peningkatan atau kenaikan sebesar 62,17949. Selanjutnya dilakukan uji gain pada hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dengan hasil uji sebesar 0,095092 dengan kategori rendah. Sehingga pembelajaran IPS dengan menggunakan media ular tangga lebih efektif dibandingkan media konvensional. Dari hasil uji tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS menggunakan media ular tangga lebih efektif dibandingkan media konvensional.

4.2.1 Pemaknaan Temuan

4.2.1.1 Ketuntasan Klasikal pada Pembelajaran IPS Menggunakan Media Ular Tangga

Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan media ular tangga pada kelas eksperimen yakni kelas IV SDN Bendungan dan pembelajaran dengan media konvensional pada kelas kontrol yakni kelas IV SDN Karangrejo 01. Pembelajaran dilakukan sebanyak 4x pertemuan dengan alokasi waktu tiap pertemuan 70 menit atau 2 jam pelajaran. Pada kelas eksperimen pertemuan dilaksanakan pada tanggal 12,25,26, dan 28 Mei 2016 dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang sedangkan pada kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 7,14,27 Mei dan 4 Juni 2016 dengan jumlah siswa sebanyak 39 orang. Setiap kelas mempelajari indikator dan materi yang sama yaitu koperasi.

Pemanfaatan media ular tangga dilakukan oleh siswa dalam kegiatan kelompok. Sebelumnya, siswa akan mendapatkan penjelasan guru tentang materi yang diajarkan baik secara ceramah maupun tanya-jawab. Selanjutnya siswa akan berkelompok untuk berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajarinya. Guru akan menggunakan media ular tangga untuk mempertajam pemahaman siswa. Di setiap kelompok akan mendapatkan media ular tangga lengkap dengan dadu, pion, isi soal dan petunjuk pada kotak-kota media ular tangga. Selanjutnya secara berkelompok siswa akan mulai berdiskusi tentang materi yang berlangsung pada setiap pertemuan. Hasil jawaban siswa ditulis pada lembar kerja siswa (LKS). Selanjutnya, LKS siswa ditukarkan pada kelompok lain dan bersama guru mencari jawaban terhadap soal-soal di setiap kotak media ular tangga. Di setiap pertemuannya isi pada kotak media ular tangga akan berbeda sesuai dengan indikator dan materi yang sedang dipelajari. Kegiatan kelompok selesai guru akan memberikan penguatan terhadap materi yang diajarkan. Melalui kegiatan kelompok dengan media ular tangga, selain aspek kognitif guru juga dapat melihat aspek psikomotorik dan aspek afektif pada diri siswa.

Pembelajaran dikelas kontrol dilakukan menggunakan media konvensional. Hal ini sebagai pembanding karena kurangnya guru dalam mengoptimalkan media pada pembelajaran IPS. Dalam kegiatan pembelajaran dengan media konvensional, siswa akan mendapatkan penjelasan guru baik berupa tanya-jawab maupun ceramah terhadap indikator materi yang sedang dipelajari. Selanjutnya siswa akan berkelompok untuk mengerjakan lembar kerja siswa (LKS) sesuai dengan materi yang telah dijelaskan oleh guru. Kemudian

guru membagikan LKS yang berisi soal dan kolom jawaban. Dalam kegiatan kelompok ini siswa akan berdiskusi dengan menjodohkan soal dan jawaban pada lembar yang telah diberikan guru. Selanjutnya, LKS ditukarkan kepada kelompok lain dan bersama guru mencari jawaban benar. Kemudian guru akan memberikan penguatan dan penajaman pemahaman materi kepada siswa.

Berdasarkan uraian mengenai penggunaan media pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan lebih menarik dan terstruktur. Sesuai dengan pendapat Kustandi dan Bambang (2013:08) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang tersampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selain tujuan pembelajaran dapat tercapai, siswa akan merasa senang dan mudah memahami materi yang dipelajari dengan kegiatan kelompok. Siswa akan mudah mengingat materi melalui soal yang terdapat pada kotak ular tangga. Penggunaan media ular tangga akan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi antar kelompok, sosial, dan kerja sama antar siswa dalam kelompok. Selain keterampilan, sikap yang dapat dikembangkan oleh siswa melalui penggunaan media ular tangga yakni gotong royong sesuai dengan asas koperasi. Pada kelas kontrol kegiatan pembelajaran siswa lebih sedikit. Siswa menerima penjelasan guru kemudian mengerjakan tugas kelompok tanpa menggunakan media dan mempresentasikan hasil kerja kelompok. Pengalaman materi yang diperoleh siswa lebih sedikit karena penajaman materi yang diperoleh siswa juga terbatas. Pada kelas kontrol

aspek keterampilan dan aspek sikap yang dikembangkan siswa dapat diperoleh namun tidak seluas ketika pembelajaran menggunakan media ular tangga. Perbedaan diantara kedua kelas ini dijelaskan dalam Kerucut Pengalaman Dale bahwa tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan dalam lambang-lambang seperti kata, bagan, atau grafik sedangkan pengalaman konkret akan memberikan ruang baru kepada siswa untuk mengeksplere dirinya dalam pembelajaran.

Nawawi (dalam Susanto, 2015:05) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes terhadap mata pelajaran tertentu. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol kegiatan mengerjakan soal evaluasi menjadi indikator keberhasilan dalam materi yang diajarkan oleh guru. Pada kedua kelas memiliki Ketuntasan Klasikal Minimal (KKM) yang sama yakni sebesar 70. Dari ketetapan KKM tersebut dapat menunjukkan apakah pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dapat mencapai ketuntasan klasikal lebih tinggi daripada pembelajaran dengan media konvensional. Hasil temuan tersebut diperkuat dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Rahina Nugrahani pada jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan volume 36 Tahun 2007 yang menjelaskan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media ular tangga lebih tinggi dibandingkan pembelajaran tanpa media.

Hasil nilai evaluasi pada kelas eksperimen dapat dilihat pada lampiran 7 dan pada kelas kontrol pada lampiran 8. Data nilai evaluasi pada kelas eksperimen

dengan menggunakan media ular tangga berturut-turut sebesar 70 pada pertemuan I, 71,1 pada pertemuan II, 71 pada pertemuan III, dan 79,2 pada pertemuan IV. Sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dengan media konvensional nilai evaluasi berturut-turut sebesar 60,3 pada pertemuan I, 68 pada pertemuan II, 86 pada pertemuan III, dan 61 pada pertemuan IV.

Berdasarkan data nilai tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPS menggunakan media ular tangga pada materi koperasi dapat mencapai ketuntasan klasikal dan lebih tinggi daripada media konvensional. Selain ranah kognitif, ketuntasan klasikal dalam pembelajaran akan lebih bermakna apabila dilihat dari ranah afektif dan ranah psikomotorik siswa pula. Hal ini selaras dengan pendapat Sri Anitah (2008:2.19) bahwa hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat tetap, fungsional, positif, dan disadari. Bentuk perubahan tingkah laku harus menyeluruh secara komprehensif. Aspek keseluruhan perubahan sikap siswa dapat menunjukkan hasil belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pada kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media ular tangga di dapatkan hasil rata-rata 4 kali pembelajaran pada ranah psikomotorik dapat dilihat lampiran 11 sebesar 94,625 dengan kriteria sangat baik sedangkan ranah afektif dapat dilihat pada lampiran 9 sebesar 86,4 dengan kriteria baik. Pada kelas kontrol pembelajaran dengan media konvensional di dapatkan hasil rata-rata 4 kali pembelajaran pada ranah psikomotorik dapat dilihat pada lampiran 12 sebesar 86,675 dengan kriteria baik dan ranah afektif dapat dilihat pada lampiran

10 sebesar 66,425 dengan kriteria cukup. Dari pemerolehan rata-rata hasil ranah psikomotorik dan ranah afektif kedua kelas menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dapat mencapai ketuntasan klasikal pada ranah kognitif dan mampu mengembangkan keterampilan dan sikap pada siswa dibandingkan pembelajaran dengan media konvensional.

4.2.1.2 Perbandingan Keefektifan Media Ular Tangga dengan Media Konvensional pada Pembelajaran IPS

Kustandi dan Bambang (2013:08) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang tersampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Perbandingan yang mendasar dari kegiatan yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yakni kegiatan dalam menggunakan media ular tangga pada materi koperasi. Penggunaan media dirasa lebih efektif dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan media konvensional. Penajaman pemahaman materi siswa, keterampilan, dan sikap siswa dalam kegiatan kelompok dengan menggunakan media akan memudahkan siswa dalam menggali materi yang dipelajarinya. Hal ini selaras dengan pendapat Sudjana & Rivai (2013:02) mengemukakan manfaat dari media pembelajaran antara lain: pembelajaran akan lebih menarik perhatian, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, metode mengajar akan bervariasi, dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Berbeda apabila pembelajaran dilakukan dengan media konvensional, siswa dirasa kurang dalam menggali materi yang dipelajarinya baik dalam hal keterampilan, dan sikap.

Pada akhir penelitian, hasil belajar yang diperoleh siswa dapat dibandingkan dengan memberikan test pada kedua kelas. Tes di akhir pembelajaran tersebut dinamakan *posttest*. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru. Kemudian, tes tersebut digunakan sebagai pembanding hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda.

Hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran 29. Pada analisis data *posttest* diuji normalitas dan homogenitas sama seperti analisis data *pretest*. Berdasarkan hasil perhitungan yang ditunjukkan pada tabel 4.8 dengan bantuan *software* SPSS versi 20 pada kolom *Asymp. Sig* diperoleh data nilai *posttest* SDN Bendungan memiliki $\text{sig} = 0,540$ dan SDN Karangrejo 01 memiliki $\text{sig} = 0,445$. Maka kedua kelas memiliki nilai $\text{sig} > 0,05$ sehingga kedua data berdistribusi normal. Kemudian pada uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki $\text{sig} = 0,101$, maka nilai $\text{sig} > 0,05$ sehingga kedua data tersebut homogen. Karena data berdistribusi normal dan homogen, uji selanjutnya menggunakan statistik parametrik.

Statistik parametrik digunakan uji perbedaa rata-rata dengan menggunakan satu pihak kanan untuk mengetahui pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan media ular tangga lebih tinggi atau sama dengan kelas kontrol. setelah diuji dengan menggunakan bantuan *software* SPSS versi 20 diperoleh nilai $\text{sig} 0,0005$. Nilai $\text{sig} (1\text{-tailed}) < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, maka

hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan media ular tangga lebih tinggi dibandingkan media konvensional pada kelas kontrol.

Uji hipotesis selain untuk mengetahui perbedaan pada kedua kelas, dilakukan pula uji gain yakni perbedaan hasil belajar nilai *pretest* dengan *posttest* pada kedua kelas. Hal ini bertujuan untuk membandingkan apakah media ular tangga efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Dari hasil perhitungan diperoleh data pada kelas eksperimen sebelum dilakukan pembelajaran sebesar 56,36364 kemudian setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media ular tangga mengalami peningkatan atau kenaikan sebesar 72,57576. Selanjutnya dilakukan uji gain pada hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, di dapatkan hasil sebesar 0,371528 dengan kategori sedang. Pada kelas kontrol sebelum dilakukan pembelajaran sebesar 58,20513 kemudian setelah dilakukan pembelajaran dengan media konvensional mengalami peningkatan atau kenaikan sebesar 62,17949. Selanjutnya dilakukan uji gain pada hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dengan hasil uji sebesar 0,095092 dengan kategori rendah. Sehingga pembelajaran IPS dengan menggunakan media ular tangga lebih efektif dibandingkan media konvensional.

Hasil uji yang telah dipaparkan diatas dipertegas dengan pendapat Sumaatmadja (2008:1.40) yang mengemukakan bahwa media dalam pembelajaran IPS memiliki peran penting. Siswa yang tinggal di perkotaan terutama di pulau Jawa dapat menyaksikan segala kemajuan yang dialami oleh kehidupan sosial sampai saat ini. Namun, bagi siswa yang tinggal di di bagian pelosok Nusantara tidak selalu dapat menyaksikan secara langsung peristiwa dan kemajuan dalam

kehidupan sosial. Oleh karena itu, diperlukan media sebagai alat yang dapat membantu proses pembelajaran IPS di sekolah. Pendapat Sumaatmadja tersebut dipertegas dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Maya Kartika sari pada jurnal *Premiere Educandum* Volume 5 Tahun 2015 yang menjelaskan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif melalui media permainan ular tangga lebih baik dibandingkan hasil belajar kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sehingga dapat ditarik inti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada kedua kelas, sehingga pembelajaran IPS menggunakan media ular tangga lebih efektif dibandingkan media konvensional.

4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian

4.2.2.1 Implikasi Teoritis

Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran akan lebih banyak merangsang indera penglihatan selain itu siswa akan lebih banyak mengalami pembelajaran secara langsung. Penggunaan media ular tangga memberikan manfaat untuk proses pembelajaran antara lain: pembelajaran akan lebih menarik, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, metode mengajar akan bervariasi, dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar (Sudjana dan Rivai, 2013:02). Selain itu, menurut kerucut pengalaman *Dale* pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, sehingga indera yang terlibat

akan memberikan dampak langsung terhadap pemerolahan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Arsyad, 2015:13).

Media ular tangga merupakan media visual yang yang mengkombinasikan fakta, gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan kata-kata dan gambar. Kombinasi kata dan gambar yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan jenjang usianya akan semakin menarik siswa untuk mengembangkan data imajinasi atau citra siswa, daya imajinasi dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur visual dalam materi pembelajaran (Hamdani, 2011:248). Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran akan menarik perhatian dan minat siswa terhadap materi koperasi yang diajarkan di kelas. Perhatian dan minat merupakan salah satu faktor penting yang ikut mempengaruhi hasil belajar siswa. Semakin tinggi perhatian dan minat siswa terhadap pembelajaran materi koperasi, maka hasil belaajr pada materi koperasi akan semakin tinggi pula.

Kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa akan membantu siswa dalam menggali materi yang dipelajarinya. Penajaman pemahaman materi siswa akan semakin luas, keterampilan dalam belajar serta sikap yang muncul dalam diri siswa dapat dikembangkannya pula. Pembelajaran dengan menggunakan media yang melibatkan siswa akan merangsang aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa sehingga siswa merasa senang dalam kegiatan pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar yang dicapainya.

4.2.2.2 Implikasi Praktis

Salah satu syarat pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas siswa baik dalam aspek kognitif, afektif, dan

psikomotorik. Salah satu pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas siswa adalah penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Media sebagai alat penyampai pesan akan memberikan ruang baru bagi siswa dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Jika dibandingkan pembelajaran dengan media konvensional, materi yang diberikan siswa belum mampu diterima dengan baik sehingga siswa merasa bosan dalam pembelajaran.

Pemanfaatan media ular tangga secara efektif diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam pembelajaran. Keterkaitan antara hasil penelitian dengan proses pembelajaran yaitu melalui media ular tangga pada pembelajaran IPS materi koperasi membantu guru dalam menentukan media yang sesuai dengan materi dapat diatasi. Guru dapat memberikan pemahaman materi dengan mudah melalui media ular tangga. Siswa dapat dengan mudah menggali materi yang disampaikan guru serta memudahkannya dalam mengingat melalui pengalaman langsung. Siswa mempelajari materi dengan mencoba melalui pengalaman memecahkan masalah secara langsung tidak sekedar mendengar dan membaca, sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik serta meningkatkan kualitas siswa dan kualitas guru dalam pembelajaran. Selain itu, melalui penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bagi peneliti atau calon guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

4.2.2.3 Implikasi Pedagogis

Dalam bidang pendidikan, penelitian ini memberikan inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini memberikan gambaran kepada

guru tentang pembelajaran yang inovatif., dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik sehingga siswa tidak mudah merasa jenuh serta dengan penggunaan media secara efektif dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN Bendungan dan SDN Karangrejo 01 Semarang dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media ular tangga lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional materi koperasi mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN di Gugus Diponegoro Semarang. Keefektifan media ular tangga dapat dilihat dari rata-rata *posttest* hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 72,58 sedangkan kelas kontrol 62,18. Data hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *independent sample t test* dengan bantuan *software* SPSS versi 20 menunjukkan media ular tangga secara signifikan lebih efektif dalam memaksimalkan hasil belajar siswa materi koperasi mata pelajaran IPS. Keefektifan media ular tangga terhadap hasil belajar IPS dibuktikan dengan uji hipotesis pihak kanan satu pihak *1-tailed* dengan nilai $t_{hitung} = 3,633$ untuk $df = 70$, $t_{tabel} = 1,658$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai *Sig 1-tailed* $< 0,05$. Diperoleh hasil bahwa nilai *Sig 2-tailed* sebesar 0,001 kemudian dibagi 2 diperoleh $0,0005 < 0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, data hasil belajar *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol sehingga media ular tangga lebih efektif digunakan dalam pembelajaran IPS dibandingkan dengan media konvensional. Keefektifan media ular tangga dapat

ditunjukkan pula pada hasil uji gain yakni peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*. Pada kelas eksperimen *pretest* sebesar 56,36 dan nilai *posttest* setelah pembelajaran dengan media ular tangga mengalami peningkatan atau kenaikan sebesar 72,58 dengan hasil uji gain 0,37 kategori sedang. Sedangkan pada kelas kontrol *pretest* sebesar 58,20 dan nilai *posttest* setelah pembelajaran dengan media konvensional menjadi 62,17 dengan hasil uji gain 0,09 kategori rendah. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media ular tangga secara efektif dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Keefektifan media ular tangga dalam memaksimalkan hasil belajar IPS siswa kelas IV dikarenakan kemampuan media ular tangga sebagai media visual yang mengkombinasikan keterpaduan kata dan gambar sehingga dapat merangsang indera penglihatan siswa dan kemampuan mengingat siswa. Selain itu, media ular tangga lebih menarik perhatian serta minat siswa dalam belajar, kemampuan psikomotorik dan afektif siswa akan dilatih melalui permainan dan pembelajaran dalam media ular tangga.

5.2 SARAN

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, bahwa media ular tangga terbukti efektif terhadap hasil belajar IPS materi koperasi pada siswa kelas IV di SDN Gugus Diponegoro Semarang, sehingga dari penelitian ini diharapkan guru hendaknya mulai menggunakan media dalam pembelajaran IPS. Penggunaan media ular tangga pada pembelajaran IPS materi koperasi lebih efektif karena

melalui media ini hasil belajar siswa lebih tinggi dibandingkan dengan tanpa media. Dalam pembuatan media ular tangga sebagai media pembelajaran, sebaiknya guru menyesuaikan dengan materi, karakteristik dan tujuan dalam pembelajaran yang hendak dicapai sehingga media ular tangga yang dibuat oleh guru dapat lebih menarik perhatian dan minat belajar siswa.

Dalam pembelajaran menggunakan media ular tangga, siswa sebaiknya lebih menggali materi yang sedang diberikan oleh guru dengan cara mencari informasi pada buku, berdiskusi dengan teman, dan bertanya kepada guru. Selain itu, siswa diharapkan lebih memperhatikan penjelasan guru tentang penggunaan media ular tangga, sehingga tidak semua siswa mengajukan pertanyaan yang sama. Kemudian, penelitian eksperimen ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lanjutan yang akan melakukan penelitian sejenis. Selain itu, diharapkan dalam melakukan penelitian tersebut gunakan waktu semaksimal mungkin untuk mengambil data psikomotorik dan afektif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- _____. 2005. Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan
- _____. 2006. Permendiknas No.22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi
- Afandi, Rifki. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pembelajaran. No. 01 (2015). Vol 01. ISSN: 2443-1591
- Anitah, Sri. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Daloukas, Vasili, Maria Rigou dan Spiros Sirmakessis. 2012. *Is There a Place for Casual Games in Teaching and Learning?: The Snakes and Ladders Case*. *Journal Disciplines Library Science, Information Studies, and Education*. No.01 (2012) 17. Vol.02
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Diah P., Maria Fransiska, Praharesti Eriany, Emiliana Primastuti. 2013. *Studi Deskriptif Tentang Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Prestasi Berhitung Kelas III*. Jurnal Kajian Ilmiah Psikologi. No.01 (2013) 39-44. Vol.02
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hidayati, Mujinem, Anwar Senen. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

- Indriasih, Aini. 2015. *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD*. Jurnal Pendidikan. No.02 (2015) 127-137. Vol.16
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo
- Kadir. 2015. *Statistika Terapan: Konsep, Contoh dan Analisis dengan Program SPSS Lisrel dalam Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo
- Khasanah, Nila, Bambang Priyo Darminto, Riawan Yudi Purwoko. 2013. *Penerapan Model TGT Dengan Permainan Ular Tangga Pada Materi Pecahan Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan Matematika. 01 (2013). 06
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Meipina. 2014. *The Application of Snakes and Ladders Game in Teaching Vocabulary*. *Journal The Second International Conference on Education an Leanguage (2nd ICEL)*. ISSN 2303-1417
- Mulyasa. 2012. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nachiappan, Suppiah, Nurain Abd. Rahman, Harikrishnan Andi dan Fatimah Mohd Zulkafaly. 2014. *Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties*. *Journal Review of Arts and Humanities*. No.02. Vol.03. ISSN 2334-2927
- Nugrahani, Rahina. 2007. *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. Lembar Ilmu Kependidikan. No.01 (2007). Vol.36
- Pratiwi, Hargiah Anggun, Sri Utami, Nurhadi. 2014. *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. No.03 (2014). Vol.03
- Rifa'i, Achmad dan Chatarina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Sardiyo, Sugandi dan Ischak. 2008. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Sari, Maya Kartika. 2015. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jurnal *Premiere Educandum*. 01 (2015) 80-88. 05
- Sapriya. 2015. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sumaatmadja, Nursid. 2008. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sundayana, Rostina. 2015. *Statistika*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Zarkasyi, Wahyudin. 2015. *Penelitian Pendidikan: Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama

Lampiran 1

DAFTAR NILAI ULANGAN IPS KELAS IV GUGUS DIPONEGORO SEMESTER I TAHUN AJARAN 2015/2016

No	SD Bendungan	SD Karangrejo 01	SD Karangrejo 02	SD Lempongsari	SD Gajahmungkur 04	SD Don Bosco	SD Kemala Bhayangkari 04 Akpol
1	61	49	71	61	40	45	49
2	69	68	60	71	68	80	51
3	60	70	55	68	53	70	40
4	53	75	80	73	71	83	57
5	65	59	48	42	20	70	38
6	82	38	42	47	58	80	58
7	66	67	52	88	60	45	67
8	80	64	78	51	42	50	64
9	73	84	40	71	73	70	71
10	43	42	47	45	80	45	42
11	89	58	51	54	58	51	58
12	73	40	71	43	84	60	40
13	88	80	73	87	88	71	80
14	50	20	60	48	51	50	20
15	52	78	58	58	42	88	78
16	81	40	73	44	65	51	40
17	56	69	38	50	38	60	69
18	81	47	69	67	51	71	47
19	51	73	50	78	70	50	73

20	83	71	71	58	73	60	71
21	80	53	61		70	55	53
22	83	60	60		56	51	60
23	56	38			70	71	38
24	52	80			87	61	80
25	81	51			51	70	51
26	51	56			78	79	51
27	52	40			20	65	40
28	86	36			45	70	36
29	88	29			41	71	29
30	53	44			58	60	44
31	66	64			60	45	64
32	60	71			76	50	71
33	76	42			41	71	41
34	69	70			64	51	
35		75			75	45	
36		78			60	71	
37		78			53	70	
38		73			52	87	
39		80			60	80	
40					73		

Lampiran 2

UJI NORMALITAS DATA PRASYARAT

Hipotesis uji normalitas data prasyarat sebagai berikut:

H_0 : data berdistribusi tidak normal

H_a : data berdistribusi normal

Terima H_a jika nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* pada tabel *Kolmogorov-Smirnov*

Test > level of significant (0.05)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	SDNBEN DUNGAN	SDNKA RANGR EJO01	SDNKA RANGR EJO02	SDLEM PONGS ARI	SDGAJ AHMUN GKUR0 4	SDDON BOSCO	SDKEMALA BHAYANG KARI04AKP OL
N	34	39	22	20	40	39	33
Normal Mean	67,9118	59,2308	59,4545	60,2000	59,3750	63,4103	53,6667
Normal Std. Deviation ^{a,b}	13,87033	16,88266	12,52703	14,49719	16,34827	12,95278	15,55166
Most Absolute Difference	,161	,139	,141	,137	,092	,182	,107
Extreme Positive Differences	,128	,103	,088	,137	,060	,164	,107
Negative	-,161	-,139	-,141	-,105	-,092	-,182	-,080
Kolmogorov-Smirnov Z	,940	,867	,659	,613	,583	1,135	,613
Asymp. Sig. (2-tailed)	,340	,440	,777	,846	,886	,152	,846

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan perhitungan menggunakan *software* SPSS versi 20 pada kolom *Asymp.Sig.(2-tailed)* diperoleh data semua sekolah memiliki *Sig > 0,05* maka semua sekolah pada data tersebut berdistribusi normal.

Lampiran 3

UJI HOMOGENITAS DATA PRASYARAT

Hipotesis pada uji homogenitas data prasyarat sebagai berikut:

H_0 : data nilai tidak homogen

H_a : data nilai homogen.

H_a diterima jika nilai *Sig* pada tabel *Test Of Homogeneity Of Varians* > *level of significant* (0.05)

Hasil *oustoput* uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances
NILAISDGUGUSDIPONEGORO

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,992	6	220	,432

Berdasarkan perhitungan pada tabel 4.2 dengan menggunakan *software* SPSS versi 20 diperoleh data $Sig = 0,432 > 0,05$ maka data nilai tersebut homogen.

Lampiran 4**DAFTAR NAMA SISWA KELAS UJI COBA
KELAS IV SDN LEMPONGSARI SEMARANG**

No.	Kode	Nama
1.	UC-1	Moch Yulianto
2.	UC-2	Rafael Safino
3.	UC-3	Septiani Aliyatur R.
4.	UC-4	Zalva Puji Hapsari
5.	UC-5	Zola Ardananta
6.	UC-6	Arini Dyah Ayu C.
7.	UC-7	Arninda Dwi Kirania
8.	UC-8	Arya Agusta
9.	UC-9	Dian Pertiwi
10.	UC-10	Elsa Bella Maharani
11.	UC-11	Fadia Alya Delila
12.	UC-12	M. Rizky Putra S.
13.	UC-13	Maulana Iqbal Dakhia
14.	UC-14	M. Rangga Komalasyah
15.	UC-15	Navila Putri Qonita
16.	UC-16	Nathanael Triwira Putra P.
17.	UC-17	Rolando Cakra R.
18.	UC-18	Salvino Didik Akbar
19.	UC-19	Zeldandy Abizar A.
20.	UC-20	Claudio Alfarel A.W
21.	UC-21	Nabila Sita Rumini P

Lampiran 5

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS EKSPERIMEN
KELAS IV SDN BENDUNGAN SEMARANG**

No.	Kode	Nama	17.	E-17	Farhan Hafiz Alaudin
1.	E-1	Ilham Suryansyah	18.	E-18	Gregorius Ravel Romalo
2.	E-2	Bilal Rizzqi Ramadhan	19.	E-19	Hamzah Shidqi
3.	E-3	Diana Tri Aprilia	20.	E-20	Jihan Nabila Agustina
4.	E-4	Ega Ariatna	21.	E-21	Neva Ika Kurniawati
5.	E-5	Herlambang Randy	22.	E-22	Oktavia Dwi Ramadhani
6.	E-6	Rafiudin Ibnu M.	23.	E-23	Puri Aqila Agustina
7.	E-7	Rizqy Fadli Pramudya	24.	E-24	Rangga Adi Pratama
8.	E-8	Surya Fakri Pratama	25.	E-25	Sandy Arya Putra W.
9.	E-9	Adis Sekar Melati	26.	E-26	Safrihia Junita Cantika
10.	E-10	Akbar Surya Hidayat	27.	E-27	Oddie Surya Putrawan
11.	E-11	Arya Tegar Aarafi	28.	E-28	Rayhan Dwi Satria M.
12.	E-12	Ardian Ananda Putra	29.	E-29	Naufal Ammar Faruq
13.	E-13	Anindita Rahma Putri	30.	E-30	Oktavia Eka Rhamadani
14.	E-14	Danu Tirta Wijaya	31.	E-31	Amelia Mutiara Tanjung
15.	E-15	Dendy Aprilio Susilo	32.	E-32	Tama Putri Finansya
16.	E-16	Dimitrio Yonatan Marco	33.	E-33	Anya Aulia N.F.

Lampiran 6

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS KONTROL
KELAS IV SDN KARANGREJO 01 SEMARANG**

No.	Kode	Nama
1.	K-1	Muhammad Nur Aziiz S.
2.	K-2	Pandu Putra Aulia
3.	K-3	Yudha Prasetya Pratama
4.	K-4	Dela Safitri
5.	K-5	Muhammad Rayhan A.
6.	K-6	Cinta Sara Maria
7.	K-7	Arum Kurnia
8.	K-8	Abidta Saraswati
9.	K-9	Afra Utami Putri
10.	K-10	Alif Rafi Haryansyah
11.	K-11	Anung Hafidh Fitrianto
12.	K-12	Bagus Cahyono
13.	K-13	Bayu Eka Saputra
14.	K-14	Clara Aulia Putri R.
15.	K-15	Dimas Setiawan
16.	K-16	Evi Oktavia Rahmanda
17.	K-17	Fajar Kurniawan
18.	K-18	Fandi Saputra
19.	K-19	Fiolinda Johana C.
20.	K-20	Hasna Nabilah R.
21.	K-21	Hasyim Abdurahman M.
22.	K-22	Julian Setiawan
23.	K-23	Kartika Putri Permata S.
24.	K-24	Ken Ayu Ningrum
25.	K-25	Layya Fadin Zahra A.
26.	K-26	Marsha Alifia
27.	K-27	Merida Fitriani
28.	K-28	Nasywa Tiara Yumna A.
29.	K-29	Natasya Diva Nadia
30.	K-30	Nela Dwi Arista
31.	K-31	Nerlita Puspitasari
32.	K-32	Nira Titin Palupi
33.	K-33	Ryzal Maulana
34.	K-34	Sandika Sabihisma
35.	K-35	Sherly Tabita Rachman
36.	K-36	Zabrina Ayu Arumdani
37.	K-37	Alimatur Rosyidah
38.	K-38	Rasya Ardiansyah
39.	K-39	Silvia Fitria Hajar N

Lampiran 7

DAFTAR NILAI EVALUASI KELAS ESKPERIMEN

DAFTAR NILAI EVALUASI EKSPERIMEN I			DAFTAR NILAI EVALUASI EKSPERIMEN II			DAFTAR NILAI EVALUASI EKSPERIMEN III			DAFTAR NILAI EVALUASI EKSPERIMEN IV		
No.	Kode	Nilai	No.	Kode	Nilai	No.	Kode	Nilai	No.	Kode	Nilai
1.	E-1	80	1.	E-1	66	1.	E-1	73	1.	E-1	73
2.	E-2	70	2.	E-2	66	2.	E-2	tidak masuk	2.	E-2	100
3.	E-3	75	3.	E-3	73	3.	E-3	80	3.	E-3	73
4.	E-4	70	4.	E-4	53	4.	E-4	73	4.	E-4	86
5.	E-5	70	5.	E-5	73	5.	E-5	73	5.	E-5	80
6.	E-6	70	6.	E-6	60	6.	E-6	73	6.	E-6	100
7.	E-7	75	7.	E-7	73	7.	E-7	80	7.	E-7	33
8.	E-8	60	8.	E-8	66	8.	E-8	60	8.	E-8	53
9.	E-9	80	9.	E-9	73	9.	E-9	60	9.	E-9	73
10.	E-10	70	10.	E-10	80	10.	E-10	73	10.	E-10	20
11.	E-11	60	11.	E-11	60	11.	E-11	73	11.	E-11	66
12.	E-12	75	12.	E-12	80	12.	E-12	73	12.	E-12	100
13.	E-13	60	13.	E-13	73	13.	E-13	60	13.	E-13	93
14.	E-14	70	14.	E-14	60	14.	E-14	80	14.	E-14	100
15.	E-15	70	15.	E-15	53	15.	E-15	73	15.	E-15	100
16.	E-16	75	16.	E-16	73	16.	E-16	73	16.	E-16	66
17.	E-17	70	17.	E-17	tidak masuk	17.	E-17	60	17.	E-17	100

18.	E-18	75	18.	E-18	60	18.	E-18	73	18.	E-18	53
19.	E-19	70	19.	E-19	66	19.	E-19	66	19.	E-19	100
20.	E-20	70	20.	E-20	73	20.	E-20	73	20.	E-20	80
21.	E-21	70	21.	E-21	80	21.	E-21	73	21.	E-21	73
22.	E-22	70	22.	E-22	73	22.	E-22	80	22.	E-22	100
23.	E-23	70	23.	E-23	73	23.	E-23	60	23.	E-23	100
24.	E-24	60	24.	E-24	86	24.	E-24	73	24.	E-24	100
25.	E-25	70	25.	E-25	53	25.	E-25	73	25.	E-25	73
26.	E-26	60	26.	E-26	80	26.	E-26	80	26.	E-26	86
27.	E-27	60	27.	E-27	73	27.	E-27	73	27.	E-27	53
28.	E-28	70	28.	E-28	66	28.	E-28	73	28.	E-28	73
29.	E-29	70	29.	E-29	86	29.	E-29	93	29.	E-29	66
30.	E-30	70	30.	E-30	80	30.	E-30	66	30.	E-30	53
31.	E-31	75	31.	E-31	73	31.	E-31	73	31.	E-31	86
32.	E-32	70	32.	E-32	86	32.	E-32	60	32.	E-32	100
33.	E-33	80	33.	E-33	86	33.	E-33	46	33.	E-33	100
	RATA- RATA	70		RATA- RATA	71,125		RATA- RATA	71		RATA- RATA	79,15151515

Lampiran 8

DAFTAR NILAI EVALUASI KELAS KONTROL

DAFTAR NILAI EVALUASI KELAS KONTROL I			DAFTAR NILAI EVALUASI KELAS KONTROL II			DAFTAR NILAI EVALUASI KELAS KONTROL III			DAFTAR NILAI EVALUASI KELAS KONTROL IV		
No.	Kode	Nilai	No.	Kode	Nilai	No.	Kode	Nilai	No.	Kode	Nilai
1.	K-1	70	1.	K-1	66	1.	K-1	100	1.	K-1	66
2.	K-2	80	2.	K-2	66	2.	K-2	60	2.	K-2	100
3.	K-3	70	3.	K-3	73	3.	K-3	100	3.	K-3	53
4.	K-4	60	4.	K-4	TIDAK MASUK	4.	K-4	60	4.	K-4	100
5.	K-5	70	5.	K-5	73	5.	K-5	100	5.	K-5	66
6.	K-6	70	6.	K-6	60	6.	K-6	100	6.	K-6	53
7.	K-7	70	7.	K-7	73	7.	K-7	60	7.	K-7	100
8.	K-8	60	8.	K-8	66	8.	K-8	100	8.	K-8	66
9.	K-9	60	9.	K-9	53	9.	K-9	100	9.	K-9	66
10.	K-10	70	10.	K-10	TIDAK MASUK	10.	K-10	80	10.	K-10	66
11.	K-11	60	11.	K-11	60	11.	K-11	80	11.	K-11	46
12.	K-12	50	12.	K-12	80	12.	K-12	100	12.	K-12	66
13.	K-13	40	13.	K-13	73	13.	K-13	100	13.	K-13	20
14.	K-14	40	14.	K-14	60	14.	K-14	100	14.	K-14	66
15.	K-15	40	15.	K-15	53	15.	K-15	80	15.	K-15	66
16.	K-16	80	16.	K-16	73	16.	K-16	100	16.	K-16	66
17.	K-17	70	17.	K-17	TIDAK MASUK	17.	K-17	60	17.	K-17	100
18.	K-18	50	18.	K-18	53	18.	K-18	80	18.	K-18	33

19.	K-19	50	19.	K-19	TIDAK MASUK	19.	K-19	100	19.	K-19	66
20.	K-20	40	20.	K-20	73	20.	K-20	100	20.	K-20	66
21.	K-21	50	21.	K-21	80	21.	K-21	80	21.	K-21	40
22.	K-22	40	22.	K-22	73	22.	K-22	80	22.	K-22	60
23.	K-23	70	23.	K-23	73	23.	K-23	60	23.	K-23	100
24.	K-24	50	24.	K-24	86	24.	K-24	100	24.	K-24	33
25.	K-25	70	25.	K-25	53	25.	K-25	80	25.	K-25	66
26.	K-26	60	26.	K-26	80	26.	K-26	80	26.	K-26	33
27.	K-27	80	27.	K-27	73	27.	K-27	80	27.	K-27	46
28.	K-28	60	28.	K-28	66	28.	K-28	80	28.	K-28	66
29.	K-29	60	29.	K-29	TIDAK MASUK	29.	K-29	100	29.	K-29	33
30.	K-30	70	30.	K-30	80	30.	K-30	100	30.	K-30	66
31.	K-31	50	31.	K-31	73	31.	K-31	100	31.	K-31	66
32.	K-32	40	32.	K-32	86	32.	K-32	80	32.	K-32	33
33.	K-33	80	33.	K-33	86	33.	K-33	80	33.	K-33	66
34.	K-34	60	34.	K-34	53	34.	K-34	80	34.	K-34	66
35.	K-35	60	35.	K-35	53	35.	K-35	80	35.	K-35	66
36.	K-36	70	36.	K-36	60	36.	K-36	100	36.	K-36	80
37.	K-37	60	37.	K-37	60	37.	K-37	80	37.	K-37	33
38.	K-38	60	38.	K-38	60	38.	K-38	60	38.	K-38	33
39.	K-39	60	39.	K-39	60	39.	K-39	100	39.	K-39	66
	rata-rata	60,25641026		rata-rata	67,94117647		rata-rata	86,15384615		rata-rata	61,1025641

Lampiran 9

DAFTAR NILAI RANAH AFEKTIF ATAU SIKAP KELAS EKSPERIMEN

ASPEK AFEKTIF KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN I										
No.	Kode	Aspek yang Diamati						Jumlah	Skor Total	Kriteria
		Kesiapan Dalam Mengikuti Pelajaran	Kerja Sama	Aktif Bertanya	Berpikir Kritis	Menjawab Pertanyaan Guru	Jujur			
1.	E-1	3	3	1	2	3	3	15	83,33333	Baik
2.	E-2	3	2	1	3	3	3	15	83,33333	Baik
3.	E-3	3	3	1	2	1	3	13	72,22222	Baik
4.	E-4	3	2	1	2	3	3	14	77,77778	Baik
5.	E-5	3	3	1	3	1	3	14	77,77778	Baik
6.	E-6	3	2	1	2	3	3	14	77,77778	Baik
7.	E-7	3	3	2	3	1	3	15	83,33333	Baik
8.	E-8	3	2	2	3	3	3	16	88,88889	Baik
9.	E-9	3	2	2	1	2	3	13	72,22222	Baik
10.	E-10	3	3	2	3	1	3	15	83,33333	Baik
11.	E-11	3	3	1	3	2	3	15	83,33333	Baik
12.	E-12	3	2	0	1	3	3	12	66,66667	Cukup
13.	E-13	3	2	0	3	1	3	12	66,66667	Cukup
14.	E-14	3	2	1	3	2	3	14	77,77778	Baik
15.	E-15	3	3	3	1	1	3	14	77,77778	Baik
16.	E-16	3	2	1	3	2	3	14	77,77778	Baik

17.	E-17	3	2	3	3	2	3	16	88,88889	Baik	
18.	E-18	3	2	3	3	1	3	15	83,33333	Baik	
19.	E-19	3	3	2	3	2	3	16	88,88889	Baik	
20.	E-20	3	3	2	2	1	3	14	77,77778	Baik	
21.	E-21	3	3	3	3	2	3	17	94,44444	sangat baik	
22.	E-22	3	3	2	3	3	3	17	94,44444	sangat baik	
23.	E-23	3	3	1	2	1	3	13	72,22222	Baik	
24.	E-24	3	3	3	2	3	3	17	94,44444	sangat baik	
25.	E-25	3	3	1	3	3	3	16	88,88889	Baik	
26.	E-26	3	3	3	2	1	3	15	83,33333	Baik	
27.	E-27	2	3	1	3	3	3	15	83,33333	Baik	
28.	E-28	3	3	3	2	3	3	17	94,44444	sangat baik	
29.	E-29	3	3	2	2	1	3	14	77,77778	Baik	
30.	E-30	3	3	3	3	3	3	18	100	sangat baik	
31.	E-31	3	3	2	3	1	3	15	83,33333	Baik	
32.	E-32	3	3	3	1	1	3	14	77,77778	Baik	
33.	E-33	3	3	3	1	3	3	16	88,88889	Baik	
									Rata-rata	82,49158	Baik

ASPEK AFEKTIF KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN II										
No.	Kode	Aspek yang Diamati						Jumlah	Skor Total	Kriteria
		Kesiapan Dalam Mengikuti Pelajaran	Kerja Sama	Aktif Bertanya	Berpikir Kritis	Menjawab Pertanyaan Guru	Jujur			
1.	E-1	3	3	1	3	3	3	16	88,88889	Baik
2.	E-2	3	2	1	3	3	3	15	83,33333	Baik
3.	E-3	3	3	2	3	3	3	17	94,44444	sangat baik
4.	E-4	3	2	1	2	2	3	13	72,22222	Baik
5.	E-5	3	3	2	3	1	3	15	83,33333	Baik
6.	E-6	3	3	2	2	2	3	15	83,33333	Baik
7.	E-7	3	3	3	3	3	3	18	100	sangat baik
8.	E-8	3	2	3	3	3	3	17	94,44444	sangat baik
9.	E-9	3	2	1	1	3	3	13	72,22222	Baik
10.	E-10	3	3	1	3	3	3	16	88,88889	Baik
11.	E-11	3	3	0	3	3	3	15	83,33333	Baik
12.	E-12	3	2	1	1	3	3	13	72,22222	Baik
13.	E-13	3	3	2	3	3	3	17	94,44444	sangat baik
14.	E-14	3	3	1	3	3	3	16	88,88889	Baik
15.	E-15	3	3	1	1	3	3	14	77,77778	Baik
16.	E-16	3	3	2	3	2	3	16	88,88889	Baik
17.	E-17	TIDAK MASUK								
18.	E-18	3	3	3	3	1	3	16	88,88889	Baik
19.	E-19	3	3	3	3	3	3	18	100	sangat baik

20.	E-20	3	2	1	2	2	3	13	72,22222	Baik	
21.	E-21	3	3	0	3	3	3	15	83,33333	Baik	
22.	E-22	3	3	1	3	1	3	14	77,77778	Baik	
23.	E-23	3	3	2	2	3	3	16	88,88889	Baik	
24.	E-24	3	3	0	2	3	3	14	77,77778	Baik	
25.	E-25	3	3	1	3	2	3	15	83,33333	Baik	
26.	E-26	3	3	2	2	3	3	16	88,88889	Baik	
27.	E-27	2	3	1	3	1	3	13	72,22222	Baik	
28.	E-28	3	3	0	2	2	3	13	72,22222	Baik	
29.	E-29	3	3	0	2	1	3	12	66,66667	Baik	
30.	E-30	3	2	1	3	1	3	13	72,22222	Baik	
31.	E-31	3	3	3	3	1	3	16	88,88889	Baik	
32.	E-32	3	3	3	1	3	3	16	88,88889	Baik	
33.	E-33	3	3	3	1	3	3	16	88,88889	Baik	
									rata-rata	83,68056	Baik

ASPEK AFEKTIF KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN III										
No.	Kode	Aspek yang Diamati						Jumlah	Skor Total	Kriteria
		Kesiapan Dalam Mengikuti Pelajaran	Kerja Sama	Aktif Bertanya	Berpikir Kritis	Menjawab Pertanyaan Guru	Jujur			
1.	E-1	3	3	2	2	1	3	14	77,77778	Baik
2.	E-2	TIDAK MASUK								
3.	E-3	3	3	2	2	1	3	14	77,77778	Baik
4.	E-4	3	3	2	2	2	3	15	83,33333	Baik
5.	E-5	2	3	2	3	1	3	14	77,77778	Baik
6.	E-6	3	3	2	2	1	3	14	77,77778	Baik
7.	E-7	2	3	3	3	1	3	15	83,33333	Baik
8.	E-8	2	3	3	3	1	3	15	83,33333	Baik
9.	E-9	3	3	3	1	2	3	15	83,33333	Baik
10.	E-10	2	3	3	3	1	3	15	83,33333	Baik
11.	E-11	2	3	3	3	1	3	15	83,33333	Baik
12.	E-12	3	3	2	1	1	3	13	72,22222	Baik
13.	E-13	2	3	2	3	1	3	14	77,77778	Baik
14.	E-14	2	3	3	3	2	3	16	88,88889	Baik
15.	E-15	2	3	3	1	1	3	13	72,22222	Baik
16.	E-16	1	3	2	3	1	3	13	72,22222	Baik
17.	E-17	1	3	3	3	1	3	14	77,77778	Baik
18.	E-18	1	3	3	3	1	3	14	77,77778	Baik
19.	E-19	3	3	2	3	2	3	16	88,88889	Baik

20.	E-20	2	3	2	2	1	3	13	72,22222	Baik
21.	E-21	2	3	3	3	1	3	15	83,33333	Baik
22.	E-22	3	3	3	3	1	3	16	88,88889	Baik
23.	E-23	2	3	2	2	1	3	13	72,22222	Baik
24.	E-24	3	3	3	2	2	3	16	88,88889	Baik
25.	E-25	3	3	2	3	1	3	15	83,33333	Baik
26.	E-26	3	3	3	2	3	3	17	94,44444	Sangat Baik
27.	E-27	1	1	2	3	3	3	13	72,22222	Baik
28.	E-28	1	1	3	2	3	3	13	72,22222	Baik
29.	E-29	3	3	2	2	2	3	15	83,33333	Baik
30.	E-30	2	3	3	3	1	3	15	83,33333	Baik
31.	E-31	1	3	2	3	1	3	13	72,22222	Baik
32.	E-32	1	3	3	3	3	3	16	88,88889	Baik
33.	E-33	3	3	3	1	1	3	14	77,77778	Baik
								rata-rata	80,38194	Baik

ASPEK AFEKTIF KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN IV										
No.	Kode	Aspek yang Diamati						Jumlah	Skor Total	Kriteria
		Kesiapan Dalam Mengikuti Pelajaran	Kerja Sama	Aktif Bertanya	Berpikir Kritis	Menjawab Pertanyaan Guru	Jujur			
1.	E-1	3	1	2	2	2	3	13	72,22222	Baik
2.	E-2	3	1	2	3	2	3	14	77,77778	Baik
3.	E-3	3	3	2	2	2	3	15	83,33333	Baik

4.	E-4	3	3	2	2	2	3	15	83,33333	Baik
5.	E-5	3	3	2	3	2	3	16	88,88889	Baik
6.	E-6	3	3	2	2	2	1	13	72,22222	Baik
7.	E-7	3	3	3	3	2	1	15	83,33333	Baik
8.	E-8	3	3	3	3	2	3	17	94,44444	sangat baik
9.	E-9	3	3	3	1	2	3	15	83,33333	Baik
10.	E-10	3	3	3	3	2	3	17	94,44444	sangat baik
11.	E-11	3	3	3	3	2	3	17	94,44444	sangat baik
12.	E-12	3	3	2	1	2	3	14	77,77778	Baik
13.	E-13	3	3	2	3	2	3	16	88,88889	Baik
14.	E-14	3	3	3	3	2	3	17	94,44444	sangat baik
15.	E-15	3	3	3	1	2	3	15	83,33333	Baik
16.	E-16	3	3	2	3	2	3	16	88,88889	Baik
17.	E-17	3	3	3	3	2	3	17	94,44444	sangat baik
18.	E-18	3	3	3	3	2	3	17	94,44444	sangat baik
19.	E-19	3	3	2	3	2	3	16	88,88889	Baik
20.	E-20	3	3	2	2	2	3	15	83,33333	Baik
21.	E-21	3	3	3	3	2	3	17	94,44444	sangat baik
22.	E-22	3	3	3	3	2	3	17	94,44444	sangat baik
23.	E-23	3	3	2	2	2	3	15	83,33333	Baik
24.	E-24	3	3	3	2	2	3	16	88,88889	Baik
25.	E-25	3	3	2	3	2	3	16	88,88889	Baik
26.	E-26	3	3	3	2	2	3	16	88,88889	Baik
27.	E-27	3	1	2	3	2	3	14	77,77778	Baik
28.	E-28	3	1	3	2	2	3	14	77,77778	Baik

29.	E-29	3	3	2	2	2	3	15	83,33333	Baik	
30.	E-30	3	3	3	3	2	3	17	94,44444	sangat baik	
31.	E-31	3	3	2	3	2	3	16	88,88889	Baik	
32.	E-32	3	3	3	1	2	3	15	83,33333	Baik	
33.	E-33	3	3	3	1	2	3	15	83,33333	Baik	
									rata-rata	86,36364	Baik

Lampiran 10

DAFTAR NILAI RANAH AFEKTIF ATAU SIKAP KELAS KONTROL

ASPEK AFEKTIF KELAS KONTROL PERTEMUAN I									
No.	Kode	Aspek yang Diamati					Jumlah	Skor Total	Kriteria
		Kesiapan Dalam Mengikuti Pelajaran	Kerja Sama	Aktif Bertanya	Berpikir Kritis	Menjawab Pertanyaan Guru			
1.	K-1	1	3	1	2	3	10	66,66667	Cukup
2.	K-2	1	2	1	3	3	10	66,66667	Cukup
3.	K-3	3	3	1	2	1	10	66,66667	Cukup
4.	K-4	1	2	1	2	3	9	60	Cukup
5.	K-5	3	3	1	3	1	11	73,33333	Baik
6.	K-6	1	1	0	0	1	3	20	sangat kurang
7.	K-7	3	3	1	3	1	11	73,33333	Baik
8.	K-8	1	2	0	3	3	9	60	Cukup
9.	K-9	1	2	1	1	2	7	46,66667	Kurang
10.	K-10	3	3	1	3	1	11	73,33333	Baik
11.	K-11	3	3	1	3	2	12	80	Baik
12.	K-12	3	2	0	0	1	6	40	Kurang
13.	K-13	1	1	0	3	1	6	40	Kurang
14.	K-14	3	2	1	3	2	11	73,33333	Baik
15.	K-15	3	3	3	1	1	11	73,33333	Baik
16.	K-16	3	2	1	3	2	11	73,33333	Baik

17.	K-17	3	2	3	3	2	13	86,66667	Baik	
18.	K-18	1	2	0	3	1	7	46,66667	Kurang	
19.	K-19	3	3	2	3	2	13	86,66667	Baik	
20.	K-20	1	3	2	2	1	9	60	Cukup	
21.	K-21	3	1	3	3	1	11	73,33333	Baik	
22.	K-22	3	3	2	3	3	14	93,33333	sangat baik	
23.	K-23	3	3	1	2	1	10	66,66667	Cukup	
24.	K-24	1	3	3	2	3	12	80	Baik	
25.	K-25	3	3	1	3	3	13	86,66667	Baik	
26.	K-26	3	3	3	2	1	12	80	Baik	
27.	K-27	2	3	1	3	3	12	80	Baik	
28.	K-28	3	3	3	2	3	14	93,33333	sangat baik	
29.	K-29	1	3	2	2	1	9	60	Cukup	
30.	K-30	3	3	3	3	3	15	100	sangat baik	
31.	K-31	3	3	2	3	1	12	80	Baik	
32.	K-32	3	3	3	1	1	11	73,33333	Baik	
33.	K-33	2	1	0	0	3	6	40	Kurang	
34.	K-34	2	2	1	2	3	10	66,66667	Cukup	
35.	K-35	2	2	1	2	3	10	66,66667	Cukup	
36.	K-36	1	2	1	2	3	9	60	Cukup	
37.	K-37	1	2	1	2	3	9	60	Cukup	
38.	K-38	1	2	1	2	3	9	60	Cukup	
39.	K-39	1	2	1	2	2	8	53,33333	Cukup	
								rata-rata	67,69231	Cukup

ASPEK AFEKTIF KELAS KONTROL PERTEMUAN II									
No.	Kode	Aspek yang Diamati					Jumlah	Skor Total	Kriteria
		Kesiapan Dalam Mengikuti Pelajaran	Kerja Sama	Aktif Bertanya	Berpikir Kritis	Menjawab Pertanyaan Guru			
1.	K-1	2	3	1	2	3	11	73,33333	Baik
2.	K-2	0	0	1	3	3	7	46,66667	Kurang
3.	K-3	2	3	3	2	1	11	73,33333	Baik
4.	K-4	TIDAK MASUK							
5.	K-5	1	1	1	3	1	7	46,66667	Kurang
6.	K-6	1	0	0	0	1	2	13,33333	sangat kurang
7.	K-7	3	3	3	3	2	14	93,33333	sangat baik
8.	K-8	3	3	0	2	2	10	66,66667	Cukup
9.	K-9	3	3	3	3	2	14	93,33333	sangat baik
10.	K-10	TIDAK MASUK							
11.	K-11	3	3	2	3	2	13	86,66667	Baik
12.	K-12	3	3	2	2	1	11	73,33333	Baik
13.	K-13	0	0	2	1	1	4	26,66667	sangat kurang
14.	K-14	3	3	1	3	2	12	80	Baik
15.	K-15	3	3	3	1	1	11	73,33333	Baik
16.	K-16	0	0	1	2	2	5	33,33333	Kurang
17.	K-17	TIDAK MASUK							
18.	K-18	0	0	1	0	1	2	13,33333	sangat kurang
19.	K-19	TIDAK MASUK							

20.	K-20	3	3	2	2	2	12	80	Baik
21.	K-21	0	3	3	3	1	10	66,66667	Cukup
22.	K-22	3	3	2	3	3	14	93,33333	sangat baik
23.	K-23	3	3	1	2	1	10	66,66667	Cukup
24.	K-24	3	3	3	2	3	14	93,33333	sangat baik
25.	K-25	3	3	1	3	3	13	86,66667	Baik
26.	K-26	3	3	3	2	1	12	80	Baik
27.	K-27	3	3	1	3	3	13	86,66667	Baik
28.	K-28	3	3	3	2	3	14	93,33333	sangat baik
29.	K-29	TIDAK MASUK							
30.	K-30	3	3	3	3	3	15	100	sangat baik
31.	K-31	3	3	2	3	1	12	80	Baik
32.	K-32	3	3	3	1	1	11	73,33333	Baik
33.	K-33	0	3	0	0	3	6	40	Kurang
34.	K-34	0	1	1	2	3	7	46,66667	Kurang
35.	K-35	2	3	1	2	3	11	73,33333	Baik
36.	K-36	1	3	1	2	3	10	66,66667	Cukup
37.	K-37	1	3	1	2	3	10	66,66667	Cukup
38.	K-38	0	1	1	2	3	7	46,66667	Kurang
39.	K-39	3	3	2	2	2	12	80	Baik
							rata-rata	68,03922	Cukup
No.									
1.	K-1	3	3	1	2	3	12	80	Baik
2.	K-2	3	2	1	2	3	11	73,33333	Baik

3.	K-3	3	3	1	2	1	10	66,66667	Cukup
4.	K-4	1	3	1	2	3	10	66,66667	Cukup
5.	K-5	3	3	1	2	1	10	66,66667	Cukup
6.	K-6	1	0	0	0	1	2	13,33333	sangat kurang
7.	K-7	3	3	1	2	1	10	66,66667	Cukup
8.	K-8	1	3	0	2	3	9	60	Cukup
9.	K-9	1	3	1	1	2	8	53,33333	Cukup
10.	K-10	3	3	1	3	1	11	73,33333	Baik
11.	K-11	3	3	1	3	2	12	80	Baik
12.	K-12	3	3	0	0	1	7	46,66667	Kurang
13.	K-13	1	0	0	3	1	5	33,33333	Kurang
14.	K-14	3	3	1	3	2	12	80	Baik
15.	K-15	3	3	1	1	1	9	60	Cukup
16.	K-16	3	3	1	3	2	12	80	Baik
17.	K-17	3	3	1	3	2	12	80	Baik
18.	K-18	1	0	0	3	1	5	33,33333	Kurang
19.	K-19	3	3	1	3	2	12	80	Baik
20.	K-20	1	3	1	2	1	8	53,33333	Cukup
21.	K-21	3	0	1	3	1	8	53,33333	Cukup
22.	K-22	3	3	1	3	3	13	86,66667	Baik
23.	K-23	3	3	1	2	1	10	66,66667	Cukup
24.	K-24	1	3	1	2	3	10	66,66667	Cukup
25.	K-25	3	3	1	3	3	13	86,66667	Baik
26.	K-26	3	3	1	2	1	10	66,66667	Cukup

27.	K-27	2	3	1	3	3	12	80	Baik
28.	K-28	3	3	1	2	3	12	80	Baik
29.	K-29	1	3	1	2	1	8	53,33333	Cukup
30.	K-30	3	3	1	3	3	13	86,66667	Baik
31.	K-31	3	3	1	3	1	11	73,33333	Baik
32.	K-32	3	3	1	1	1	9	60	Cukup
33.	K-33	2	0	0	0	3	5	33,33333	Kurang
34.	K-34	2	2	1	2	3	10	66,66667	Cukup
35.	K-35	2	2	1	2	3	10	66,66667	Cukup
36.	K-36	1	2	1	2	3	9	60	Cukup
37.	K-37	1	2	1	2	3	9	60	Cukup
38.	K-38	1	0	1	2	3	7	46,66667	Kurang
39.	K-39	1	2	1	2	2	8	53,33333	Cukup
							rata-rata	63,93162	Cukup

ASPEK AFEKTIF KELAS KONTROL PERTEMUAN III									
No.	Kode	Aspek yang diamati					Jumlah	Skor Total	Kriteria
		Kesiapan Dalam Mengikuti Pelajaran	Kerja Sama	Aktif Bertanya	Berpikir Kritis	Menjawab Pertanyaan Guru			
1.	K-1	3	3	1	2	3	12	80	Baik
2.	K-2	3	2	1	2	3	11	73,33333	Baik
3.	K-3	3	3	1	2	1	10	66,66667	Cukup
4.	K-4	1	3	1	2	3	10	66,66667	Cukup
5.	K-5	3	3	1	2	1	10	66,66667	Cukup
6.	K-6	1	0	0	0	1	2	13,33333	sangat kurang
7.	K-7	3	3	1	2	1	10	66,66667	Cukup
8.	K-8	1	3	0	2	3	9	60	Cukup
9.	K-9	1	3	1	1	2	8	53,33333	Cukup
10.	K-10	3	3	1	3	1	11	73,33333	Baik
11.	K-11	3	3	1	3	2	12	80	Baik
12.	K-12	3	3	0	0	1	7	46,66667	Kurang
13.	K-13	1	0	0	3	1	5	33,33333	Kurang
14.	K-14	3	3	1	3	2	12	80	Baik
15.	K-15	3	3	1	1	1	9	60	Cukup
16.	K-16	3	3	1	3	2	12	80	Baik
17.	K-17	3	3	1	3	2	12	80	Baik
18.	K-18	1	0	0	3	1	5	33,33333	Kurang
19.	K-19	3	3	1	3	2	12	80	Baik
20.	K-20	1	3	1	2	1	8	53,33333	Cukup

21.	K-21	3	0	1	3	1	8	53,33333	Cukup	
22.	K-22	3	3	1	3	3	13	86,66667	Baik	
23.	K-23	3	3	1	2	1	10	66,66667	Cukup	
24.	K-24	1	3	1	2	3	10	66,66667	Cukup	
25.	K-25	3	3	1	3	3	13	86,66667	Baik	
26.	K-26	3	3	1	2	1	10	66,66667	Cukup	
27.	K-27	2	3	1	3	3	12	80	Baik	
28.	K-28	3	3	1	2	3	12	80	Baik	
29.	K-29	1	3	1	2	1	8	53,33333	Cukup	
30.	K-30	3	3	1	3	3	13	86,66667	Baik	
31.	K-31	3	3	1	3	1	11	73,33333	Baik	
32.	K-32	3	3	1	1	1	9	60	Cukup	
33.	K-33	2	0	0	0	3	5	33,33333	Kurang	
34.	K-34	2	2	1	2	3	10	66,66667	Cukup	
35.	K-35	2	2	1	2	3	10	66,66667	Cukup	
36.	K-36	1	2	1	2	3	9	60	Cukup	
37.	K-37	1	2	1	2	3	9	60	Cukup	
38.	K-38	1	0	1	2	3	7	46,66667	Kurang	
39.	K-39	1	2	1	2	2	8	53,33333	Cukup	
								rata-rata	63,93162	Cukup

ASPEK AFEKTIF KELAS KONTROL PERTEMUAN IV									
No.	Kode	Aspek yang diamati					Jumlah	Skor Total	Kriteria
		Kesiapan Dalam Mengikuti Pelajaran	Kerja Sama	Aktif Bertanya	Berpikir Kritis	Menjawab Pertanyaan Guru			
1.	K-1	3	3	1	2	3	12	80	Baik
2.	K-2	3	2	1	2	3	11	73,33333	Baik
3.	K-3	3	3	1	2	1	10	66,66667	Cukup
4.	K-4	1	3	1	2	3	10	66,66667	Cukup
5.	K-5	3	3	1	2	1	10	66,66667	Cukup
6.	K-6	1	1	1	1	1	5	33,33333	sangat kurang
7.	K-7	3	3	1	2	1	10	66,66667	Cukup
8.	K-8	1	3	1	2	3	10	66,66667	Cukup
9.	K-9	1	3	1	1	2	8	53,33333	Cukup
10.	K-10	3	3	1	3	1	11	73,33333	Baik
11.	K-11	3	3	1	3	2	12	80	Baik
12.	K-12	3	1	1	1	1	7	46,66667	Kurang
13.	K-13	1	1	1	3	1	7	46,66667	Kurang
14.	K-14	3	3	1	3	2	12	80	Baik
15.	K-15	3	3	1	1	1	9	60	Cukup
16.	K-16	3	3	1	3	2	12	80	Baik
17.	K-17	3	3	1	3	2	12	80	Baik
18.	K-18	1	1	1	3	1	7	46,66667	Kurang
19.	K-19	3	3	1	3	2	12	80	Baik
20.	K-20	1	3	1	2	1	8	53,33333	Cukup

21.	K-21	3	1	1	3	1	9	60	Cukup	
22.	K-22	3	3	1	3	3	13	86,66667	Baik	
23.	K-23	3	3	1	2	1	10	66,66667	Cukup	
24.	K-24	1	3	1	2	3	10	66,66667	Cukup	
25.	K-25	3	3	1	3	3	13	86,66667	Baik	
26.	K-26	3	3	1	2	1	10	66,66667	Cukup	
27.	K-27	2	3	1	3	3	12	80	Baik	
28.	K-28	3	3	1	2	3	12	80	Baik	
29.	K-29	1	3	1	2	1	8	53,33333	Cukup	
30.	K-30	3	3	1	3	3	13	86,66667	Baik	
31.	K-31	3	3	1	3	1	11	73,33333	Baik	
32.	K-32	3	3	1	1	1	9	60	Cukup	
33.	K-33	2	1	1	1	3	8	53,33333	Kurang	
34.	K-34	2	2	1	2	3	10	66,66667	Cukup	
35.	K-35	2	2	1	2	3	10	66,66667	Cukup	
36.	K-36	1	2	1	2	3	9	60	Cukup	
37.	K-37	1	2	1	2	3	9	60	Cukup	
38.	K-38	1	0	1	2	3	7	46,66667	Kurang	
39.	K-39	1	2	1	2	2	8	53,33333	Cukup	
								rata-rata	65,98291	Cukup

Lampiran 11

DAFTAR NILAI RANAH PSIKOMOTORIK ATAU KETERAMPILAN KELAS EKSPERIMEN

ASPEK PSIKOMOTORIK KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN I								
No.	Kode	Aspek Yang Diamati				Jumlah	Skor Total	Kriteria
		Mampu Berkomunikasi Dalam Kelompok Permainan	Melakukan Permainan Sesuai Petunjuk Guru	Mahir Dalam Menggunakan Media Ular Tangga	Melakukan Diskusi Dalam Kelompok			
1.	E-1	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
2.	E-2	3	2	3	3	11	91,66667	Sangat baik
3.	E-3	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
4.	E-4	3	2	3	3	11	91,66667	Sangat baik
5.	E-5	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
6.	E-6	3	2	3	3	11	91,66667	Sangat baik
7.	E-7	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
8.	E-8	3	2	3	3	11	91,66667	Sangat baik
9.	E-9	3	2	3	3	11	91,66667	Sangat baik
10.	E-10	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
11.	E-11	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
12.	E-12	3	2	3	3	11	91,66667	Sangat baik
13.	E-13	3	2	3	3	11	91,66667	Sangat baik
14.	E-14	3	2	3	3	11	91,66667	Sangat baik
15.	E-15	3	3	3	3	12	100	Sangat baik

16.	E-16	3	2	3	3	11	91,66667	Sangat baik
17.	E-17	3	2	3	3	11	91,66667	Sangat baik
18.	E-18	3	2	3	3	11	91,66667	Sangat baik
19.	E-19	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
20.	E-20	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
21.	E-21	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
22.	E-22	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
23.	E-23	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
24.	E-24	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
25.	E-25	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
26.	E-26	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
27.	E-27	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
28.	E-28	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
29.	E-29	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
30.	E-30	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
31.	E-31	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
32.	E-32	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
33.	E-33	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
						rata-rata	97,22222	sangat baik

ASPEK PSIKOMOTORIK KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN II

No.	Kode	Aspek Yang Diamati				Jumlah	Skor Total	Kriteria	
		Mampu Berkomunikasi Dalam Kelompok Permainan	Melakukan Permainan Sesuai Petunjuk Guru	Mahir Dalam Menggunakan Media Ular Tangga	Melakukan Diskusi Dalam Kelompok				
1.	E-1	3	3	2	3	11	91,66667	sangat baik	
2.	E-2	3	2	2	3	10	83,33333	Baik	
3.	E-3	3	3	2	3	11	91,66667	sangat baik	
4.	E-4	2	2	3	3	10	83,33333	Baik	
5.	E-5	3	3	3	3	12	100	sangat baik	
6.	E-6	3	2	3	3	11	91,66667	sangat baik	
7.	E-7	3	3	2	3	11	91,66667	sangat baik	
8.	E-8	3	2	2	2	9	75	Baik	
9.	E-9	3	2	3	2	10	83,33333	Baik	
10.	E-10	3	3	2	2	10	83,33333	Baik	
11.	E-11	3	3	3	2	11	91,66667	sangat baik	
12.	E-12	3	2	2	3	10	83,33333	Baik	
13.	E-13	3	2	3	2	10	83,33333	Baik	
14.	E-14	3	2	2	2	9	75	Baik	
15.	E-15	3	3	2	2	10	83,33333	Baik	
16.	E-16	3	2	3	2	10	83,33333	Baik	
17.	E-17	tidak masuk							
18.	E-18	3	2	2	3	10	83,33333	Baik	
19.	E-19	3	3	3	3	12	100	sangat baik	

20.	E-20	3	3	1	3	10	83,33333	Baik	
21.	E-21	3	3	3	3	12	100	sangat baik	
22.	E-22	3	3	2	3	11	91,66667	sangat baik	
23.	E-23	3	3	1	3	10	83,33333	Baik	
24.	E-24	3	3	1	2	9	75	Baik	
25.	E-25	3	3	3	3	12	100	sangat baik	
26.	E-26	3	3	3	3	12	100	sangat baik	
27.	E-27	3	3	2	3	11	91,66667	sangat baik	
28.	E-28	3	2	3	3	11	91,66667	sangat baik	
29.	E-29	3	3	1	3	10	83,33333	Baik	
30.	E-30	3	3	2	3	11	91,66667	sangat baik	
31.	E-31	3	3	2	3	11	91,66667	sangat baik	
32.	E-32	3	3	3	3	12	100	sangat baik	
33.	E-33	3	3	2	3	11	91,66667	sangat baik	
							rata-rata	88,54167	Baik

ASPEK PSIKOMOTORIK KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN III								
No.	Kode	Aspek yang diamati				Jumlah	Skor Total	Kriteria
		Mampu Berkomunikasi Dalam Kelompok Permainan	Melakukan Permainan Sesuai Petunjuk Guru	Mahir Dalam Menggunakan Media Ular Tangga	Melakukan Diskusi Dalam Kelompok			
1.	E-1	1	3	3	1	8	66,66667	Cukup
2.	E-2	TIDAK MASUK						
3.	E-3	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
4.	E-4	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
5.	E-5	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
6.	E-6	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
7.	E-7	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
8.	E-8	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
9.	E-9	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
10.	E-10	3	3	2	3	11	91,66667	Sangat baik
11.	E-11	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
12.	E-12	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
13.	E-13	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
14.	E-14	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
15.	E-15	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
16.	E-16	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
17.	E-17	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
18.	E-18	3	3	3	3	12	100	Sangat baik
19.	E-19	3	3	3	3	12	100	Sangat baik

20.	E-20	3	3	3	3	12	100	Sangat baik	
21.	E-21	3	3	1	3	10	83,33333	Baik	
22.	E-22	3	3	3	3	12	100	Sangat baik	
23.	E-23	3	3	3	3	12	100	Sangat baik	
24.	E-24	3	3	3	3	12	100	Sangat baik	
25.	E-25	3	3	3	3	12	100	Sangat baik	
26.	E-26	3	3	3	3	12	100	Sangat baik	
27.	E-27	3	3	3	1	10	83,33333	Baik	
28.	E-28	3	3	3	1	10	83,33333	Baik	
29.	E-29	3	3	2	3	11	91,66667	Sangat baik	
30.	E-30	3	3	2	3	11	91,66667	Sangat baik	
31.	E-31	3	3	3	3	12	100	Baik	
32.	E-32	3	3	3	3	12	100	Baik	
33.	E-33	3	3	3	3	12	100	Baik	
							rata-rata	96,61458	Sangat baik

ASPEK PSIKOMOTORIK KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN IV								
No.	Kode	Aspek yang diamati				Jumlah	Skor Total	Kriteria
		Mampu Berkomunikasi Dalam Kelompok Permainan	Melakukan Permainan Sesuai Petunjuk Guru	Mahir Dalam Menggunakan Media Ular Tangga	Melakukan Diskusi Dalam Kelompok			
1.	E-1	1	3	3	3	10	83,33333	baik
2.	E-2	1	3	3	3	10	83,33333	baik
3.	E-3	3	3	3	3	12	100	sangat baik
4.	E-4	3	3	3	3	12	100	sangat baik
5.	E-5	3	3	3	3	12	100	sangat baik
6.	E-6	3	3	3	3	12	100	sangat baik
7.	E-7	3	3	3	3	12	100	sangat baik
8.	E-8	3	3	3	3	12	100	sangat baik
9.	E-9	3	3	3	3	12	100	sangat baik
10.	E-10	3	3	2	3	11	91,66667	sangat baik
11.	E-11	3	3	3	3	12	100	sangat baik
12.	E-12	3	3	3	3	12	100	sangat baik
13.	E-13	3	3	3	3	12	100	sangat baik
14.	E-14	3	3	3	3	12	100	sangat baik
15.	E-15	3	3	3	3	12	100	sangat baik
16.	E-16	3	3	3	3	12	100	sangat baik
17.	E-17	3	3	2	3	11	91,66667	sangat baik
18.	E-18	3	3	3	3	12	100	sangat baik
19.	E-19	3	3	3	3	12	100	sangat baik

20.	E-20	3	3	3	3	12	100	sangat baik	
21.	E-21	3	3	1	3	10	83,33333	baik	
22.	E-22	3	3	3	3	12	100	sangat baik	
23.	E-23	3	3	3	3	12	100	sangat baik	
24.	E-24	3	3	3	3	12	100	sangat baik	
25.	E-25	3	3	3	3	12	100	sangat baik	
26.	E-26	3	3	3	3	12	100	sangat baik	
27.	E-27	3	3	3	1	10	83,33333	baik	
28.	E-28	3	3	3	1	10	83,33333	baik	
29.	E-29	3	3	2	3	11	91,66667	sangat baik	
30.	E-30	3	3	2	3	11	91,66667	sangat baik	
31.	E-31	3	3	3	3	12	100	sangat baik	
32.	E-32	3	3	2	3	11	91,66667	sangat baik	
33.	E-33	3	3	3	3	12	100	sangat baik	
							rata-rata	96,21212	sangat baik

Lampiran 12

DAFTAR NILAI RANAH PSIKOMOTORIK ATAU KETERAMPILAN KELAS KONTROL

ASPEK PSIKOMOTORIK KELAS KONTROL PERTEMUAN I							
No.	Kode	Aspek Yang Diamati			Jumlah	Skor Total	Kriteria
		Mampu Berkomunikasi Dalam Kelompok Permainan	Melakukan Kerja Kelompok Sesuai Arahan Guru	Melakukan Diskusi Dalam Kelompok			
1.	K-1	3	3	3	9	100	Sangat baik
2.	K-2	3	2	3	8	88,88889	Baik
3.	K-3	3	3	3	9	100	Sangat baik
4.	K-4	3	2	3	8	88,88889	Baik
5.	K-5	3	3	3	9	100	Sangat baik
6.	K-6	1	1	1	3	33,33333	Kurang
7.	K-7	3	3	3	9	100	Sangat baik
8.	K-8	1	1	1	3	33,33333	Kurang
9.	K-9	3	2	3	8	88,88889	Baik
10.	K-10	3	3	3	9	100	Sangat baik
11.	K-11	3	3	3	9	100	Sangat baik
12.	K-12	3	2	3	8	88,88889	Baik
13.	K-13	1	1	1	3	33,33333	Kurang
14.	K-14	3	2	3	8	88,88889	Baik
15.	K-15	3	3	3	9	100	Sangat baik

16.	K-16	3	2	3	8	88,88889	Baik
17.	K-17	3	2	3	8	88,88889	Baik
18.	K-18	1	1	1	3	33,33333	Kurang
19.	K-19	3	3	3	9	100	Sangat baik
20.	K-20	3	3	3	9	100	Sangat baik
21.	K-21	1	1	1	3	33,33333	Kurang
22.	K-22	3	3	3	9	100	Sangat baik
23.	K-23	3	3	3	9	100	Sangat baik
24.	K-24	3	3	3	9	100	Sangat baik
25.	K-25	3	3	3	9	100	Sangat baik
26.	K-26	3	3	3	9	100	Sangat baik
27.	K-27	3	3	3	9	100	Sangat baik
28.	K-28	3	3	3	9	100	Sangat baik
29.	K-29	3	3	3	9	100	Sangat baik
30.	K-30	3	3	3	9	100	Sangat baik
31.	K-31	3	3	3	9	100	Sangat baik
32.	K-32	3	3	3	9	100	Sangat baik
33.	K-33	3	3	3	9	100	Sangat baik
34.	K-34	1	1	1	3	33,33333	Kurang
35.	K-35	2	3	3	8	88,88889	Baik
36.	K-36	3	3	3	9	100	Sangat baik
37.	K-37	3	3	3	9	100	Sangat baik
38.	K-38	3	3	3	9	100	Sangat baik
39.	K-39	3	3	3	9	100	Sangat baik
					Rarta-rata	87,46439	baik

ASPEK PSIKOMOTORIK KELAS KONTROL PERTEMUAN II							
No.	Kode	Aspek Yang Diamati			Jumlah	Skor Total	Kriteria
		Mampu Berkomunikasi Dalam Kelompok Permainan	Melakukan Kerja Kelompok Sesuai Arahan Guru	Melakukan Diskusi Dalam Kelompok			
1.	K-1	3	3	3	9	100	Sangat baik
2.	K-2	1	3	3	7	77,77778	Baik
3.	K-3	1	3	3	7	77,77778	Baik
4.	K-4	TIDAK MASUK					
5.	K-5	1	1	1	3	33,33333	Kurang
6.	K-6	1	1	1	3	33,33333	Kurang
7.	K-7	3	3	3	9	100	Sangat baik
8.	K-8	3	3	3	9	100	Kurang
9.	K-9	3	3	3	9	100	Baik
10.	K-10	TIDAK MASUK					
11.	K-11	3	3	3	9	100	Sangat baik
12.	K-12	3	2	3	8	88,88889	Baik
13.	K-13	1	1	1	3	33,33333	Kurang
14.	K-14	3	3	3	9	100	Baik
15.	K-15	1	1	1	3	33,33333	Kurang
16.	K-16	3	3	3	9	100	Baik
17.	K-17	TIDAK MASUK					
18.	K-18	1	1	1	3	33,33333	Kurang
19.	K-19	TIDAK MASUK					

20.	K-20	3	3	3	9	100	Sangat baik
21.	K-21	3	3	3	9	100	Kurang
22.	K-22	3	3	3	9	100	Sangat baik
23.	K-23	3	3	3	9	100	Sangat baik
24.	K-24	3	3	3	9	100	Sangat baik
25.	K-25	3	3	3	9	100	Sangat baik
26.	K-26	3	3	3	9	100	Sangat baik
27.	K-27	3	3	3	9	100	Sangat baik
28.	K-28	3	3	3	9	100	Sangat baik
29.	K-29	TIDAK MASUK					
30.	K-30	3	3	3	9	100	Sangat baik
31.	K-31	3	3	3	9	100	Sangat baik
32.	K-32	3	3	3	9	100	Sangat baik
33.	K-33	3	3	3	9	100	Sangat baik
34.	K-34	1	1	1	3	33,33333	Kurang
35.	K-35	3	3	3	9	100	Baik
36.	K-36	3	3	3	9	100	Sangat baik
37.	K-37	3	3	3	9	100	Sangat baik
38.	K-38	1	1	1	3	33,33333	Kurang
39.	K-39	3	3	3	9	100	Sangat baik
Rarta-rata						84,64052	baik

ASPEK PSIKOMOTORIK KELAS KONTROL PERTEMUAN III							
No.	Kode	Aspek yang diamati			Jumlah	Skor Total	Kriteria
		Mampu Berkomunikasi Dalam Kelompok Permainan	Melakukan Kerja Kelompok Sesuai Arahan Guru	Melakukan Diskusi Dalam Kelompok			
1.	K-1	2	3	3	8	88,88889	Baik
2.	K-2	3	2	3	8	88,88889	Baik
3.	K-3	3	3	2	8	88,88889	Baik
4.	K-4	1	2	3	6	66,66667	Cukup
5.	K-5	3	3	3	9	100	Sangat baik
6.	K-6	1	2	1	4	44,44444	Kurang
7.	K-7	3	3	3	9	100	Sangat baik
8.	K-8	1	1	1	3	33,33333	Kurang
9.	K-9	1	2	3	6	66,66667	Cukup
10.	K-10	3	3	3	9	100	Sangat baik
11.	K-11	3	3	3	9	100	Sangat baik
12.	K-12	3	2	3	8	88,88889	Baik
13.	K-13	1	1	1	3	33,33333	Kurang
14.	K-14	3	2	3	8	88,88889	Baik
15.	K-15	3	3	3	9	100	Sangat baik
16.	K-16	3	2	3	8	88,88889	Baik
17.	K-17	3	2	3	8	88,88889	Baik
18.	K-18	1	1	1	3	33,33333	Kurang
19.	K-19	3	3	3	9	100	Sangat baik
20.	K-20	3	3	3	9	100	Sangat baik

21.	K-21	1	1	1	3	33,33333	Kurang
22.	K-22	3	3	3	9	100	Sangat baik
23.	K-23	3	3	2	8	88,88889	Baik
24.	K-24	3	3	3	9	100	Sangat baik
25.	K-25	3	3	3	9	100	Sangat baik
26.	K-26	3	3	3	9	100	Sangat baik
27.	K-27	3	3	3	9	100	Sangat baik
28.	K-28	3	3	3	9	100	Sangat baik
29.	K-29	3	3	3	9	100	Sangat baik
30.	K-30	3	3	3	9	100	Sangat baik
31.	K-31	3	3	3	9	100	Sangat baik
32.	K-32	3	3	2	8	88,88889	Sangat baik
33.	K-33	3	3	3	9	100	Sangat baik
34.	K-34	1	2	1	4	44,44444	Kurang
35.	K-35	2	3	3	8	88,88889	Baik
36.	K-36	3	3	3	9	100	Sangat baik
37.	K-37	3	3	3	9	100	Sangat baik
38.	K-38	2	3	3	8	88,88889	Baik
39.	K-39	3	3	3	9	100	Sangat baik
					Rarta-rata	85,47009	baik

ASPEK PSIKOMOTORIK KELAS KONTROL PERTEMUAN IV							
No.	Kode	Aspek yang Diamati			Jumlah	Skor Total	Kriteria
		Mampu Berkomunikasi Dalam Kelompok Permainan	Melakukan Kerja Kelompok Sesuai Arahan Guru	Melakukan Diskusi Dalam Kelompok			
1.	K-1	2	3	3	8	88,88889	Baik
2.	K-2	3	3	3	9	100	Sangat baik
3.	K-3	3	3	2	8	88,88889	Baik
4.	K-4	1	2	3	6	66,66667	Cukup
5.	K-5	3	3	3	9	100	Sangat baik
6.	K-6	3	2	1	6	66,66667	Cukup
7.	K-7	3	3	3	9	100	Sangat baik
8.	K-8	1	1	1	3	33,33333	Kurang
9.	K-9	1	2	3	6	66,66667	Cukup
10.	K-10	3	3	3	9	100	Sangat baik
11.	K-11	3	3	3	9	100	Sangat baik
12.	K-12	3	2	3	8	88,88889	Baik
13.	K-13	1	2	2	5	55,55556	Cukup
14.	K-14	3	2	3	8	88,88889	Baik
15.	K-15	3	3	3	9	100	Sangat baik
16.	K-16	3	2	3	8	88,88889	Baik
17.	K-17	3	2	3	8	88,88889	Baik
18.	K-18	2	1	3	6	66,66667	Cukup
19.	K-19	3	3	3	9	100	Sangat baik

20.	K-20	3	3	3	9	100	Sangat baik
21.	K-21	1	3	2	6	66,66667	Cukup
22.	K-22	3	3	3	9	100	Sangat baik
23.	K-23	3	3	2	8	88,88889	Baik
24.	K-24	3	3	3	9	100	Sangat baik
25.	K-25	3	3	3	9	100	Sangat baik
26.	K-26	3	3	3	9	100	Sangat baik
27.	K-27	3	3	3	9	100	Sangat baik
28.	K-28	3	3	3	9	100	Sangat baik
29.	K-29	3	3	3	9	100	Sangat baik
30.	K-30	3	3	3	9	100	Sangat baik
31.	K-31	3	3	3	9	100	Sangat baik
32.	K-32	3	3	2	8	88,88889	Sangat baik
33.	K-33	3	3	3	9	100	Sangat baik
34.	K-34	3	2	1	6	66,66667	Cukup
35.	K-35	2	3	3	8	88,88889	Baik
36.	K-36	3	3	3	9	100	Sangat baik
37.	K-37	3	3	3	9	100	Sangat baik
38.	K-38	2	3	3	8	88,88889	Baik
39.	K-39	3	3	3	9	100	Sangat baik
Rarta-rata						89,17379	baik

Lampiran 13

ANALISIS UJI NORMALITAS DATA AWAL

Hipotesis dalam uji normalitas data awal sebagai berikut:

H_0 : data berdistribusi tidak normal

H_a : data berdistribusi normal

Terima H_a jika nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* pada tabel *Kolmogorov-Smirnov*

Test > level of significant (0.05)

Hasil *oustoput* uji normalitas

		KelasEksperimen	KelasKontrol
N		33	39
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	56,3636	58,2051
	Std. Deviation	13,06670	13,05289
Most Extreme Differences	Absolute	,140	,138
	Positive	,087	,138
	Negative	-,140	-,093
Kolmogorov-Smirnov Z		,802	,859
Asymp. Sig. (2-tailed)		,541	,451

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas nilai *pretest* dengan bantuan *software* SPSS versi 20 diperoleh data kedua kelas memiliki *Sig > 0,05* pada tabel *Asymp.Sig.(2-tailed)* maka data nilai *pretest* tersebut berdistribusi normal.

Lampiran 14**ANALISIS UJI HOMOGENITAS DATA AWAL**

Hipotesis dalam pengujian homogenitas data awal sebagai berikut:

H_0 : data nilai tidak homogen

H_a : data nilai homogen

H_a diterima jika nilai *Sig* pada tabel *Test Of Homogeneity Of Varians* >

Level of significant (0.05)

Hasil *oustrput* uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances
SDNBendunganDanSDNKarangrejo01

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,078	1	70	,781

Berdasarkan perhitungan dengan bantuan *software* SPSS versi 20 diperoleh data hasil nilai *pretest* dengan *Sig* = 0,781 > 0,05 maka data nilai tersebut homogen.

Lampiran 15

ANALISIS UJI KESAMAAN RATA-RATA DATA AWAL

Hipotesis :

Ho : $\mu_1 \neq \mu_2$ (rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda)

Ha : $\mu_1 = \mu_2$ (rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda)

Kriteria Pengujian:

Ha diterima jika $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t_{hitung} < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$

Hasil *Output* Uji Kesamaan Rata-rata

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
SDNB endun ganDa nSDN Karang rejo01	Equal variances assumed	,078	,781	-,596	70	,553	-1,84149	3,08883	-8,00196	4,31898
	Equal variances not assumed			-,596	68,017	,553	-1,84149	3,08910	-8,00567	4,32269

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan *software* aplikasi SPSS versi 20 diperoleh data nilai *Sig* > 0,05 pada kolom *Levene's Test for Equality of Variances* maka data memiliki varians yang sama sehingga nilai yang digunakan pada baris *Equal Variances Assumed*. Dengan nilai *df* = 70 dan nilai signifikansi

yang digunakan 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 1,658$. $t_{hitung} = -0,596$ sehingga $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$
 $< t_{hitung} < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak maka rata-rata nilai kelas
eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda.

Lampiran 16

DATA HASIL *PRETEST* KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

DATA AWAL KELAS EKPERIMEN DAN KELAS KONTROL					
<i>(Pretest)</i>					
Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	Kode	Nilai	No.	Kode	Nilai
1.	E-1	40	1.	K-1	60
2.	E-2	55	2.	K-2	50
3.	E-3	75	3.	K-3	60
4.	E-4	40	4.	K-4	50
5.	E-5	40	5.	K-5	60
6.	E-6	65	6.	K-6	40
7.	E-7	45	7.	K-7	70
8.	E-8	30	8.	K-8	55
9.	E-9	70	9.	K-9	60
10.	E-10	55	10.	K-10	35
11.	E-11	65	11.	K-11	55
12.	E-12	70	12.	K-12	70
13.	E-13	65	13.	K-13	45
14.	E-14	55	14.	K-14	85
15.	E-15	60	15.	K-15	60
16.	E-16	50	16.	K-16	70
17.	E-17	50	17.	K-17	50
18.	E-18	55	18.	K-18	55
19.	E-19	80	19.	K-19	50
20.	E-20	35	20.	K-20	65
21.	E-21	65	21.	K-21	90
22.	E-22	55	22.	K-22	50
23.	E-23	65	23.	K-23	70
24.	E-24	40	24.	K-24	60
25.	E-25	45	25.	K-25	60
26.	E-26	70	26.	K-26	45
27.	E-27	50	27.	K-27	40
28.	E-28	70	28.	K-28	70
29.	E-29	50	29.	K-29	40
30.	E-30	60	30.	K-30	45
31.	E-31	65	31.	K-31	75
32.	E-32	45	32.	K-32	40
33.	E-33	80	33.	K-33	60
			34.	K-34	80

			35.	K-35	75
			36.	K-36	60
			37.	K-37	50
			38.	K-38	65
			39.	K-39	50
Rata-rata		56,36363636	Rata-rata		58,20512821

Lampiran 17

ANALISIS UJI NORMALITAS DATA AKHIR

Hipotesis dalam uji normalitas data awal sebagai berikut:

H_0 : data berdistribusi tidak normal

H_a : data berdistribusi normal

Terima H_a jika nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* pada tabel *Kolmogorov-Smirnov*

Test > level of significant (0.05)

Hasil *Output* Uji Normalitas

		KelasEksperimen	KelasKontrol
N		33	39
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	72,5758	62,1795
	Std. Deviation	10,16437	13,51388
Most Extreme Differences	Absolute	,140	,138
	Positive	,136	,138
	Negative	-,140	-,102
Kolmogorov-Smirnov Z		,803	,864
Asymp. Sig. (2-tailed)		,540	,445

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dengan menggunakan *software* SPSS versi 20 dapat diketahui pada kolom *Asymp.Sig(2-tailed)* diperoleh data kedua kelas memiliki *Sig > 0,05* maka data nilai *posttest* tersebut berdistribusi normal

Lampiran 18**ANALISIS UJI HOMOGENITAS DATA AKHIR**

Hipotesis uji homogenitas data *posttest* sebagai berikut:

H_0 : data nilai tidak homogen

H_a : data nilai homogen.

H_a diterima jika nilai *Sig* pada tabel *Test Of Homogeneity Of Varians* > *Level of significant* (0.05)

Hasil *Output* Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances
SDNBendunganDanSDNKarangrejo01

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,759	1	70	,101

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas dengan bantuan *software* SPSS versi 20 diperoleh data $Sig = 0,101 > 0,05$ sehingga H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas homogen.

Lampiran 19

ANALISIS UJI HIPOTESIS
UJI PERBEDAAN RATA-RATA KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS
KONTROL

Hipotesis :

Ho : $\mu_1 \neq \mu_2$ (rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda)

Ha : $\mu_1 = \mu_2$ (rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda)

Kriteria Pengujian:

Ha diterima jika $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t_{hitung} < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$

Hasil *Output* Uji Perbedaan Rata-rata

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
SDNB endun ganDa nSDN Karan grejo0 1	Equal variances assumed	2,759	,101	3,633	70	,001	10,39627	2,86155	4,68909	16,10345
	Equal variances not assumed			3,719	69,112	,000	10,39627	2,79525	4,82006	15,97248

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan *software* aplikasi SPSS versi 20 diperoleh data nilai *Sig* > 0,05 pada kolom *Levene's Test for Equality of Variances* maka data memiliki varians yang sama sehingga nilai yang digunakan

pada baris *Equal Variances Assumed*. Dengan nilai $df = 70$ dan nilai signifikansi yang digunakan $0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 1,658$. $t_{hitung} = 3,633$ sehingga t_{hitung} berada diluar $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$ dan $t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$ sehingga H_a ditolak dan H_o diterima maka rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda.

Lampiran 20

ANALISIS UJI PENINGKATAN (UJI GAIN) ANTARA *PRETEST* DENGAN *POSTTEST*

$$\langle g \rangle = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

Keterangan:

$\langle g \rangle$: gain score

Sf : skor *posttest*

Si : skor *pretest*

Data Nilai Pretes dan Postest							
KELAS EKPERIMEN				KELAS KONTROL			
No.	Kode	Nilai		No.	Kode	Nilai	
		Pretest	postest			Pretest	Posttest
1.	E-1	40	60	1.	K-1	60	85
2.	E-2	55	80	2.	K-2	50	55
3.	E-3	75	65	3.	K-3	60	45
4.	E-4	40	70	4.	K-4	50	50
5.	E-5	40	65	5.	K-5	60	65
6.	E-6	65	80	6.	K-6	40	45
7.	E-7	45	85	7.	K-7	70	55
8.	E-8	30	75	8.	K-8	55	70
9.	E-9	70	90	9.	K-9	60	65
10.	E-10	55	75	10.	K-10	35	60
11.	E-11	65	70	11.	K-11	55	50
12.	E-12	70	85	12.	K-12	70	80
13.	E-13	65	75	13.	K-13	45	60
14.	E-14	55	80	14.	K-14	85	45
15.	E-15	60	65	15.	K-15	60	45
16.	E-16	50	65	16.	K-16	70	80
17.	E-17	50	60	17.	K-17	50	60
18.	E-18	55	55	18.	K-18	55	50
19.	E-19	80	70	19.	K-19	50	90
20.	E-20	35	55	20.	K-20	65	65
21.	E-21	65	85	21.	K-21	90	75
22.	E-22	55	80	22.	K-22	50	65
23.	E-23	65	75	23.	K-23	70	75
24.	E-24	40	65	24.	K-24	60	65
25.	E-25	45	65	25.	K-25	60	75

26.	E-26	70	85	26.	K-26	45	55
27.	E-27	50	60	27.	K-27	40	50
28.	E-28	70	85	28.	K-28	70	95
29.	E-29	50	75	29.	K-29	40	45
30.	E-30	60	80	30.	K-30	45	50
31.	E-31	65	55	31.	K-31	75	70
32.	E-32	45	75	32.	K-32	40	55
33.	E-33	80	85	33.	K-33	60	45
rata-rata		56,36364	72,57576	34.	K-34	80	75
<g>		0,371527778		35.	K-35	75	65
				36.	K-36	60	75
				37.	K-37	50	55
				38.	K-38	65	50
				39.	K-39	50	65
				rata-rata		58,20513	62,17949
				<g>		0,095092025	

Pada kelas eksperimen diperoleh perhitungan :

$$\langle g \rangle = \frac{72,57576 - 56,36364}{100 - 56,36364} = 0,371527778$$

Berdasarkan hasil perhitungan uji gain diatas rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dengan kategori sedang.

Pada kelas kontrol diperoleh perhitungan :

$$\langle g \rangle = \frac{62,17949 - 58,20513}{100 - 58,20513} = 0,095092025$$

Berdasarkan hasil perhitungan uji gain diatas rata-rata nilai siswa pada kelas kontrol mengalami peningkatan dengan kategori rendah.

Lampiran 21**KISI-KISI SOAL TEST UJI COBA INSTRUMEN****MATA PELAJARAN IPS****MATERI KOPERASI**

Satuan Pendidikan : Sekolah Bentuk Soal : Pilihan
Dasar Ganda

Mata Pelajaran : IPS Kelas/Semester : IV/II

Alokasi Waktu : 60 menit

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

Kompetensi Dasar : 2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

Indikator	Ranah Kognitif Butir soal						Jumlah
	C1	C2	C3	C4	C5	C6	
Menjelaskan pengertian dasar koperasi		1,4,5					5
Menjelaskan tujuan koperasi		2,3					
Menyebutkan badan hukum yang mengatur koperasi	6,7,10						3
Menentukan prinsip koperasi			8	9			2
Menyebutkan sumber modal koperasi	11,19,20,						2
Menunjukkan barang yang diperjual-belikan di koperasi	21 18						

Menganalisis kedudukan koperasi pada pasal 33 UUD 1945				12,1 3			6
Menganalisis manfaat koperasi				14			
Menganalisis ciri-ciri koperasi				15 16,1			
Menganalisis syarat-syarat pendirian koperasi				7			
Membandingkan koperasi dengan badan usaha lainnya					22,23		2
Mengelompokkan jenis koperasi yang ada di daerahnya			24 25,2				3
Mengklasifikasi bidang usaha koperasi			6				
Menganalisis arti lambang koperasi				27,2 8,29			3
Menggeneralisasikan berbagai macam modal koperasi						30	1
Jumlah	8	5	4	10	2	1	30

Keterangan:

C1 : pengetahuan

C2 : pemahaman

C3 : penerapan

C4 : analisis

C5 : mengevaluasi

C6 : membuat

Lampiran 22**SOAL TEST UJI COBA DAN KUNCI JAWABAN**

Mata Pelajaran	: IPS
Kelas/Semester	: IV/II
Materi	: Koperasi
Waktu	: 60 menit

PETUNJUK :

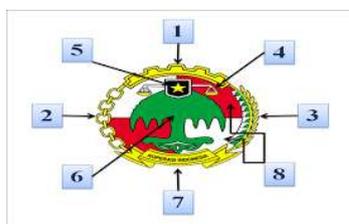
1. Bacalah doa sebelum mengerjakan
 2. Tulislah identitas diri secara lengkap pada lembar yang tersedia
 3. Bacalah soal dengan seksama
 4. Kerjakan soal yang paling mudah terlebih dahulu
 5. Pilih jawaban yang tepat
-

1. Koperasi adalah
 - a. Organisasi dari anggota, oleh anggota, dan untuk anggota
 - b. Organisasi dari pemerintah untuk anggota
 - c. Organisasi yang didirikan oleh perorangan dengan tujuan tertentu
 - d. Organisasi bentukan RT dan RW
2. Koperasi merupakan suatu bentuk organisasi yang memiliki tujuan
 - a. Mencari keuntungan sebanyak-banyaknya
 - b. Mencari anggota-anggota baru
 - c. Menyejahterakan anggota
 - d. Menyusahkan anggota
3. Dalam mencapai tujuan koperasi diperlukan
 - a. Kebersamaan dan kesendirian
 - b. Kebersamaan dan kekeluargaan
 - c. Individual dan keserakahan
 - d. Keegoisan dan keserakahan

4. Koperasi berasal dari kata *Co* dan *Operation* yang artinya
- Berdua dan bekerja
 - Berusaha dan berusaha
 - Bekerja dan berkerja
 - Bersama-sama dan bekerja
5. Koperasi berasal dari kata *Cooperation* yang berarti
- Berdua bekerja
 - Bekerja sama
 - Bekerja keras
 - Berusaha keras
6. Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum. Hal tersebut terdapat dalam
- UU Koperasi No. 25 Tahun 1992
 - UU Koperasi No. 26 Tahun 1992
 - UU Koperasi No. 27 Tahun 1992
 - UU Koperasi No. 28 Tahun 1992
7. Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasarkan atas asas kekeluargaan. Pernyataan tersebut terdapat dalam
- Pasal 33 ayat 4
 - Pasal 33 ayat 3
 - Pasal 33 ayat 1
 - Pasal 33 ayat 2
8. Bu Anita adalah anggota sukarela koperasi sukamaju, setiap bulan Bu Anita memperoleh keuntungan dari menjadi anggota koperasi. Selain itu, disetiap akhir tahun Bu Anita mendapatkan sisa hasil usaha dari koperasi sukamaju. Anggota sukarela, mendapat sisa hasil usaha termasuk dalam
- Prinsip koperasi
 - Syarat koperasi
 - Pengertian koperasi
 - Ciri-ciri koperasi
9. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
- Bersifat mandiri
 - Pengelolaan dilaksanakan secara demokratis
 - Anggota bersfiat terikat
 - Pembagian sisa hasil usaha secara adil
 - Modal besar berasal dari pemerintah
 - Tidak diperlukan pendidikan koperasi
- Dari pernyataan di atas yang termasuk ke dalam prinsip koperasi ditunjukkan dengan nomor

21. Simpanan sukarela memiliki ciri
- a. Jumlah lebih dari 100.000
 - b. Jumlah kurang dari 100.000
 - c. Jumlah tidak dibatasi
 - d. Jumlah antara 100.000 – 500.000
22. Modal koperasi berasal dari iuran anggotanya dengan tujuan tidak mencari keuntungan. Sedangkan badan usaha seperti PT, CV dan Firma didirikan dengan tujuan
- a. Mencari keuntungan sebesar-besarnya
 - b. Mencari keberkahan
 - c. Mencari pekerja sebanyak-banyaknya
 - d. Mencari pelanggan sebanyak-banyaknya
23. Perbedaan koperasi dengan badan usaha milik negara adalah
- a. Modal koperasi berasal dari sponsor dan sifat sukarela, modal BUMN berasal dari anggaran pemerintah dan sifat terikat
 - b. Modal koperasi berasal dari iuran anggota dan sifat sukarela, modal BUMN berasal dari anggaran pemerintah dan sifat terikat
 - c. Modal koperasi berasal dari iuran anggota dan sifat terikat, modal BUMN berasal dari sponsor dan sifat sukarela
 - d. Modal koperasi berasal dari anggaran pemerintah dan sifat terikat, modal BUMN berasal dari iuran anggota dan sifat sukarela
24. Pak Tarno seorang petani, ia juga menjadi anggota koperasi di desanya. Koperasi yang ada di daerah desa Pak Tarno bernama KUD. Koperasi KUD yang diikuti oleh Pak Tarno memiliki kepanjangan
- a. Koperasi Untuk Desa
 - b. Komunitas Untuk Desa
 - c. Komunitas Unit Daerah
 - d. Koperasi Unit Desa
25. Setiap koperasi Dwitama memproduksi barang dan jasa. Barang yang diproduksi antara lain makanan ringan, minuman ringan, dan masih banyak lagi. Selain barang, koperasi Dwitama menyediakan jasa mengurus rumah tangga. Cerita diatas adalah koperasi
- a. Koperasi produksi
 - b. Koperasi kredit
 - c. Koperasi konsumsi
 - d. Koperasi serba usaha

26. Koperasi Artha Guna bergerak dalam bidang simpan pinjam. Bu Rani sebagai anggota merasa senang tergabung dalam keanggotaan koperasi Artha Guna. Simpan pinjam dengan bunga yang ringan memudahkan Bu Rani untuk mengembalikan uang dan menabungnya. Cerita diatas merupakan koperasi
- Koperasi produksi
 - Koperasi konsumsi
 - Koperasi kredit
 - Koperasi serba usaha
27. Melambangkan keadilan dalam gerakan koperasi arti dari lambang
- Bintang dan Perisai
 - Pohon Beringin
 - Padi dan Kapas
 - Timbangan
28. Perhatikan gambar di bawah ini!



- Gambar yang ditunjukkan nomor 6 memiliki makna yaitu
- Kemasyarakatan
 - Persatuan dan kesatuan
 - Keadilan
 - Kemakmuran dan kesejahteraan
29. Makna kemakmuran dan kesejahteraan ditunjukkan dengan nomor
- 3
 - 5
 - 7
 - 1
30. Koperasi memiliki tujuan menyejahterakan anggotanya, koperasi memiliki anggota yang bersifat sukarela. Selain itu, koperasi juga memiliki modal dari simpanan pokok, simpanan wajib dan simpanan sukarela. Bagaimana sistem kerja dari ketiga koperasi tersebut?
- Simpanan pokok dibayarkan setiap bulan, simpanan wajib jumlahnya tidak dibatasi, simpanan sukarela tidak dapat diambil selama menjadi anggota koperasi

- b. Simpanan pokok tidak dapat diambil selama menjadi anggota koperasi, simpanan wajib dibayarkan setiap bulan, simpanan sukarela jumlahnya tidak dibatasi
- c. Simpanan pokok jumlahnya tidak dibatasi, simpanan wajib tidak dapat diambil selama menjadi anggota, simpanan sukarela dibayarkan setiap bulan
- d. Simpanan pokok tidak dapat diambil, simpanan wajib jumlahnya tidak dibatasi, simpanan sukarela dibayarkan setiap bulan

KUNCI JAWABAN SOAL UJI COBA MATERI KOPERASI

No.	Jawaban	No.	Jawaban	No.	Jawaban
1.	A	11.	C	21.	C
2.	C	12.	C	22.	A
3.	B	13.	A	23.	B
4.	D	14.	C	24.	D
5.	B	15.	D	25.	A
6.	A	16.	B	26.	C
7.	C	17.	C	27.	D
8.	C	18.	B	28.	A
9.	D	19.	A	29.	A
10.	B	20.	D	30.	B

Skor Penilaian:

Jawaban benar skor = 1

Skor maksimal = 30

Penilaian = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal (30)}} \times 100$

Lampiran 23

HASIL UJI VALIDITAS SOAL UJI COBA

NO	KODE	NOMOR SOAL														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	UC-1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	UC-2	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0
3	UC-3	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0
4	UC-4	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1
5	UC-5	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1
6	UC-6	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0
7	UC-7	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0
8	UC-8	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
9	UC-9	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1
10	UC-10	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0
11	UC-11	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1
12	UC-12	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	UC-13	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1
14	UC-14	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0
15	UC-15	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1
16	UC-16	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0
17	UC-17	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0
18	UC-18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0
19	UC-19	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0
20	UC-20	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0
21	UC-21	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0
	BENAR ($\sum X$)	6	13	9	12	15	12	10	6	13	6	6	15	6	11	7
	SALAH	15	8	12	9	6	9	11	15	8	15	15	6	15	10	14
	XY	2944	2854	2750	2642	2534	2444	2336	2226	2136	2032	1942	1852	1762	1672	1562
	Rxy	-0,008467012	0,402578057	0,105633622	0,39934662	0,482619703	0,435416637	0,207635889	0,366903868	0,384199494	0,090314798	0,307634782	0,759208773	0,149583885	0,453565282	0,460698502
	validitas	Tidak valid	Valid	Tidak valid	Valid	Valid	Valid	Tidak valid	Valid	Valid	Tidak valid	Tidak valid	Valid	Tidak valid	Valid	Valid

Nomor Soal																Skor Total (Y)	YA
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	9
1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	13	169
0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	16	256
1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	17	289
1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19	361
1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	17	289
1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	20	400
1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	24	576
0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	17	289
0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	19	361
1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	529
1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	9	81
0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	14	196
0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	17	289
0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	17	289
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	441
0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	14	196
1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	7	49
0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	10	100
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	7	49
1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	16	256
11	10	14	19	8	9	12	6	15	10	14	12	6	14	13	320	102400	
10	11	7	2	13	12	9	15	6	11	7	9	15	7	8			
1464	1354	1244	1146	1108	1004	896	788	698	608	498	400	292	202	104			
0,328473169	0,3148577	0,334479734	0,500948682	0,461214427	0,4843688	0,45345165	0,307634782	0,620914238	0,350598304	0,315546919	0,597731715	0,445929316	0,542740701	0,329063803			
0,325	0,325	0,325	0,325	0,325	0,325	0,325	0,325	0,325	0,325	0,325	0,325	0,325	0,325	0,325			
Valid	Tidak valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak valid	Valid	Valid	Tidak valid	Valid	Valid	Valid	Valid			

Lampiran 24

HASIL UJI RELIABILITAS SOAL UJI COBA

NO	KODE	NOMOR SOAL															Nomor Soal															Xt	X ²						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30								
1	UC-1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	9
2	UC-2	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	13	169
3	UC-3	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	16	256		
4	UC-4	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	17	289			
5	UC-5	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	19	361		
6	UC-6	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	17	289			
7	UC-7	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400		
8	UC-8	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24	576		
9	UC-9	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	17	289		
10	UC-10	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	19	361			
11	UC-11	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	529			
12	UC-12	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	9	81			
13	UC-13	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	14	196			
14	UC-14	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	17	289			
15	UC-15	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	17	289			
16	UC-16	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	441				
17	UC-17	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	14	196		
18	UC-18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	7	49			
19	UC-19	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	10	100			
20	UC-20	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	7	49				
21	UC-21	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	16	256				
Σp		6	13	9	12	15	12	10	6	13	6	6	15	6	11	7	11	10	14	19	8	9	12	6	15	10	14	12	6	14	13	300	5474						
p		0,28571	0,61905	0,42857	0,57143	0,71429	0,57143	0,47619	0,28571	0,61905	0,28571	0,28571	0,71429	0,28571	0,52381	0,33333	0,52381	0,47619	0,66667	0,90476	0,38095	0,42857	0,57143	0,28571	0,71429	0,47619	0,66667	0,57143	0,28571	0,66667	0,61905								
q		0,71429	0,38095	0,57143	0,42857	0,28571	0,42857	0,52381	0,71429	0,38095	0,71429	0,71429	0,28571	0,71429	0,47619	0,66667	0,47619	0,52381	0,33333	0,09524	0,61905	0,57143	0,42857	0,71429	0,28571	0,52381	0,33333	0,42857	0,71429	0,33333	0,38095								
pq		0,20408	0,23583	0,2449	0,2449	0,20408	0,2449	0,24943	0,20408	0,23583	0,20408	0,20408	0,20408	0,20408	0,24943	0,22222	0,24943	0,24943	0,22222	0,08617	0,23583	0,2449	0,2449	0,20408	0,20408	0,24943	0,22222	0,2449	0,20408	0,22222	0,23583								

Σpq	6,675737
x ²	597,8095
St ²	28,46712
r hitung	0,803768
r tabel	0,433
status reliabilitas	RELIABEL

Lampiran 25

HASIL PERHITUNGAN TARAF KESUKARAN SOAL UJI COBA

No. Soal	Jumlah Siswa Menjawab Benar	Jumlah Siswa yang Menjawab Salah	Taraf Kesukaran	Klasifikasi
1	6	15	0,286	Sukar
2	13	8	0,619	Sedang
3	9	12	0,428	Sedang
4	12	9	0,571	Sedang
5	15	6	0,714	Mudah
6	12	9	0,571	Sedang
7	10	11	0,476	Sedang
8	6	15	0,285	Sukar
9	13	8	0,619	Sedang
10	6	15	0,285	Sukar
11	6	15	0,285	Sukar
12	15	6	0,714	Sedang
13	6	15	0,285	Sukar
14	11	10	0,523	Sedang
15	7	14	0,333	Sedang
16	11	10	0,523	Sedang
17	10	11	0,476	Sedang
18	14	7	0,666	Sedang
19	19	2	0,904	Mudah
20	8	13	0,380	Sedang
22	12	9	0,571	Sedang
23	6	15	0,285	Sukar
24	15	6	0,714	Mudah
25	10	11	0,476	Sedang
26	14	7	0,666	Sedang
27	12	9	0,571	Sedang
28	6	15	0,285	Sukar
29	14	7	0,666	Sedang
30	13	8	0,619	Sedang

Lampiran 27**KISI-KISI SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST***

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Kelas/Semester : IV/II

Mata Pelajaran : IPS Alokasi Waktu : 60 menit

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

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

Kompetensi Dasar : 2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

Indikator	Ranah Kognitif Butir soal						Jumlah
	C1	C2	C3	C4	C5	C6	
Menjelaskan pengertian dasar koperasi		4,5					3
Menjelaskan tujuan koperasi		2					
Menyebutkan badan hukum yang mengatur koperasi	6						1
Menentukan prinsip koperasi			8	9			2
Menyebutkan sumber modal koperasi	19,2						3
Menunjukkan barang yang diperjual-belikan di koperasi	0,21						
Menganalisis kedudukan koperasi pada pasal 33 UUD 1945				12			4
Menganalisis manfaat koperasi				14 15			

Menganalisis ciri-ciri koperasi				16			
Menganalisis syarat-syarat pendirian koperasi							
Membandingkan koperasi dengan badan usaha lainnya					22		1
Mengelompokkan jenis koperasi yang ada di daerahnya			24				3
Mengklasifikasi bidang usaha koperasi			25,2 6				
Menganalisis arti lambang koperasi				27,2 9			2
Menggeneralisasikan berbagai macam modal koperasi						30	1
Jumlah	4	3	4	7	1	1	20

Keterangan:

C1 : pengetahuan

C2 : pemahaman

C3 : penerapan

C4 : analisis

C5 : mengevaluasi

C6 : membuat

Lampiran 28

SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST* SERTA KUNCI JAWABAN

Mata Pelajaran	: IPS
Kelas/Semester	: IV/II
Materi	: Koperasi
Waktu	: 60 menit

PETUNJUK :

1. Bacalah doa sebelum mengerjakan
 2. Tulislah identitas diri secara lengkap pada lembar yang tersedia
 3. Bacalah soal dengan seksama
 4. Kerjakan soal yang paling mudah terlebih dahulu
 5. Pilih jawaban yang tepat
-

1. Koperasi merupakan suatu bentuk organisasi yang memiliki tujuan
 - a. Mencari keuntungan sebanyak-banyaknya
 - b. Mencari anggota-anggota baru
 - c. Menyejahterakan anggota
 - d. Menyusahkan anggota
2. Koperasi berasal dari kata *Co* dan *Operation* yang artinya

a. Berdua dan bekerja	c. Bekerja dan berkerja
b. Berusaha dan berusaha	d. Bersama-sama dan bekerja
3. Koperasi berasal dari kata *Cooperation* yang berarti

a. Berdua bekerja	c. Bekerja keras
b. Bekerja sama	d. Berusaha keras
4. Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum. Hal tersebut terdapat dalam

a. UU Koperasi No. 25 Tahun 1992
b. UU Koperasi No. 26 Tahun 1992

- c. UU Koperasi No. 27 Tahun 1992 d. UU Koperasi No. 28 Tahun 1992
5. Bu Anita adalah anggota sukarela koperasi sukamaju, setiap bulan Bu Anita memperoleh keuntungan dari menjadi anggota koperasi. Selain itu, disetiap akhir tahun Bu Anita mendapatkan sisa hasil usaha dari koperasi sukamaju. Anggota sukarela, mendapat sisa hasil usaha termasuk dalam
- a. Prinsip koperasi c. Pengertian koperasi
b. Syarat koperasi d. Ciri-ciri koperasi
6. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
1. Bersifat mandiri
 2. Pengelolaan dilaksanakan secara demokratis
 3. Anggota bersifat terikat
 4. Pembagian sisa hasil usaha secara adil
 5. Modal besar berasal dari pemerintah
 6. Tidak diperlukan pendidikan koperasi
- Dari pernyataan di atas yang termasuk ke dalam prinsip koperasi ditunjukkan dengan nomor
- a. 1,2,3 c. 1,5,6
b. 2,3,4 d. 1,2,4
7. Bumi dan air dan kekayaan alam yang terkandung di dalamnya di kuasai oleh negara dan untuk kemakmuran rakyat. Merupakan kedudukan koperasi dalam
- a. Pasal 31 UUD 1945 c. Pasal 33 UUD 1945
b. Pasal 32 UUD 1945 d. Pasal 34 UUD 1945
8. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
1. Anggota koperasi dapat memperoleh kebutuhan dengan harga lebih murah
 2. Anggota koperasi memperoleh barang murah dan bekas
 3. Anggota dapat meminjam uang
 4. Bunga pinjaman besar
 5. Uang pinjaman dapat digunakan modal usaha
 6. Pinjaman harus dibayar kontan

Dari pernyataan diatas, cermati dan analisislah mana yang termasuk manfaat koperasi!

- | | |
|----------|----------|
| a. 2,3,5 | c. 1,3,5 |
| b. 1,4,6 | d. 3,4,6 |

9. Berikut yang merupakan ciri dari koperasi adalah

- Merupakan badan organisasi sosial dan budaya
- Berasaskan kemanusiaan
- Berwatak individual
- Lebih mengutamakan kepentingan anggota atau umum

10. Perhatikan pernyataan di bawah ini!

- Anggota sekurang-kurangnya 20 orang
- Mendapatkan pengesahan dari Departemen Koperasi
- Mempunyai Anggaran Dasa dan Anggaran Rumah Tangga

Pernyataan di atas merupakan

- | | |
|---------------------|------------------------|
| a. Prinsip koperasi | c. Pengertian koperasi |
| b. Syarat koperasi | d. Ciri-ciri koperasi |

11. Ada 3 modal koperasi yaitu

- Simpanan pokok, simpanan wajib dan simpanan sukarela
- Simpanan tetap, simpanan pokok dan simpanan suka-suka
- Simpanan wajib, simpanan kredit dan simpanan tunai
- Simpanan sukarela, simpanan wajib dan simpanan tunai

12. Simpanan ini biasanya dibayarkan setiap bulan, dapat diambil sewaktu-waktu.

Merupakan modal dari koperasi

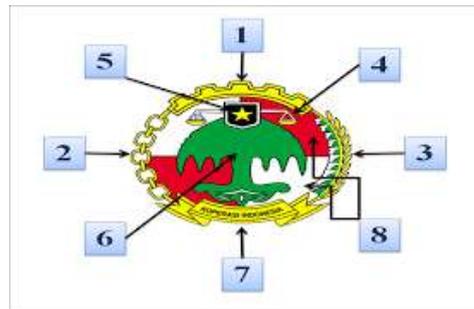
- | | |
|----------------------|-------------------|
| a. Simpanan pokok | c. Simpanan tunai |
| b. Simpanan sukarela | d. Simpanan wajib |

13. Simpanan sukarela memiliki ciri

- | | |
|-------------------------------|----------------------------|
| a. Jumlah lebih dari 100.000 | d. Jumlah antara 100.000 – |
| b. Jumlah kurang dari 100.000 | 500.000 |
| c. Jumlah tidak dibatasi | |

14. Modal koperasi berasal dari iuran anggotanya dengan tujuan tidak mencari keuntungan. Sedangkan badan usaha seperti PT, CV dan Firma didirikan dengan tujuan
- Mencari keuntungan sebesar-besarnya
 - Mencari keberkahan
 - Mencari pekerja sebanyak-banyaknya
 - Mencari pelanggan sebanyak-banyaknya
15. Pak Tarno seorang petani, ia juga menjadi anggota koperasi di desanya. Koperasi yang ada di daerah desa Pak Tarno bernama KUD. Koperasi KUD yang diikuti oleh Pak Tarno memiliki kepanjangan
- Koperasi Untuk Desa
 - Komunitas Untuk Desa
 - Komunitas Unit Daerah
 - Koperasi Unit Desa
16. Setiap koperasi Dwitama memproduksi barang dan jasa. Barang yang diproduksi antara lain makanan ringan, minuman ringan, dan masih banyak lagi. Selain barang, koperasi Dwitama menyediakan jasa mengurus rumah tangga. Cerita diatas adalah koperasi
- Koperasi produksi
 - Koperasi kredit
 - Koperasi konsumsi
 - Koperasi serba usaha
17. Koperasi Artha Guna bergerak dalam bidang simpan pinjam. Bu Rani sebagai anggota merasa senang tergabung dalam keanggotaan koperasi Artha Guna. Simpan pinjam dengan bunga yang ringan memudahkan Bu Rani untuk mengembalikan uang dan menabungnya. Cerita diatas merupakan koperasi
- Koperasi produksi
 - Koperasi konsumsi
 - Koperasi kredit
 - Koperasi serba usaha
18. Melambangkan keadilan dalam gerakan koperasi arti dari lambang
- Bintang dan Perisai
 - Pohon Beringin
 - Padi dan Kapas
 - Timbangan

19. Perhatikan gambar di bawah ini!



Makna kemakmuran dan kesejahteraan ditunjukkan dengan nomor

- a. 3 b. 5 c. 7 d. 1

20. Koperasi memiliki tujuan menyejahterakan anggotanya, koperasi memiliki anggota yang bersifat sukarela. Selain itu, koperasi juga memiliki modal dari simpanan pokok, simpanan wajib dan simpanan sukarela. Bagaimana sistem kerja dari ketiga koperasi tersebut?

- a. Simpanan pokok dibayarkan setiap bulan, simpanan wajib jumlahnya tidak dibatasi, simpanan sukarela tidak dapat diambil selama menjadi anggota koperasi
- b. Simpanan pokok tidak dapat diambil selama menjadi anggota koperasi, simpanan wajib dibayarkan setiap bulan, simpanan sukarela jumlahnya tidak dibatasi
- c. Simpanan pokok jumlahnya tidak dibatasi, simpanan wajib tidak dapat diambil selama menjadi anggota, simpanan sukarela dibayarkan setiap bulan
- d. Simpanan pokok tidak dapat diambil, simpanan wajib jumlahnya tidak dibatasi, simpanan sukarela dibayarkan setiap bula

KUNCI JAWABAN SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

No.	Jawaban	No.	Jawaban
1.	C	11.	A
2.	D	12.	D
3.	B	13.	C
4.	A	14.	A
5.	C	15.	D
6.	D	16.	A
7.	C	17.	C
8.	C	18.	D
9.	D	19.	A
10.	B	20.	B

Skor Penilaian:

Jawaban benar skor = 1

Skor maksimal = 20

Penilaian = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal (20)}} \times 100$

Lampiran 29

DATA HASIL NILAI *POSTTEST*

DATA AKHIR KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL					
<i>POSTTEST</i>					
KELAS EKPERIMEN			KELAS KONTROL		
No.	Kode	Nilai	No.	Kode	Nilai
1.	E-1	60	1.	K-1	85
2.	E-2	80	2.	K-2	55
3.	E-3	65	3.	K-3	45
4.	E-4	70	4.	K-4	50
5.	E-5	65	5.	K-5	65
6.	E-6	80	6.	K-6	45
7.	E-7	85	7.	K-7	55
8.	E-8	75	8.	K-8	70
9.	E-9	90	9.	K-9	65
10.	E-10	75	10.	K-10	60
11.	E-11	70	11.	K-11	50
12.	E-12	85	12.	K-12	80
13.	E-13	75	13.	K-13	60
14.	E-14	80	14.	K-14	45
15.	E-15	65	15.	K-15	45
16.	E-16	65	16.	K-16	80
17.	E-17	60	17.	K-17	60
18.	E-18	55	18.	K-18	50
19.	E-19	70	19.	K-19	90
20.	E-20	55	20.	K-20	65
21.	E-21	85	21.	K-21	75
22.	E-22	80	22.	K-22	65
23.	E-23	75	23.	K-23	75
24.	E-24	65	24.	K-24	65
25.	E-25	65	25.	K-25	75
26.	E-26	85	26.	K-26	55
27.	E-27	60	27.	K-27	50
28.	E-28	85	28.	K-28	95
29.	E-29	75	29.	K-29	45
30.	E-30	80	30.	K-30	50
31.	E-31	55	31.	K-31	70
32.	E-32	75	32.	K-32	55
33.	E-33	85	33.	K-33	45
rata-rata		72,57576	34.	K-34	75

35.	K-35	65
36.	K-36	75
37.	K-37	55
38.	K-38	50
39.	K-39	65
rata-rata		62,17949

Lampiran 30

SILABUS DAN RPP KELAS EKSPERIMEN

PENGGALAN SILABUS KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN I

Nama Sekolah : SD Bendungan Semarang

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IV/II

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

Kompetensi Dasar	Materi Ajar	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber
				Teknik	Bentuk Instrumen		
2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat	Koperasi	a) Guru menanyakan apa itu koperasi b) Guru menjelaskan pengertian dasar koeprasi c) Guru menjelaska tujuan koperasi d) Guru menyebutkan badan hukum yang mengatur berdirinya	a. Menjelaskan pengertian dasar koperasi b. Menjelaskan tujuan koperasi c. Menyebutkan badan hukum yang mengatur koperasi d. Menentukan prinsip koperasi	Tes Unjuk kerja	Isian singkat Lembar Kerja Siswa (LKS)	2 x 35 menit	Soenarjo, R.J dan Ade Munajat. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial: Untuk SD dan MI Kelas IV</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan,

		<p>koperasi</p> <p>e) Dari penjelasan guru, siswa menentukan prinsip dari koperasi</p> <p>f) Guru mengelompokkan kelas menjadi 6 kelompok kecil terdiri 4-5 orang siswa yang dipilih secara heterogen</p> <p>g) Guru menjelaskan penggunaan media ular tangga dan memberikan kartu nomor pada setiap kelompok</p> <p>h) Siswa diberikan LKS, mengerjakan 5 soal dengan waktu permainan 15 menit</p> <p>i) Siswa diminta untuk menukarkan jawaban dengan kelompok lain dan membacakan hasilnya didepan</p>					<p>Departemen Pendidikan Nasional Halaman 87</p> <p>Sadiman, I.S dan Shendy Amalia. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional Halaman 91</p> <p>P. Hisnu, Tanya dan Winardi. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan</p>
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>kelas serta guru mencatat poin benar yang diperoleh kelompok</p> <p>j) Pembahasan soal, siswa diberi soal evaluasi</p> <p>k) simpulan</p>					<p>Nasional Halaman 156</p> <p>Bahan Ajar Pentingnya Koperasi Bagi Kesejahteraan Masyarakat yang diunduh dari pustakamateri.com pada tanggal 18 April 2016 pukul 16.00 WIB</p> <p>Huda, Miftahul. 2015. <i>Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran</i>. Yogyakarta: Pustaka</p>
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : SD Bendungan Semarang

Kelas/Semester : IV/II

Mata Pelajaran : IPS

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

C. Indikator Pembelajaran

2.2.1 Menjelaskan pengertian dasar koperasi

2.2.2 Menjelaskan tujuan koperasi

2.2.3 Menyebutkan badan hukum yang mengatur koperasi

2.2.4 Menentukan prinsip koperasi

D. Tujuan Pembelajaran

- Dengan berbantuan media ular tangga melalui penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan pengertian dasar koperasi dengan benar
- Dengan kegiatan kelompok berbantuan media ular tangga, siswa dapat menjelaskan tujuan koperasi dengan benar
- Melalui kegiatan kelompok berbantuan media ular tangga, siswa dapat menyebutkan badan hukum yang mengatur koperasi dengan tepat

- Melalui demonstrasi media ular tangga, siswa dapat menentukan prinsip koperasi dengan tepat

Karakter yang dikembangkan: kompetitif, jujur, toleransi, bertanggung jawab

E. Materi Pembelajaran

Pengertian dasar koperasi dan prinsip koperasi

F. Strategi Pembelajaran

Pendekatan : belajar kooperatif

Model Pembelajaran : TGT (*Teams-Games-Tournament*)

Metode : tanya jawab, diskusi, ceramah, demonstrasi

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
A.	Pendahuluan	<p>a). Pra Kegiatan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam 2. Berdoa 3. Presensi 4. Mengatur tempat duduk 5. Menyiapkan media <p>b). Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apersepsi <p>Guru melakukan tanya jawab mengenai materi “anak-anak pernahkah kalian menabung? Apa yang kalian dapatkan dari menabung? Apakah kalian tahu tentang koperasi?</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Motivasi 	5 menit

		<p>Memberikan motivasi yaitu menabung melatih hidup hemat</p> <p>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu pengertian dasar koperasi dan prinsipnya</p>	
B.	Inti	<p>a. Siswa menjawab pertanyaan dari guru "apa yang kalian ketahui tentang koperasi?"(eksplorasi)</p> <p>b. Guru menjelaskan kepada siswa tentang pengertian dasar koperasi (konfirmasi)</p> <p>c. Siswa menjawab pertanyaan guru kembali "nah sekarang, apa tujuan koperasi?" (eksplorasi)</p> <p>d. Siswa memperhatikan guru menjelaskan tentang tujuan dari adanya koperasi (elaborasi,konfirmasi)</p> <p>e. Guru menjelaskan badan hukum yang mengatur tentang koperasi (elaborasi)</p> <p>f. Siswa memperhatikan penjelasan guru (eksplorasi,konfirmasi)</p> <p>g. Guru bertanya kepada siswa "nah apakah kalian sekarang sudah mengerti apa itu koperasi?" sudah pak!" (eksplorasi)</p> <p>h. Kemudian guru menggunakan media ular tangga sebagai alat untuk menjelaskan prinsip koperasi (elaborasi)</p>	60 menit

		<ul style="list-style-type: none">i. Guru bersama siswa menentukan apa saja prinsip dari koperasi (elaborasi, eksplorasi)j. Setelah penjelasan guru selesai, guru mengelompokkan kelas menjadi 6 kelompok terdiri 4-5 orang siswa secara heterogenk. Guru menjelaskan penggunaan media ular tangga yang ada di setiap kelompok. Kemudian guru memberi nomor pada setiap kelompokl. Siswa diberi LKS dan memainkan media ular tangga 3 dimensi selama 15 menit dengan menjawab 5 soal yang ada dalam media (eksplorasi)m. Setelah waktu habis, siswa diminta untuk menukarkan jawaban dengan kelompok lainnya dan mengoreksi hasil yang dijawabnya kemudian membacakan hasilnya didepan kelas (eksplorasi)n. Guru mencatat poin benar yang diperoleh kelompok. Kelompok dengan poin benar tertinggi yang menang. Kemudian guru menanyakan tentang pembelajaran yang telah berlangsung (konfirmasi)o. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami	
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

C.	Penutup	a.Materi ditutup dengan guru menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari (konfirmasi) b.Guru membagikan soal evaluasi c.Guru memberikan tindak lanjut terhadap hasil evaluasi d.Guru memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa merangkum materi yang telah dipelajari	5 menit
-----------	----------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------

H. Media dan Sumber Belajar

Media : Ular tangga

Sumber Belajar : Huda, Miftahul. 2015. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Soenarjo, R.J dan Ade Munajat. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial: Untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Sadiman, I.S dan Shendy Amalia. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

P. Hisnu, Tanya dan Winardi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Bahan Ajar Pentingnya Koperasi Bagi Kesejahteraan Masyarakat

I. Penilaian

1. Prosedur
 - a) Proses pembelajaran : ada, terlampir (soal LKS)
 - b) Tes akhir : ada, terlampir (soal evaluasi)
2. Jenis tes : tes tertulis dan unjuk kerja (non test)
3. Bentuk : isian singkat dan LKS (Lembar Kerja Siswa)
4. Instrumen tes : soal dan lembar evaluasi
5. Jenis penilaian : kognitif, afektif dan psikomotorik

Semarang, 12 Mei 2016

Praktikan

Guru Kelas IV,


M. Arofik, S.Pd
NIP. 198412052006041004



Giniung Luxcyana Hermawati
NIM. 1401412336

Mengetahui

Kepala Sekolah,


Setyowati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19621105 198304 2 007

LAMPIRAN RPP

1. Materi Ajar

a) Pengertian Koperasi

Apa pengertian koperasi? Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang seorang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan atas asas kekeluargaan.

Koperasi berdasarkan keanggotaannya dibedakan menjadi dua, yaitu koperasi primer dan koperasi sekunder. Koperasi primer adalah koperasi yang didirikan oleh orang-orang dan beranggotakan orang-orang juga. Adapun koperasi sekunder adalah koperasi yang didirikan oleh koperasi yang beranggotakan koperasi juga. Koperasi berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 serta berdasarkan atas asas kekeluargaan.

Selain itu, Kita dapat memahami makna koperasi yang berasal dari bahasa Inggris *cooperation*. Koperasi berasal dari kata *co* yang berarti bersama dan *operare* atau *operation* yang berarti bekerja atau berkarya. Jadi *cooperation* berarti bekerja sama atau berusaha bersama. Unsur dasar pengertian koperasi sudah terlihat dari kata dasarnya itu. Jadi, koperasi berarti kelompok atau perkumpulan orang atau badan yang bersatu dalam cita-cita atas dasar kekeluargaan dan gotong-royong untuk mewujudkan kemakmuran bersama.

Koperasi berbeda dengan badan atau lembaga ekonomian yang lain. Koperasi mempunyai sifat-sifat yang khas. Apa saja sifat-sifat koperasi itu? Mari kita bahas lebih lanjut sifat-sifat koperasi!

1. Koperasi merupakan organisasi perekonomian. Disebut organisasi karena ada anggota koperasi yang membentuknya.

Meskipun demikian, organisasi ini tidak sembarangan, karena memiliki sifat khusus, yakni sebagai organisasi perekonomian. Organisasi ini menjalankan kegiatan ekonomi. Tujuan kegiatan itu adalah mencapai kesejahteraan dan kemakmuran para anggota.

2. Anggota koperasi memiliki cita-cita dasar yang sama. Cita-cita dasar anggota koperasi adalah mencapai kesejahteraan atau kemakmuran. Ingat, kesejahteraan atau kemakmuran ini ingin dicapai secara bersama.

3. Cita-cita ini ingin diwujudkan secara bersama-sama. Perekonomian yang dijalankan melalui koperasi sifatnya kekeluargaan. Perekonomian dijalankan sebagai usaha bersama, bukan usaha perorangan.

4. Koperasi memiliki watak sosial. Anggota koperasi tidak ingin sejahtera sendiri. Anggota koperasi saling membantu meningkatkan kemakmuran setiap anggotanya. Di sini kita lihat sifat atau watak sosial koperasi, yaitu membantu anggota yang lemah.

Koperasi Indonesia didirikan pada tanggal 12 Juli 1960 oleh Drs. Moh. Hatta. Pada waktu itu beliau menjabat sebagai Wakil Presiden. Beliau memang ahli ekonomi. Menurut beliau ekonomi kerakyatanlah yang bisa mensejahterakan rakyat Indonesia. Atas jasanya di bidang koperasi, Drs. Moh. Hatta diangkat menjadi Bapak Koperasi Indonesia. Tanggal 12 Juli ditetapkan sebagai Hari Koperasi.

b) Tujuan Koperasi

Tujuan koperasi adalah untuk meningkatkan kesejahteraan anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya. Selain itu, juga ikut membangun tatanan perekonomian nasional mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur yang berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

c) Badan Hukum yang Mengatur Koperasi

Koperasi termasuk jenis badan usaha perhimpunan. Keberadaan koperasi di negara kita sesuai dengan tuntutan UUD 1945, pasal 33 ayat (1), yaitu: “Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasarkan atas asas kekeluargaan”. Asas koperasi adalah kekeluargaan yang memberi manfaat kepada masyarakat khususnya anggota untuk meningkatkan kesejahteraan. Koperasi merupakan badan (organisasi) ekonomi sebagai usaha bersama yang berdasarkan asas kekeluargaan.

Selain itu, koperasi memiliki landasan yang kokoh dan kuat, yaitu:

1. Landasan idiil : Pancasila
2. Landasan struktural: UUD 1945
3. Landasan mental : Setia kawan dan kesadaran berpribadi
4. Landasan gerak : Pasal 33 UUD 1945 dan penjelasannya

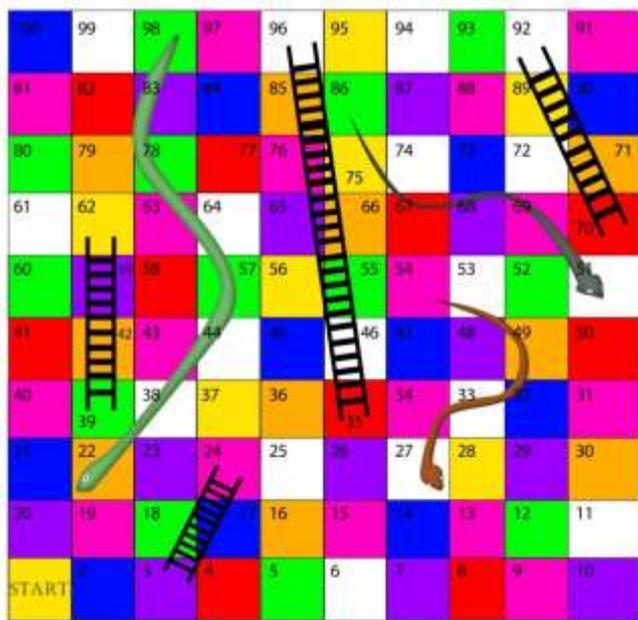
d) Prinsip-prinsip Koperasi

Koperasi memiliki prinsip-prinsip sebagai dasar dalam pengelolaan dan kegiatan ekonomi sebagai berikut:

1. Keanggotaan bersifat sukarela dan terbuka
2. Pengelolaan dilaksanakan secara demokratis
3. Pembagian sisa hasil usaha (SHU) secara adil sesuai dengan jasa masing-masing anggota
4. Bersifat mandiri, diperlukan pendidikan koperasi, diperlukan kerja sama antar koperasi
5. Pemberian balas jasa yang terbatas terhadap modal

2. Media pembelajaran

Ular Tangga



Petunjuk penggunaan dalam kegiatan pembelajaran penelitian eksperimen

- Kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa
- Setiap kelompok akan mendapatkan media ular tangga, pion, dan dadu
- Setiap siswa memegang pionnya masing-masing
- Angka satu berada di start, artinya siswa mulai berjalan dengan pionnya ketika dadu berhenti pada angka yang ditunjukkan pada dadu
- Setiap kotak media akan diisi dengan kertas soal dan kertas arahan permainan
- Setiap siswa dengan pion berhenti pada kotak berisi kertas diwajibkan membaca isinya dalam satu kelompoknya
- Apabila isi kertas adalah soal, maka dalam satu kelompok mendiskusikan jawaban dari soal yang di dapatkan. Apabila kertas berisi arahan permainan siswa diwajibkan mematuhi arahan permainan

- Setiap kelompok menjawab 5 soal dengan waktu bermain 15 menit
- Kemudian hasil diskusi kelompok ditukarkan dengan kelompok lainnya untuk dikoreksi bersama
- Permainan dengan media ular tangga diakhiri dengan mengumpulkan soal LKS

3. Lembar Kerja Siswa

Nama Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

LEMBAR KERJA SISWA

(LKS)

PETUNJUK :

1. Tulislah dahulu nama kelompok, nama siswa, dan presensi di tempat yang telah disediakan
2. Jawablah 5 soal dari media permainan ular tangga dengan jujur dan teliti
3. Waktu bermain 15 menit
4. Dilarang curang dalam bermain
5. Tanyakan pada guru apabila mengalami kesulitan!

JAWABAN :

Soal untuk media permainan ular tangga

1. Koperasi adalah
2. Badan usaha atau organisasi ekonomi yang cocok di negara kita adalah bentuk
3. Koperasi adalah organisasi yang berasaskan
4. Tujuan utama koperasi adalah
5. Bapak koperasi Indonesia adalah
6. Hari koperasi diperingati setiap tanggal
7. Koperasi didirikan pertama kali pada tanggal
8. Drs. Moh Hatta adalah pendiri
9. Koperasi berasal dari kata *co* yang berarti
10. Koperasi berasal dari kata *operation* yang berarti
11. Koperasi berasal dari bahasa
12. Drs. Moh Hatta diangkat menjadi
13. Cita-cita dasar anggota koperasi adalah
14. Perekonomian yang dijalankan melalui koperasi sifatnya
15. Koperasi sesuai dengan Pancasila sila ke
16. Menyejahterakan anggota merupakan
17. Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang atau badan hukum. Terdapat dalam
18. Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasarkan atas asas kekeluargaan. Terdapat dalam pasal
19. Landasan idiil koperasi adalah
20. Landasan struktural koperasi adalah
21. Landasan mental koperasi adalah
22. Landasan gerak koperasi adalah
23. Pancasila merupakan landasan ... koperasi
24. UUD 1945 merupakan landasan ... koperasi
25. Sebutkan dan tentukan 3 prinsip koperasi!

4. Kisi-kisi

Indikator	Penilaian				
	Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Instrument	Nomor Soal	Ranah
2.2.1 Menjelaskan pengertian dasar koperasi	Tes	Tertulis	Isian Singkat	1,3,4,5	C2
				2	C2
2.2.2 Menjelaskan tujuan koperasi				6,7,8	C1
2.2.3 Menyebutkan badan hukum yang mengatur koperasi				9,10	C3
2.2.4 Menentukan prinsip Koperasi					

5. Soal evaluasi

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Koperasi adalah
2. Koperasi merupakan organisasi yang didirikan dengan tujuan
3. Koperasi berasal dari kata *co* yang berarti ... dan *operation* yang berarti

4. Koperasi didirikan oleh Wakil Presiden Indonesia yang pertama yaitu ... pada tanggal
5. Dengan didirikannya koperasi oleh bapak wakil Presiden Indonesia yang pertama, maka hari koperasi diperingati setiap tanggal
6. Landasan idiil koperasi yaitu
7. Pasal 33 ayat 1 merupakan landasan ... koperasi
8. Koperasi sesuai dengan Pancasila pada sila ke
9. Dalam kegiatan ekonomi dan pengelolaan sehari-harinya koperasi memiliki prinsip yang kuat. Salah satu prinsip koperasi adalah keanggotaan, bagaimana keanggotaan dalam prinsip koperasi?
10. Setiap akhir tahun para anggota koperasi akan mendapatkan SHU sesuai dengan jasa mereka masing-masing dalam menjalankan koperasi. hal tersebut merupakan

6. Kunci jawaban dan Penskoran

➤ Kunci Jawaban

Soal media permainan ular tangga

- | | |
|----------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| 1. Badan usaha atau organisasi ekonomi yang berdasarkan kekeluargaan | |
| 2. Koperasi | 12. Bapak koperasi Indonesia |
| 3. Kekeluargaan | 13. Mencapai kesejahteraan bersama |
| 4. Menyejahterakan anggotanya | 14. Kekeluargaan |
| 5. Drs. Moh Hatta | 15. 4 (empat) |
| 6. 12 Juli | 16. Tujuan koperasi |
| 7. 12 Juli 1960 | 17. UU Koperasi No.25 Th.1992 |
| 8. Koperasi | 18. 33 ayat 1 |
| 9. Bersama | 19. Pancasila |
| 10. Bekerja/bersusaha/ berkarya | 20. UUD 1945 |
| 11. Inggris | |

21. setia kawan dan kesadaran berpribadi
22. Pasal 33 UUD 1945
23. Idiil
24. Struktural
25. keanggotaan bersifat sukarela, jasa terbatas terhadap modal, bersifat mandiri, diperlukan pendidikan koperasi dan kerja sama antarkoperasi, pembagian SHU secara adil dengan jasa masing-masing anggota.

Soal Evaluasi

1. Badan usaha atau organisasi kegiatan ekonomi yang berasaskan kekeluargaan
2. Menyejahterakan anggota, memenuhi kebutuhan anggota
3. Bersama, bekerja/berusaha/berkarya
4. Drs. Moh.Hatta, 12 Juli 1960
5. 12 Juli
6. Pancasila
7. Gerak
8. 4 (empat)
9. kenaggotaan bersifat sukarela dan terbuka
10. Prinsip koperasi

➤ Penskoran

LKS

Jawaban benar : 1 dengan total jawaban 5

Skor maksimal : 5

Nilai : Skor maksimal x 2 = 10

Evaluasi

Skor maksimal setiap nomor adala 1

Nilai akhir soal evaluasi = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{10 (\text{skor maksimal})} \times 100$

Keterangan aspek yang diamati:

1. Mampu berkomunikasi dalam kelompok
2. Melakukan permainan sesuai petunjuk guru
3. Mahir dalam menggunakan media ular tangga
4. Melakukan diskusi dalam kelompok

Semarang, 12 Mei 2016

Praktikan



Giniang Luxeyana Hermawati

NIM. 1401412336

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

No	Aspek yang Dinilai	Skor
	Mampu berkomunikasi dalam kelompok	
1.	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	2
	Siswa tidak mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	1
	Melakukan permainan sesuai petunjuk guru	
2.	Siswa dapat melakukan permainan sesuai petunjuk guru tanpa bertanya kembali kepada guru	3
	Siswa melakukan permainan sesuai petunjuk guru namun bertanya kepada guru	2
	Siswa kurang memahami permainan sesuai petunjuk guru dan bertanya kepada kelompok lain	1

	Mahir dalam menggunakan media ular tangga	
	Siswa terampil dalam menggunakan media ular tangga yang dimodifikasi	3
3.	Siswa kurang terampil menggunakan media ular tangga dan bertanya kepada guru	2
	Siswa tidak terampil dalam menggunakan media ular tangga dan bertanya kepada guru serta kelompok lain	1
	Melakukan diskusi dalam kelompok	
	Siswa dapat berdiskusi memecahkan masalah dalam kelompoknya	3
4.	Siswa belum mampu berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan bertanya kepada kelompok lain	2
	Siswa tidak dapat berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan menyendiri	1

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai pada aspek psikomotorik sebagai berikut:

$$\text{Nilai psikomotorik} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria nilai psikomotorik:

Nilai = 90 – 100 Sangat Baik

Nilai = 70 – 89 Baik

Nilai = 50 – 69 Cukup

Nilai = 30 – 49 Kurang

Nilai = 10 – 29 Sangat Kurang

**dikutip dari Jihad dan Abdul (2012:131)

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1.	Minat	1	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2.	Aktif	2	Keaktifan dalam bertanya dan mengungkapkan gagasan
			Keaktifan dalam menjawab pertanyaan dari guru
3.	Kerja sama	1	Kerja sama dalam kelompok
4.	Kejujuran	1	Jujur dalam bermain

LEMBAR PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

Pertemuan :
 Hari/Tanggal :
 Nama kelompok :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pedoman penilaian dengan cermat
2. Amati sikap yang ditampilkan oleh siswa
3. Berilah skor untuk setiap sikap yang ditampilkan siswa dengan berpedoman pada rubrik penilai aspek afektif.

No	Aspek yang Diamati	Skor				Jumlah Skor
		3	2	1	0	
1.	Kesiapan dalam mengikuti pelajaran					
2.	Kerja sama					
3.	Aktif bertanya					
4.	Berpikir kritis					
5.	Menjawab pertanyaan yang diajukan guru					
6.	Jujur dalam bermain					

Keterangan yang diamati:

1. Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2. Kerja sama
3. Aktif bertanya
4. Berpikir kritis
5. Menjawab pertanyaan yang diajukan guru
6. Jujur dalam bermain

Semarang, 12 Mei 2016

Praktikan

Praktikan



Giniang Luxcyana Hermawati
NIM. 1401412336

RUBRIK PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
1.	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran	3	Membawa buku catatan, buku tugas, buku paket dan LKS
		2	Tidak memenuhi salah satu dari kriteria di atas
		1	Tidak memenuhi dua kriteria di atas
		0	Tidak memenuhi seluruh kriteria di atas
2.	Keaktifan dalam bertanya	3	Mengajukan pertanyaan >2 kali
		2	Mengajukan pertanyaan 2 kali
		1	Mengajukan pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah mengajukan pertanyaan

3.	Berpikir kritis	3	Mengungkapkan gagasan >3 kali
		2	Mengungkapkan gagasan 2 kali
		1	Mengungkapkan gagasan 1 kali
		0	Tidak pernah mengungkapkan gagasan
4.	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru	3	Menjawab pertanyaan >2 kali
		2	Menjawab pertanyaan 2 kali
		1	Menjawab pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah menjawab pertanyaan yang diajukan guru
5.	Kerja sama dalam kelompok	3	Sering berkerja sama dalam kelompok >2kali
		2	Jarang berkerja sama dalam kelompok 2 kali
		1	Kurang bekerja sama dalam kelompok 1 kali
		0	Tidak pernah bekerja sama dalam kelompok
6.	Kejujuran	3	Melakukan permainan sesuai aturan dan giliran
		2	Melakukan permainan sesuai aturan namun tidak sesuai giliran
		1	Melakukan permainan sesukanya
		0	Melakukan kecurangan dalam bermain

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai pada aspek psikomotorik sebagai berikut:

$$\text{Nilai afektif} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria nilai psikomotorik:

Nilai = 90 – 100 Sangat Baik

Nilai = 70 – 89 Baik

Nilai = 50 – 69 Cukup

Nilai = 30 – 49 Kurang

Nilai = 10 – 29 Sangat Kurang

**dikutip dari Jihad dan Abdul (2012:131)

7. Sintak pembelajaran

Sintak Pembelajaran TGT (*Teams-Games-Tournament*)

TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Berikut adalah prosedur dalam model pembelajaran TGT:

1. Guru membentuk kelompok yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dari yang berkemampuan tinggi sampai siswa yang berkemampuan rendah
2. Guru mengelompokkan siswa secara heterogen terdiri dari 6 kelompok dengan 4-5 orang siswa di setiap kelompoknya
3. Guru memberikan nomor pada setiap kelompok
4. Siswa diminta untuk bermain menggunakan media ular tangga dan menjawab soal pada kertas yang telah di sediakan pada kotak kecil ular tangga
5. Siswa menjawab soal pada kotak dengan jumlah 5 soal.
6. Setelah selesai siswa diminta menukarkan dengan kelompok lain, dan mengoreksi jawaban dari pertukaran jawaban tersebut
7. Kemudian, masing-masing kelompok diminta untuk membacakan di depan kelas
8. Guru mencatat poin pada kelompok dengan jawaban benar
9. Setelah selesai guru memberikan skoring dan kelompok dengan jumlah benar paling banyak dialah yang menjadi pemenang

PENGALAN SILABUS KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN II

Nama Sekolah : SD Bendungan Semarang

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IV/II

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

Kompetensi Dasar	Materi Ajar	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber
				Teknik	Bentuk Instrumen		
2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat	Koperasi	a) Guru melanjutkan materi tentang koperasi dan menyebutkan sumber modal koperasi b) Bersama siswa guru menganalisis apa saja manfaat dari koperasi c) Bersama siswa guru menganalisis kedudukan koperasi pasal 33 UUD 1945 d) Dari arahan guru dengan penggunaan media ular tangga	a. Menyebutkan sumber modal koperasi b. Menganalisis manfaat koperasi c. Menganalisis kedudukan koperasi pasal 33 UUD 1945 d. Menunjukkan barang yang diperjual-belikan di koperasi	Tes Unjuk kerja	Uraian Lembar Kerja Siswa (LKS)	2 x 35 menit	Soenarjo, R.J dan Ade Munajat. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial: Untuk SD dan MI Kelas IV</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional Halaman 87

		<p>siswa diajarkan cara menggunakan media tersebut untuk menunjukkan barang yang diperjual-belikan di koperasi</p> <p>e) Guru mengelompokkan kelas menjadi 6 kelompok terdiri 4-5 orang</p> <p>f) Guru menjelaskan penggunaan media ular tangga</p> <p>g) Siswa diberi waktu 15 menit untuk bermain dan menjawab 5 soal, dibagikan LKS</p> <p>h) Setiap siswa dipilih acak dalam kelompok secara individual menyelesaikan kuis. Guru men-<i>score</i> kuis tersebut dan mencatat pemerolehan hasilnya</p> <p>i) Setiap tim menerima penghargaan atau</p>					<p>Sadiman, I.S dan Shendy Amalia. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional Halaman 91</p> <p>P. Hisnu, Tanya dan Winardi. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional Halaman 156</p> <p>Bahan Ajar Pentingnya</p>
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p><i>reward</i></p> <p>j) Pembahasan materi</p> <p>k) Dibagikan soal evaluasi</p> <p>l) simpulan</p>					<p>Koperasi Bagi Kesejahteraan Masyarakat yang diunduh dari pustakamateri.com pada tanggal 18 April 2016 pukul 16.00 WIB</p> <p>Huda, Miftahul. 2015. <i>Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran</i>. Yogyakarta: Pustaka Pelajar</p>
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
KELAS EKSPERIMEN**

Satuan Pendidikan : SD Bendungan Semarang

Kelas/Semester : IV/II

Mata Pelajaran : IPS

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

C. Indikator Pembelajaran

2.2.1 Menyebutkan sumber modal koperasi

2.2.2 Menganalisis manfaat koperasi

2.2.3 Menganalisis kedudukan koperasi pasal 33 UUD 1945

2.2.4 Menunjukkan barang yang diperjual-belikan di koperasi

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui kegiatan kelompok tentang macam-macam sumber modal koperasi, siswa dapat menyebutkan sumber modal koperasi dengan benar
- Melalui penjelasan guru berbantu media ular tangga, siswa dapat menganalisis manfaat koperasi dengan benar
- Melalui demonstrasi media ular tangga, siswa dapat menganalisis kedudukan koperasi pasal 33 UUD 1945 dengan benar

- Melalui kegiatan tanya jawab tentang barang yang diperjual-belikan di koperasi, siswa dapat menunjukkan barang yang diperjual-belikan di koperasi dengan tepat

Karakter yang dikembangkan: kompetitif, jujur, toleransi, bertanggung jawab

E. Materi Pembelajaran

Manfaat, sumber modal, pasal 33 UUD 1945, dan barang yang diperjual-belikan di koperasi

F. Strategi Pembelajaran

Pendekatan : belajar kooperatif

Model Pembelajaran : STAD (*Student Team Achievement Division*)

Metode: : tanya jawab, diskusi, ceramah, demonstrasi

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
A.	Pendahuluan	a). Pra Kegiatan <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam 2. Berdoa 3. Presensi 4. Mengatur tempat duduk 5. Menyiapkan media b). Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none"> 1. Apersepsi Guru melakukan tanya jawab mengenai materi “anak-anak masih ingat materi tentang pengertian koperasi kemarin? Mari kita lanjutkan ke materi tentang	5 menit

		<p>koperasi.</p> <p>2. Motivasi</p> <p>Memberikan motivasi yaitu menabung melatih hidup hemat</p> <p>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu manfaat, sumber modal, kedudukan dan barang yang diperjual-belikan di koperasi</p>	
B.	Inti	<p>a. Guru menunjukkan gambar tentang kegiatan koperasi (konfirmasi)</p> <p>b. Siswa menjawab pertanyaan dari guru "apa saja manfaat yang didapatkan dari kegiatan koperasi?"(eksplorasi)</p> <p>c. Guru bersama siswa menganalisis tentang manfaat dari koperasi (konfirmasi,eksplorasi)</p> <p>d. Siswa menjawab pertanyaan guru kembali "anak-anak koperasi didirikan tentunya memiliki modal atau dana, siapa yang tahu darimana modal koperasi?" (eksplorasi)</p> <p>e. Siswa memperhatikan guru menjelaskan tentang tujuan dari adanya koperasi (elaborasi)</p> <p>f. Guru menjelaskan dan menyebutkan sumber modal koperasi (konfirmasi)</p> <p>g. Siswa memperhatikan penjelasan guru (eksplorasi)</p> <p>h. Guru bertanya kepada siswa "bagaimana apakah kalian sudah mengerti?" (eksplorasi) dan siswa</p>	60 menit

		<p>dengan arahan guru menyebutkan sumber modal koperasi (eksplorasi)</p> <ol style="list-style-type: none">i. Setelah siswa dapat menganalisis manfaat dan sumber modal koperasi, guru bersama siswa menganalisis kedudukan pasal 33 UUD 1945 tentang koperasi (eksplorasi,elaborasi)j. Dari analisis tersebut, dengan media ular tangga siswa dapat menunjukkan barang apa saja yang diperjual-belikan di koperasi (eksplorasi)k. Setelah penjelasan guru selesai dan siswa dapat menunjukkan barang yang diperjual-belikan di koperasi, guru mengelompokkan kelas menjadi 6 kelompok terdiri 4-5 orang siswa.l. Guru menjelaskan penggunaan media ular tangga yang ada di setiap kelompokm. Siswa diberi LKS dan memainkan media ular tangga selama 15 menit dengan menjawab 5 soal yang ada dalam media (eksplorasi)n. Setiap siswa dipilih acak dalam kelompok secara individual menyelesaikan kuis. Guru men-score kuis tersebut dan mencatat pemerolehan hasilnyao. Setiap tim menerima penghargaan atau reward	
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

		<p>p. Setelah waktu habis, siswa diminta untuk menukarkan jawaban dengan kelompok lainnya dan mengoreksi hasil yang dijawabnya (eksplorasi)</p> <p>q. Guru menanyakan pembelajaran yang telah berlangsung dan meminta LKS dikumpulkan (konfirmasi)</p> <p>r. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami</p>	
C.	Penutup	<p>a. Materi ditutup dengan guru menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari (konfirmasi)</p> <p>b. Guru membagikan soal evaluasi</p> <p>c. Guru memberikan tindak lanjut terhadap hasil evaluasi</p> <p>d. Guru memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa</p>	5 menit

H. Media dan Sumber Belajar

Media : Ular tangga

Sumber Belajar : Huda, Miftahul. 2015. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*.

Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Soenarjo, R.J dan Ade Munajat. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial: Untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Sadiman, I.S dan Shendy Amalia. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

P. Hisnu, Tanya dan Winardi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Bahan Ajar Pentingnya Koperasi Bagi Kesejahteraan Masyarakat

I. Penilaian

1. Prosedur
 - a) Proses pembelajaran : ada, terlampir (soal LKS)
 - b) Tes akhir : ada, terlampir (soal evaluasi)
2. Jenis tes : tes tertulis dan unjuk kerja (non test)
3. Bentuk : isian singkat dan LKS (Lembar Kerja Siswa)
4. Instrumen tes : soal dan lembar evaluasi
5. Jenis penilaian : kognitif,afektif dan psikomotorik

Semarang, 25 Mei 2016

Praktikan

Guru Kelas IV,


M. Arifik, S.Pd
NIP. 198412052006041004



Giniung Luxcyana Hermawati
NIM. 1401412336

Mengetahui

Kepala Sekolah,


Setyowati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 196211051983042007

LAMPIRAN RPP

1. Materi Ajar

A. Manfaat Koperasi

Menjadi anggota koperasi banyak sekali manfaatnya, seperti berikut ini.

- a. Anggota koperasi dapat memperoleh barang kebutuhannya dengan mudah serta dengan harga yang lebih murah. Bahkan, dalam keadaan tertentu, anggota koperasi tidak harus membayar kontan, tetapi dapat mencicil atau mengangsur pembayarannya, sesuai dengan kemampuan.
- b. Anggota koperasi dapat meminjam uang, jika keadaan mendesak. Bunga pinjaman pada koperasi sangat kecil. Dengan demikian, masyarakat atau anggota koperasi tidak terjerumus kepada rentenir (lintah darat). Uang pinjaman dari koperasi dapat pula digunakan untuk modal usaha atau meningkatkan kegiatan usaha.
- c. Anggota koperasi dapat memperoleh jasa, berupa keuntungan dalam bentuk uang. Jasa itu diperoleh berdasarkan simpanan (uang) pada koperasi.
- d. Di dalam koperasi dapat dijalin hubungan yang akrab. Antarsesama anggota tumbuh perasaan senasib, sifat tolong-menolong semakin nyata, yang kuat membantu yang lemah. Anggota koperasi yang memiliki uang dapat memberi modal anggota lainnya yang tidak memiliki uang. Anggota yang memberikan modal akan memperoleh jasa berupa keuntungan. Anggota yang mendapat bantuan dapat mengembangkan usahanya. Dengan demikian, maka kedua-duanya akan dapat meningkatkan kesejahteraannya.

B. Sumber Modal Koperasi

Koperasi mempunyai sumber modal sebagai berikut:

- a. Simpanan pokok, simpanan wajib, dan simpanan sukarela para anggota
- b. Bantuan kredit dari bank pemerintah
- c. Bantuan kredit dari lembaga-lembaga ekonomi lain
- d. Bagian dari Sisa Hasil Usaha (SHU).

Selain itu modal koperasi yang diperoleh dari iuran anggota adalah sebagai berikut:

Modal Koperasi

1) Simpanan Pokok

Simpanan pokok tidak dapat diambil selama yang bersangkutan masih menjadi anggota koperasi.

2) Simpanan Wajib

Simpanan wajib biasanya dibayarkan setiap bulan. Simpanan wajib dapat diambil sewaktu-waktu sesuai dengan peraturan koperasi yang berlaku.

3) Simpanan Sukarela

Simpanan sukarela jumlahnya tidak dibatasi. Biasanya diberikan oleh anggota yang mau dan mampu.

Koperasi sebaiknya bekerja sama dengan berbagai pihak, terutama pihak-pihak yang dapat memenuhi atau memberikan kebutuhan koperasi. Misalnya, koperasi sekolah bekerja sama dengan perusahaan buku tulis dan alat-alat sekolah lainnya. Bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan, koperasi akan lebih mudah mendapatkan kebutuhannya.

C. Kedudukan Pasal 33 UUD 1945

Bunyi pasal 33 UUD 1945 sesudah dilakukan amandemen adalah sebagai berikut.

- a. Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasar atas asas kekeluargaan.
- b. Cabang-cabang produksi yang penting bagi negara dan yang menguasai hajat hidup orang banyak dikuasai oleh negara.
- c. Bumi dan air dan kekayaan alam yang terkandung di dalamnya dikuasai oleh negara dan dipergunakan untuk sebesar-besar kemakmuran rakyat.
- d. Perekonomian nasional diselenggarakan berdasar atas demokrasi ekonomi dengan prinsip kebersamaan, efisiensi berkeadilan,

berkelanjutan, berwawasan lingkungan, kemandirian, serta dengan menjaga keseimbangan kemajuan dan kesatuan ekonomi nasional.

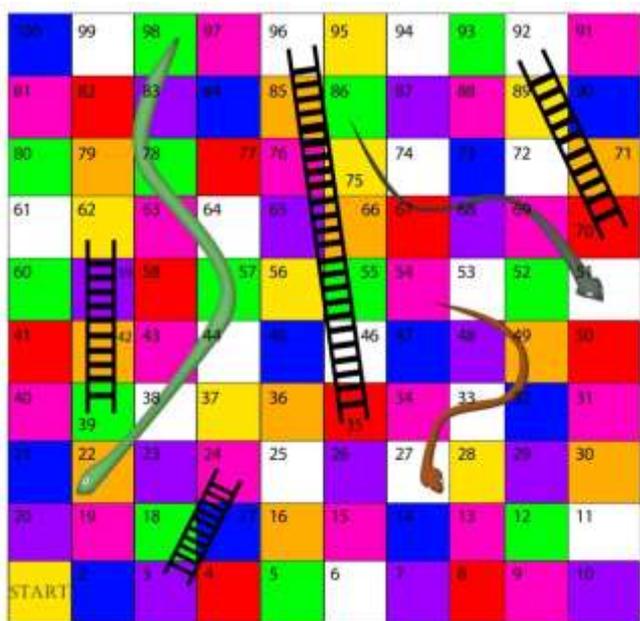
- e. Ketentuan lebih lanjut mengenai pelaksanaan pasal ini diatur dalam undang-undang. Bunyi pasal 33 ayat 1 sesuai dengan definisi koperasi yaitu koperasi merupakan gerakan ekonomi rakyat berdasarkan asas kekeluargaan. Dengan demikian kedudukan koperasi sangat penting dan sesuai dengan pribadi rakyat Indonesia yang hidup dalam suasana kekerabatan dan kekeluargaan.

D. Barang yang Diperjual-belikan di Koperasi

1. Koperasi Jasa : jasa asuransi, angkutan, pendidikan dan pelatihan
2. Koperasi Produksi : berupa hasil kerajinan, pakaian jadi dan bahan makanan.
3. Koperasi konsumsi bahan makanan, pakaian, alat tulis atau berupa peralatan rumah tangga.
4. Koperasi Unit Desa (KUD) : pupuk, bibit tanaman, obat pemberantas hama, dan alat – alat pertanian.
5. Koperasi Sekolah : alat tulis menulis, buku – buku pelajaran, serta makanan.
6. Koperasi Pertanian : penyuluhan pertanian, pengadaan bibit unggul, penyediaan pupuk, obat – obatan, dll.
7. Koperasi Simpan Pinjam : KSP Citra Abadi, Koperindo, KSU Niaga, Mitra Artha Sejahtera, Bina Usaha Makmur, Koperasi Mekar Gudang Garam, dll.
8. Koperasi Konsumen : Kopkar/Kopeg, Koperasi Pegawai Indosat (Kopindosat), KPRI adalah Koperasi keluarga Guru Jakarta (KKGJ), KSU Tunas Jaya di Bendungan Hilir, Jakarta, KUD Setia Budi di Brebes dan KUD Mino Saroyo (nelayan) di Cilacap, Jawa Tengah.

2. Media Pembelajaran

Ular tangga



Petunjuk penggunaan dalam kegiatan pembelajaran penelitian eksperimen

- Kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa
- Setiap kelompok akan mendapatkan media ular tangga, pion, dan dadu
- Setiap siswa memegang pionnya masing-masing
- Angka satu berada di start, artinya siswa mulai berjalan dengan pionnya ketika dadu berhenti pada angka yang ditunjukkan pada dadu
- Setiap kotak media akan diisi dengan kertas soal dan kertas arahan permainan
- Setiap siswa dengan pion berhenti pada kotak berisi kertas diwajibkan membaca isinya dalam satu kelompoknya
- Apabila isi kertas adalah soal, maka dalam satu kelompok mendiskusikan jawaban dari soal yang di dapatkan. Apabila kertas berisi arahan permainan siswa diwajibkan mematuhi arahan permainan

- Setiap kelompok menjawab 5 soal dengan waktu bermain 15 menit
- Kemudian hasil diskusi kelompok ditukarkan dengan kelompok lainnya untuk dikoreksi bersama
- Permainan dengan media ular tangga diakhiri dengan mengumpulkan soal LKS

3. Lembar Kerja Siswa

Nama Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

LEMBAR KERJA SISWA

(LKS)

PETUNJUK :

1. Tulislah dahulu nama kelompok, nama siswa, dan presensi di tempat yang telah disediakan
2. Jawablah 5 soal dari media permainan ular tangga dengan jujur dan teliti
3. Waktu bermain 15 menit
4. Dilarang curang dalam bermain
5. Tanyakan pada guru apabila mengalami kesulitan!

JAWABAN :

4. Soal untuk Media Ular Tangga

- 1) Anggota koperasi dapat memperoleh barang kebutuhan dengan murah dan harga yang lebih murah merupakan
- 2) Anggota koperasi dapat memperoleh jasa, berupa keuntungan dalam bentuk
- 3) Anggota koperasi dapat meminjam uang, jika keadaan mendesak. Bagaimana bunga pinjaman koperasi?

- 4) Pinjaman di koperasi dapat digunakan untuk
- 5) Sumber modal koperasi adalah bagian dari sisan SHU. SHU kependekan dari
- 6) Simpanan pokok merupakan salah satu ... koperasi
- 7) Modal koperasi terdiri dari dan ...
- 8) Modal pinjaman berasal dari ... anggotanya
- 9) Hibah, dana cadangan, simpanan wajib merupakan
- 10) Simpanan yang dibayarkan setiap bulan, dapat diambil sewaktu-waktu merupakan
- 11) Simpanan sukarela adalah
- 12) Simpanan wajib biasanya dibayarkan setiap
- 13) Simpanan tidak dapat diambil selama yang bersangkutan masih menjadi anggota koperasi merupakan pengertian dari
- 14) Simpanan yang dapat diambil sewaktu-waktu sesuai dengan peraturan koperasi yang berlaku disebut
- 15) Dalam bunyi pasal 33 UUD 1945, perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasar asas
- 16) Dalam bunyi pasal 33 UUD 1945, kedudukan koperasi sangat penting dan sesuai dengan pribadi rakyat Indonesia yang hidup dalam suasana
- 17) Buku tulis, buku paket, buku LKS, topi, dasi sekolah merupakan barang yang dijual di koperasi
- 18) Apa saja barang yang dijual di koperasi sekolah?
- 19) Apa saja barang yang dijual di koperasi pada umumnya?
- 20) Bu Anita ingin membeli beras dengan harga murah, maka Bu Anita dapat membelinya di
- 21) Pak Anto adalah seorang pengusaha, ia akan membeli mobil murah, apakah Pak Anto dapat membelinya di koperasi?
- 22) Pak Mahmud adalah seorang petani dan anggota koperasi Minatani, ia ingin membeli pupuk dan alat pertanian untuk mengembangkan usahanya, apakah Pak Mahmud dapat meminjam modal melalui koperasi?

- 23) Bu Maya seorang pengrajin tas rajut, karena kesulitan memasarkan hasil rajutannya, ia menitipkan di koperasi. apakah bu Maya dapat menitipkan hasil rajutannya itu?
- 24) Apakah di koperasi dapat meminjam uang walaupun bukan anggota koperasi?
- 25) Apakah uang hasil pinjaman dapat diangsur atau dicicil pembayarannya?

5. Kisi-Kisi

Indikator	Penilaian				
	Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Instrument	Nomor Soal	Ranah
2.2.1 Menyebutkan sumber modal koperasi	Tes	Tertulis	Uraian	1,2	C1
2.2.2 Menganalisis manfaat koperasi				3	C4
2.2..3 Menganalisis kedudukan koperasi pasal 33 UUD 1945				4	C4
2.2.4 Menunjukkan barang yang diperjual-belian di koperasi				5	C1

6. Soal Evaluasi

Kerjakan soal dibawah ini dengan jawaban singkat dan jelas!

1. Sebutkan 3 simpanan koperasi!
2. Sebutkan sumber modal sendiri dan modal pinjaman!
3. Analisislah manfaat koperasi!

4. Analisislah bunyi pasal 33 UUD 1945 tentang kedudukan koperasi!

5. Perhatikan pernyataan dibawah ini!

Manakah yang tergolong barang yang diperjual-belikan di koperasi?

- | | |
|---------------|------------------------|
| a) Beras | f) Kasur tidur |
| b) Mesin jait | g) Satu set alat dapur |
| c) Alat tulis | h) Alat pertanian |
| d) Tikar | i) Gula |
| e) Minyak | j) Televisi |

7. Kunci Jawaban dan Penskoran

- **Kunci Jawaban**

Soal media ular tangga

- | | |
|-------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| 1. Manfaat koperasi | 7. Modal sendiri dan modal pinjaman |
| 2. Uang | 8. Iuran |
| 3. Bunga pinjaman ringan | 9. Modal sendiri |
| 4. Modal usaha | 10. Simpanan wajib |
| 5. Sisa Hasil Usaha | |
| 6. Modal | |
| 11. Jumlahnya tidak dibatasi, diberikan oleh anggota yang mau dan mampu | |
| 12. Setiap bulan | 18. Buku tulis, topi, dasi, penggaris, dll |
| 13. Simpanan pokok | 19. Sembako, alat rumah tangga, dll |
| 14. simpanan wajib | 20. Koperasi |
| 15. Asas kekeluargaan | 21. Tidak dapat membeli di koperasi |
| 16. Kekerabatan dan kekeluargaan | |
| 17. Koperasi sekolah | |
| 22. Dapat/bisa karena pak Mahmud anggota koperasi Minatani | |
| 23. Bisa, karena koperasi dapat menjual barang hasil usaha lainnya | |
| 24. Tidak dapat | 25. Dapat |

Soal Evaluasi

1. Simpanan pokok, simpanan wajib, dan simpanan sukarela
2. Modal sendiri : simpanan pokok, simpanan wajib, dana cadangan, dan hibah

Modal pinjaman : anggota, koperasi lainnya, bank dan lembaga keuangan lainnya, dll

3. a. Anggota koperasi dapat memperoleh barang kebutuhannya dengan mudah serta dengan harga yang lebih murah. Bahkan, dalam keadaan tertentu, anggota koperasi tidak harus membayar kontan, tetapi dapat mencicil atau mengangsur pembayarannya, sesuai dengan kemampuan.
- b. Anggota koperasi dapat meminjam uang, jika keadaan mendesak. Bunga pinjaman pada koperasi sangat kecil. Dengan demikian, masyarakat atau anggota koperasi tidak terjerumus kepada rentenir (lintah darat). Uang pinjaman dari koperasi dapat pula digunakan untuk modal usaha atau meningkatkan kegiatan usaha.
- c. Anggota koperasi dapat memperoleh jasa, berupa keuntungan dalam bentuk uang. Jasa itu diperoleh berdasarkan simpanan (uang) pada koperasi.
- d. Di dalam koperasi dapat dijalin hubungan yang akrab. Antarsesama anggota tumbuh perasaan senasib, sifat tolong-menolong semakin nyata, yang kuat membantu yang lemah. Anggota koperasi yang memiliki uang dapat memberi modal anggota lainnya yang tidak memiliki uang. Anggota yang memberikan modal akan memperoleh jasa berupa keuntungan. Anggota yang mendapat bantuan dapat mengembangkan usahanya. Dengan demikian, maka kedua-duanya akan dapat meningkatkan kesejahteraannya.
4. a. Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasar atas asas kekeluargaan.
- b. Cabang-cabang produksi yang penting bagi negara dan yang menguasai hajat hidup orang banyak dikuasai oleh negara.

- c. Bumi dan air dan kekayaan alam yang terkandung di dalamnya dikuasai oleh negara dan dipergunakan untuk sebesar-besar kemakmuran rakyat.
- d. Perekonomian nasional diselenggarakan berdasar atas demokrasi ekonomi dengan prinsip kebersamaan, efisiensi berkeadilan, berkelanjutan, berwawasan lingkungan, kemandirian, serta dengan menjaga keseimbangan kemajuan dan kesatuan ekonomi nasional.
- e. Ketentuan lebih lanjut mengenai pelaksanaan pasal ini diatur dalam undang-undang. Bunyi pasal 33 ayat 1 sesuai dengan definisi koperasi yaitu koperasi merupakan gerakan ekonomi rakyat berdasarkan asas kekeluargaan. Dengan demikian kedudukan koperasi sangat penting dan sesuai dengan pribadi rakyat Indonesia yang hidup dalam suasana kekerabatan dan kekeluargaan.

5. a) Beras; c) Alat tulis; e) Minyak; h) Alat pertanian; i)Gula

- **Penkoran**

Soal media ular tangga

Jawaban benar : 1 dengan total jawaban 5

Skor maksimal : 5

Nilai : Skor maksimal x 2 = 10

Soal Evaluasi

Skor maksimal setiap nomor adalah 3

Nilai akhir soal evaluasi = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{15 (\text{skor maksimal})} \times 100$

Keterangan aspek yang diamati:

1. Mampu berkomunikasi dalam kelompok
2. Melakukan permainan sesuai petunjuk guru
3. Mahir dalam menggunakan media ular tangga
4. Melakukan diskusi dalam kelompok

Semarang, 25 Mei 2016

Praktikan



Giayang Luxeyna Hermawati
NIM. 1401412336

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

No	Aspek yang Dinilai	Skor
	Mampu berkomunikasi dalam kelompok	
	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	3
1.	Siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	2
	Siswa tidak mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	1
	Melakukan permainan sesuai petunjuk guru	
	Siswa dapat melakukan permainan sesuai petunjuk guru tanpa bertanya kembali kepada guru	3
2.	Siswa melakukan permainan sesuai petunjuk guru namun bertanya kepada guru	2
	Siswa kurang memahami permainan sesuai petunjuk guru dan bertanya kepada kelompok lain	1
	Mahir dalam menggunakan media ular tangga	
3.	Siswa terampil dalam menggunakan media ular tangga yang	3

	dimodifikasi	
	Siswa kurang terampil menggunakan media ular tangga dan bertanya kepada guru	2
	Siswa tidak terampil dalam menggunakan media ular tangga dan bertanya kepada guru serta kelompok lain	1
4.	Melakukan diskusi dalam kelompok	
	Siswa dapat berdiskusi memecahkan masalah dalam kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan bertanya kepada kelompok lain	2
	Siswa tidak dapat berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan menyendiri	1

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai pada aspek psikomotorik sebagai berikut:

$$\text{Nilai psikomotorik} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria nilai psikomotorik:

Nilai = 90 – 100 Sangat Baik

Nilai = 70 – 89 Baik

Nilai = 50 – 69 Cukup

Nilai = 30 – 49 Kurang

Nilai = 10 – 29 Sangat Kurang

**dikutip dari Jihad dan Abdul (2012:131)

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1.	Minat	1	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2.	Aktif	2	Keaktifan dalam bertanya dan mengungkapkan gagasan
			Keaktifan dalam menjawab pertanyaan dari guru

3.	Kerja sama	1	Kerja sama dalam kelompok
4.	Kejujuran	1	Jujur dalam bermain

LEMBAR PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

Pertemuan :
 Hari/Tanggal :
 Nama kelompok :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pedoman penilaian dengan cermat
2. Amati sikap yang ditampilkan oleh siswa
3. Berilah skor untuk setiap sikap yang ditampilkan siswa dengan berpedoman pada rubrik penilai aspek afektif.

No	Aspek yang Diamati	Skor				Jumlah Skor
		3	2	1	0	
1.	Kesiapan dalam mengikuti pelajaran					
2.	Kerja sama					
3.	Aktif bertanya					
4.	Berpikir kritis					
5.	Menjawab pertanyaan yang diajukan guru					
6.	Jujur dalam bermain					

Keterangan yang diamati:

1. Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2. Kerja sama
3. Aktif bertanya
4. Berpikir kritis
5. Menjawab pertanyaan yang diajukan guru
6. Jujur dalam bermain

Semarang, 25 Mei 2016

Praktikan



Giniung Luxcyana Hermawati

NIM. 1401412336

RUBRIK PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
1.	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran	3	Membawa buku catatan, buku tugas, buku paket dan LKS
		2	Tidak memenuhi salah satu dari kriteria di atas
		1	Tidak memenuhi dua kriteria di atas
		0	Tidak memenuhi seluruh kriteria di atas
2.	Keaktifan dalam bertanya	3	Mengajukan pertanyaan >2 kali
		2	Mengajukan pertanyaan 2 kali
		1	Mengajukan pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah mengajukan pertanyaan
3.	Berpikir kritis	3	Mengungkapkan gagasan >3 kali
		2	Mengungkapkan gagasan 2 kali
		1	Mengungkapkan gagasan 1 kali
		0	Tidak pernah mengungkapkan gagasan
4.	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan	3	Menjawab pertanyaan >2 kali
		2	Menjawab pertanyaan 2 kali
		1	Menjawab pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah menjawab pertanyaan yang diajukan guru

	guru		
5.	Kerja sama dalam kelompok	3	Sering berkerja sama dalam kelompok >2kali
		2	Jarang berkerja sama dalam kelompok 2 kali
		1	Kurang bekerja sama dalam kelompok 1 kali
		0	Tidak pernah bekerja sama dalam kelompok
6.	Kejujuran	3	Melakukan permainan sesuai aturan dan giliran
		2	Melakukan permainan sesuai aturan namun tidak sesuai giliran
		1	Melakukan permainan sesukanya
		0	Melakukan kecurangan dalam bermain

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai pada aspek psikomotorik sebagai berikut:

$$\text{Nilai afektif} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria nilai psikomotorik:

Nilai = 90 – 100 Sangat Baik

Nilai = 70 – 89 Baik

Nilai = 50 – 69 Cukup

Nilai = 30 – 49 Kurang

Nilai = 10 – 29 Sangat Kurang

**dikutip dari Jihad dan Abdul (2012:131)

8. Sintak Pembelajaran

Sintak Pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*)

STAD merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. Tidak hanya secara akademik, siswa dikelompokkan secara beragam berdasarkan gender, ras, dan etnis. Strategi ini pertama kali dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya (Huda, 2015:201). Dalam STAD siswa diminta untuk membentuk kelompok secara heterogen yang masing-masing terdiri dari 4-5 orang siswa. Setelah pengelompokan dilakukan ada empat sintak yang dilakukan yaitu:

Tahap 1: Pengajaran. Pada tahap ini guru menyajikan materi pelajaran, biasanya dengan format ceramah, diskusi, dan tanya jawab.

Tahap 2: Tim Studi. Para anggota kelompok bekerja secara kooperatif untuk menyelesaikan lembar kerja dan lembar jawaban yang telah disediakan oleh guru. Dalam pembelajaran ini lembar kerja ada pada media ular tangga

Tahap 3: Tes. Pada tahap ini setiap siswa secara individual menyelesaikan kuis. Guru men-*score* kuis tersebut dan mencatat pemerolehan hasilnya.

Tahap 4: Rekognisi. Setiap tim menerima penghargaan atau *reward* bergantung pada nilai skor rata-rata tim.

PENGALAN SILABUS KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN III

Nama Sekolah : SD Bendungan Semarang

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IV/II

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

Kompetensi Dasar	Materi Ajar	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber
				Teknik	Bentuk Instrumen		
2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat	Koperasi	a) Guru melanjutkan materi koperasi bersama siswa menganalisis ciri-ciri koperasi b) Guru bersama siswa menganalisis syarat-syarat pendirian koperasi c) Guru dengan bantuan media ular tangga mengelompokkan jenis koperasi yang ada di daerahnya	a. Menganalisis ciri-ciri koperasi b. Menganalisis syarat-syarat pendirian koperasi c. Mengelompokkan jenis koperasi yang ada di daerahnya d. Membandingkan kegiatan koperasi dengan badan usaha lainnya	Tes Unjuk kerja	Uraian Lembar Kerja Siswa (LKS)	2 x 35 menit	Soenarjo, R.J dan Ade Munajat. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial: Untuk SD dan MI Kelas IV</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional Halaman 87

		<p>dan bersama siswa menelaah</p> <p>d) Guru menjelaskan singkat badan usaha selain koperasi, dan membandingkan kegiatan koperasi dengan badan usaha lainnya</p> <p>e) Guru mengelompokkan kelas menjadi 6 kelompok kecil terdiri 4-5 orang siswa</p> <p>f) Guru menjelaskan penggunaan media ular tangga</p> <p>g) Siswa diberikan LKS, mengerjakan 5 soal dengan waktu permainan 15 menit</p> <p>h) Siswa saling bertemu dengan kelompok lain untuk mendiskusikan hasil koreksi jawaban kelompoknya</p>					<p>Sadiman, I.S dan Shendy Amalia. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional Halaman 91</p> <p>P. Hisnu, Tanya dan Winardi. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional Halaman 156</p> <p>Bahan Ajar Pentingnya</p>
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>i) Pembahasan soal, siswa diberi soal evaluasi</p> <p>j) simpulan</p>					<p>Koperasi Bagi Kesejahteraan Masyarakat yang diunduh dari pustakamateri.com pada tanggal 18 April 2016 pukul 16.00 WIB</p> <p>Huda, Miftahul. 2015. <i>Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran</i>. Yogyakarta: Pustaka Pelajar</p>
--	--	--------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : SD Bendungan Semarang

Kelas/Semester : IV/II

Mata Pelajaran : IPS

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

2.2 Mengetahui pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

C. Indikator Pembelajaran

2.2.1 Menganalisis ciri-ciri koperasi

2.2.2 Menganalisis syarat-syarat pendirian koperasi

2.2.3 Mengelompokkan jenis koperasi yang ada di daerahnya

2.2.4 Membandingkan kegiatan koperasi dengan badan usaha lainnya

D. Tujuan Pembelajaran

- Dengan berbantuan media ular tangga melalui penjelasan guru, siswa dapat menganalisis ciri-ciri koperasi dengan benar
- Dengan kegiatan kelompok tentang syarat berdirinya koperasi, siswa dapat menganalisis syarat-syarat pendirian koperasi dengan benar

- Melalui demonstrasi media ular tangga, siswa dapat mengelompokkan jenis koperasi yang ada di daerahnya dengan tepat
- Melalui kegiatan tanya jawab tentang pengertian koperasi dan badan usaha lainnya, siswa dapat membandingkan kegiatan koperasi dengan badan usaha lainnya dengan tepat

Karakter yang dikembangkan : kompetitif, jujur, toleransi, bertanggung jawab

E. Materi Pembelajaran

Ciri-ciri, syarat pendirian koperasi, pengelompokkan jenis koperasi dan perbandingan koperasi dengan badan usaha lainnya

F. Strategi Pembelajaran

Pendekatan : belajar kooperatif

Model Pembelajaran : *Think-Pair Share*

Metode : tanya jawab, diskusi, ceramah, demonstrasi

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
A.	Pendahuluan	a). Pra Kegiatan <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam 2. Berdoa 3. Presensi 4. Mengatur tempat duduk 5. Menyiapkan media b). Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none"> 1. Apersepsi Guru melakukan tanya jawab	5 menit

		<p>mengenai materi “anak-anak masih ingat materi tentang pengertian koperasi kemarin? Mari kita lanjutkan ke materi tentang koperasi.</p> <p>2. Motivasi</p> <p>Memberikan motivasi yaitu menabung melatih hidup hemat</p> <p>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu ciri-ciri, syarat pendirian koperasi, pengelompokan jenis koperasi dan perbandingan koperasi dengan badan usaha lainnya</p>	
B.	Inti	<p>a. Guru bertanya kepada siswa “apa saja ciri-ciri dari koperasi anak-anak?” (elaborasi)</p> <p>b. Siswa menjawab pertanyaan dari guru “ada yang mengelola pak?” (eksplorasi)</p> <p>c. Guru bersama siswa menganalisis tentang ciri-ciri dari koperasi (konfirmasi,eksplorasi)</p> <p>d. Siswa menjawab pertanyaan guru kembali “anak-anak koperasi didirikan dengan syarat-syarat yang jelas, apa saja syarat didirikan koperasi?” (eksplorasi)</p> <p>e. Guru bersama siswa menganalisis syarat pendirian koperasi (konfirmasi,eksplorasi)</p> <p>f. Dengan bantuan media ular tangga guru bertanya “manakah yang</p>	60 menit

		<p>termasuk dalam kelompok koperasi bidang usaha?” (elaborasi)</p> <p>g. Siswa menjawab pertanyaan guru dengan mengelompokkan jenis koperasi (eksplorasi)</p> <p>h. Setelah siswa dapat mengelompokkan, guru menjelaskan jenis koperasi yang ada di daerah (konfirmasi)</p> <p>i. Kemudian siswa membandingkan kegiatan koperasi dengan badan usaha lainnya (eksplorasi)</p> <p>j. Guru menjelaskan tentang perbandingan koperasi dengan badan usaha lainnya (konfirmasi). Kemudian guru mengelompokkan kelas menjadi 6 kelompok terdiri 4-5 orang siswa.</p> <p>k. Guru menjelaskan penggunaan media ular tangga yang ada di setiap kelompok</p> <p>l. Siswa diberi LKS dan memainkan media ular tangga selama 15 menit dengan menjawab 5 soal yang ada dalam media (eksplorasi)</p> <p>m. Setelah waktu habis, siswa diminta untuk menukarkan jawaban dengan kelompok lainnya dan mengoreksi hasil yang dijawabnya (eksplorasi)</p> <p>n. Setiap kelompok kemudian mendiskusikan hasil jawaban yang</p>	
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

		<p>telah dikoreksi dan mencari tahu jawaban yang benar dari jawaban yang salah</p> <p>o. Guru menanyakan hasil yang telah dikerjakan oleh siswa dan dikumpulkan (konfirmasi)</p> <p>p. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami</p>	
C.	Penutup	<p>a. Materi ditutup dengan guru menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari (konfirmasi)</p> <p>b. Guru membagikan soal evaluasi</p> <p>c. Siswa mengerjakan soal evaluasi</p> <p>d. Guru memberikan tindak lanjut terhadap hasil evaluasi</p> <p>e. Guru memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa</p>	5 menit

H. Media dan Sumber Belajar

Media : Ular tangga

Sumber Belajar : Huda, Miftahul. 2015. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta; Pustaka Pelajar

Soenarjo, R.J dan Ade Munajat. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial: Untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Sadiman, I.S dan Shendy Amalia. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

P. Hisnu, Tanty dan Winardi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
 Bahan Ajar Pentingnya Koperasi Bagi Kesejahteraan Masyarakat

I. Penilaian

1. Prosedur
 - a) Proses pembelajaran : ada, terlampir (soal LKS)
 - b) Tes akhir : ada, terlampir (soal evaluasi)
2. Jenis tes : tes tertulis dan unjuk kerja (non test)
3. Bentuk : isian singkat dan LKS (Lembar Kerja Siswa)
4. Instrumen tes : soal dan lembar evaluasi
5. Jenis penilaian : kognitif,afektif dan psikomotorik

Semarang, 26 Mei 2016

Praktikan

Guru Kelas IV,


 M. Arofik, S.Pd
 NIP. 198412052006041004



Giniung Luxcyana Hermawati
 NIM. 1401412336

Mengetahui

Kepala Sekolah,


 Setyowati, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 19621105 198304 2 007

LAMPIRAN RPP

1. Materi Ajar

A. Ciri-ciri Koperasi

Koperasi merupakan badan (organisasi) ekonomi sebagai usaha bersama yang berdasarkan asas kekeluargaan. Oleh karena itu, koperasi mempunyai ciri-ciri, antara lain sebagai berikut:

- a. merupakan badan (organisasi) ekonomi;
- b. berasaskan kekeluargaan;
- c. berwatak sosial;
- d. meningkatkan kesejahteraan anggota;
- e. lebih mengutamakan kepentingan umum atau anggota

Adapun ciri-ciri koperasi lainnya yaitu:

1. Koperasi merupakan kumpulan orang-orang, dan bukan kumpulan modal. Ini berbeda dengan badan usaha lain. Bentuk usaha lainnya yang lebih dipentingkan adalah modal. Dalam koperasi yang lebih utama adalah orangnya. Maka, setiap anggota dianggap penting dalam koperasi.
2. Kedudukan anggota dalam koperasi sederajat atau setara (sama tinggi). Tidak ada anggota koperasi yang lebih tinggi. Sebaliknya, tidak ada juga anggota koperasi yang lebih rendah. Dengan kesetaraan keanggotaan seperti ini setiap anggota koperasi mendapatkan perlakuan yang sama. Mereka bekerja bersama-sama dan melakukan tugas masing-masing dengan hak yang sama.
3. Semua kegiatan koperasi Indonesia harus didasarkan atas kesadaran para anggota, bukan karena terpaksa. Kesadaran ini akan muncul dari dalam hati setiap anggota karena mereka merasakan sendiri keuntungan yang diperoleh dari koperasi.
4. Tujuan koperasi Indonesia benar-benar merupakan kepentingan bersama para anggotanya. Tujuannya meningkatkan kemakmuran para anggotanya.

B. Syarat-Syarat Pendirian Koperasi

Koperasi dapat didirikan di mana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Syarat-syarat pendirian koperasi adalah:

- 1) beranggota sekurang-kurangnya 20 orang;
- 2) anggota koperasi masuk secara sukarela;
- 3) mempunyai pengurus yang dipilih dan diangkat berdasarkan rapat anggota atas dasar musyawarah dan mufakat;
- 4) mempunyai Anggaran Dasar (AD) dan Anggaran Rumah Tangga (ART) yang antara lain berisi tujuan dan usaha koperasi itu;
- 5) mendapat pengesahan dari Departemen Koperasi, Pengusaha Kecil dan Menengah.

C. Jenis Koperasi

1. Macam-macam koperasi berdasarkan jenis usaha

Dilihat dari jenis usahanya, koperasi dapat dibedakan menjadi tiga, yakni koperasi konsumsi, koperasi kredit, dan koperasi produksi.

a. Koperasi konsumsi

Koperasi konsumsi adalah koperasi yang menyediakan kebutuhan pokok para anggota. Contoh kebutuhan pokok yang disediakan adalah beras, gula, kopi, tepung, dan sebagainya. Barang-barang yang disediakan harganya lebih murah dibandingkan toko lainnya.

b. Koperasi kredit

Koperasi kredit disebut juga koperasi simpan pinjam. Anggota koperasi mengumpulkan modal bersama. Modal yang terkumpul dipinjamkan kepada anggota. Koperasi simpan pinjam membantu para anggota untuk memperoleh kredit atau pinjaman uang. Caranya anggota mengajukan permohonan pinjaman ke koperasi. Apa keuntungan meminjam modal ke koperasi? Keuntungannya antara lain sebagai berikut.

1. Bunga uang pinjaman sangat ringan.
2. Pengembalian pinjaman dilakukan dengan mengangsur.
3. Bunga pinjaman akan dinikmati bersama dalam bentuk pembagian hasil usaha.

c. Koperasi produksi

Koperasi produksi membantu usaha anggota koperasi. Bisa juga koperasilah yang melakukan suatu jenis usaha bersama-sama. Ada bermacam-macam koperasi produksi. Misalnya koperasi produksi para petani, koperasi produksi peternak sapi, koperasi produksi pengrajin, dan sebagainya.

Koperasi produksi membantu anggota menghadapi kesulitan-kesulitan dalam berusaha. Misalnya koperasi membantu menyediakan bahan baku untuk kerajinan, menyediakan bibit dan pupuk untuk petani, dan lain-lain. Selain itu, anggota koperasi mencari jalan keluar dari permasalahan secara bersama-sama. Koperasi produksi juga menampung hasil usaha anggotanya. Dengan demikian, anggota tidak mengalami kesulitan menjual hasil usahanya. Anggota koperasi produksi dalam bidang pertanian dapat menjual hasil bumi padi, jagung, kacang, kedelai, dan lain-lain ke koperasi. Demikian juga para peternak dan pengrajin.

2. Macam-macam koperasi berdasarkan keanggotaan

Dilihat dari keanggotaannya dikenal beberapa bentuk koperasi, antara lain koperasi petani, koperasi pensiunan, koperasi pegawai negeri, koperasi sekolah, dan Koperasi Unit Desa.

a. Koperasi pertanian

Koperasi ini beranggotakan para petani, buruh tani, dan orang-orang yang terlibat dalam usaha pertanian. Koperasi pertanian melakukan kegiatan yang berhubungan dengan

pertanian, misalnya penyuluhan pertanian, pengadaan bibit unggul, penyediaan pupuk, obat-obatan, dan lain-lain.

b. Koperasi pensiunan

Koperasi pensiunan beranggotakan para pensiunan pegawai negeri. Koperasi ini bertujuan meningkatkan kesejahteraan para pensiunan dan menyediakan kebutuhan para pensiunan.

c. Koperasi pegawai negeri

Koperasi ini beranggotakan para pegawai negeri. Koperasi ini didirikan untuk meningkatkan kesejahteraan para pegawai negeri.

d. Koperasi sekolah

Koperasi ini beranggotakan para warga suatu sekolah. Koperasi sekolah menyediakan kebutuhan warga sekolah, misalnya buku tulis, pena, penggaris, pensil, dan lain-lain. Koperasi sekolah diusahakan dan diurus oleh siswa. Di samping menyediakan kebutuhan sekolah, koperasi sekolah juga merupakan tempat untuk latihan berorganisasi, latihan bekerja sama, latihan bertanggung jawab, dan latihan mengenal lingkungan.

e. Koperasi unit desa

Koperasi unit desa beranggotakan masyarakat pedesaan. KUD melakukan kegiatan usaha di bidang ekonomi. Beberapa usaha KUD, misalnya:

- a. Menyalurkan sarana produksi pertanian seperti pupuk, obat-obatan, alat-alat pertanian, dan lain-lain.
- b. Memberikan penyuluhan teknis bersama dengan petugas penyuluh lapangan kepada para petani.

Di tingkat kabupaten dan provinsi terdapat Pusat Koperasi Unit Desa (PUSKUD) yang bertugas memberikan bimbingan kepada KUDKUD. Di tingkat pusat terdapat Induk Koperasi

Unit Desa (INKUD) yang bertugas memberikan bimbingan kepada PUSKUD di seluruh Indonesia.

Dewasa ini sudah banyak Koperasi Unit Desa yang berstatus KUD mandiri. Apakah yang dimaksud dengan KUD mandiri? KUD man-diri adalah KUD yang telah mampu mengembangkan organisasinya tanpa harus dibina terus-menerus oleh pemerintah.

Selain macam koperasi diatas, adapun macam koeprasi lainnya yaitu:

- a. Koperasi primer, anggotanya paling sedikit 20 orang, dan berada di satu desa atau lebih.
- b. Pusat koperasi, anggotanya paling sedikit 5 buah koperasi primer, dan berada di satu kabupaten/kota.
- c. Gabungan koperasi, anggotanya paling sedikit 3 buah pusat koperasi, meliputi satu provinsi atau lebih.
- d. Induk koperasi, anggotanya paling sedikit 3 buah gabungan koperasi.

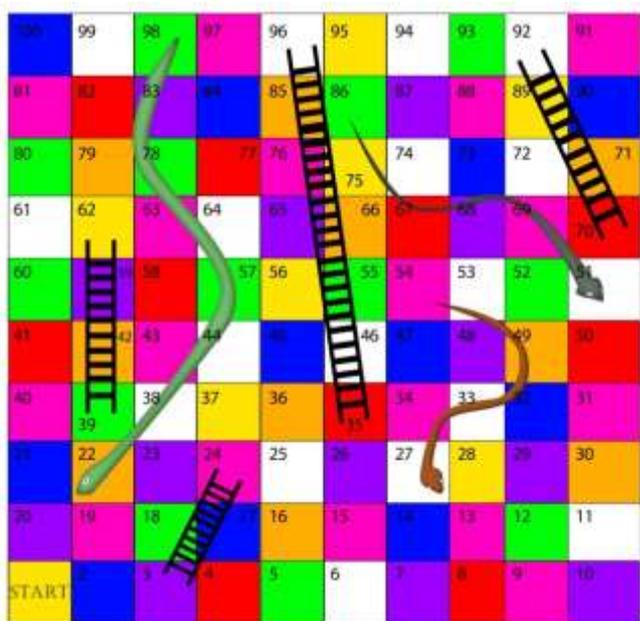
D. Perbandingan Koperasi Dengan Badan Usaha Lainnya

Kalian telah mempelajari tentang koperasi. Pada dasarnya koperasi bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan para anggotanya. Keanggotaan koperasi bersifat sukarela dan berdasar asas kekeluargaan. Hal tersebut tercermin dalam UUD 1945 Pasal 33 Ayat 1. Modal koperasi bersumber dari simpanan para anggota. Koperasi tidak mencari keuntungan yang sebesar-besarnya. Keuangan bersifat terbuka. Artinya, semua anggota mengetahui keuangan koperasi.

Di samping koperasi ada pula badan lain. Misalnya, perseroan terbatas (PT), CV, dan Firma. Badan usaha PT, CV, maupun Firma bertujuan mencari keuntungan yang sebesar-besarnya. Keuangan bersifat tertutup. Artinya, tidak semua anggota dapat mengetahui keadaan keuangan badan usaha tersebut.

2. Media Pembelajaran

Ular Tangga



Petunjuk penggunaan dalam kegiatan pembelajaran penelitian eksperimen

- Kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa
- Setiap kelompok akan mendapatkan media ular tangga, pion, dan dadu
- Setiap siswa memegang pionnya masing-masing
- Angka satu berada di start, artinya siswa mulai berjalan dengan pionnya ketika dadu berhenti pada angka yang ditunjukkan pada dadu
- Setiap kotak media akan diisi dengan kertas soal dan kertas arahan permainan
- Setiap siswa dengan pion berhenti pada kotak berisi kertas diwajibkan membaca isinya dalam satu kelompoknya
- Apabila isi kertas adalah soal, maka dalam satu kelompok mendiskusikan jawaban dari soal yang di dapatkan. Apabila kertas berisi arahan permainan siswa diwajibkan mematuhi arahan permainan

- Setiap kelompok menjawab 5 soal dengan waktu bermain 15 menit
- Kemudian hasil diskusi kelompok ditukarkan dengan kelompok lainnya untuk dikoreksi bersama
- Permainan dengan media ular tangga diakhiri dengan mengumpulkan soal LKS

3. Lembar Kerja Siswa

Nama Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

LEMBAR KERJA SISWA

(LKS)

PETUNJUK :

1. Tulislah dahulu nama kelompok, nama siswa, dan presensi di tempat yang telah disediakan
2. Jawablah 5 soal dari media permainan ular tangga dengan jujur dan teliti
3. Waktu bermain 15 menit
4. Dilarang curang dalam bermain
5. Tanyakan pada guru apabila mengalami kesulitan!

JAWABAN :

4. Soal untuk Media Ular Tangga

- 1) Setiap anggota dianggap penting merupakan ... koperasi
- 2) Kedudukan anggota koperasi yaitu
- 3) Semua kegiatan koperasi harus didasarkan atas kesadaran
- 4) Ciri-ciri koperasi lebih mengutamakan kepentingan
- 5) Di dalam ciri-ciri koperasi, tujuan yang ada dalam koperasi adalah

- 6) Berdasarkan jenis usahanya, macam koperasi ada
- 7) Berdasarkan jenis usahanya, macam koperasi yaitu ..., ..., dan
- 8) Koperasi konsumsi adalah
- 9) Koperasi kredit adalah
- 10) Koperasi produksi adalah
- 11) Macam koperasi berdasarkan keanggotaannya ada
- 12) Koperasi berdasarkan keanggotaannya yaitu ..., ..., ..., ..., dan
- 13) Koperasi pertanian adalah
- 14) Koperasi pensiunan adalah
- 15) Koperasi yang beranggotakan pegawai negeri, merupakan koperasi
- 16) Koperasi yang beranggotakan para warga sekolah merupakan koperasi
- 17) KUD kependekan dari
- 18) Koperasi yang beranggotakan masyarakat pedesaan adalah
- 19) Di tingkat kabupaten dan provinsi KUD berstatus
- 20) Di tingkat pusat terdapat Induk Koperasi Unit Desa yang bertugas memberikan
- 21) Pada dasarnya koperasi berbeda dengan badan usaha lainnya. PT dan CV didirikan dengan tujuan
- 22) Syarat berdirinya koperasi anggota sekurang-kurang ... orang
- 23) Keanggotaan koperasi bersifat
- 24) Keuangan dalam koperasi bersifat terbuka, sedangkan badan usaha seperti PT, CV, dan Firma keuangan bersifat
- 25) Anggota koperasi bersifat sukarela, sedangkan anggota PT, CV, dan Firma bersifat

5. Kisi-Kisi

Indikator	Penilaian				
	Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Instrument	Nomor Soal	Ranah
2.2.1	Tes	Tertulis	Uraian	1	C4
Menganalisis ciri-ciri koperasi				2	C4
2.2.2				3, 4	C3
Menganalisis syarat-syarat pendirian koperasi				5	C5
2.2.3					
Mengelompokkan jenis koperasi yang ada di daerahnya					
2.2.4					
Membandingkan kegiatan koperasi dengan badan usaha lainnya					

6. Soal Evaluasi

Kerjakan soal dibawah ini dengan singkat dan jelas!

1. Analisislah ciri-ciri koperasi!
2. Analisislah syarat-syarat berdirinya koperasi!
3. Kelompokkan macam koperasi berdasarkan jenis usahanya!
4. Kelompokkan macam koperasi berdasarkan keanggotaannya!
5. Bagaimana perbandingan kegiatan koperasi dengan badan usaha lainnya?

7. Kunci Jawaban dan Penskoran

- **Kunci Jawaban Soal Media Ular Tangga**

- | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| 1. Ciri-ciri | 5. Meningkatkan |
| 2. Sama/ sederajat/ setara | kesejahteraan atau |
| 3. Para anggota | kemakmuran anggota |
| 4. Umum atau anggota | 6. 3 (tiga) |
| 7. Koperasi konsumsi, koperasi kredit, koperasi produksi | |
| 8. Koperasi yang menyediakan kebutuhan pokok para anggota | |
| 9. Anggota koperasi mengumpulkan modal bersama untuk kebutuhan bersama | |
| 10. Koperasi yang membantu anggota untuk keperluan usaha | |
| 11. 5 (lima) | |
| 12. Koperasi pertanian, koperasi pensiunan, koperasi pegawai negeri, koperasi sekolah, KUD | |
| 13. Koperasi yang beranggotakan para petani, buruh tani, dan orang yang terlibat dalam usaha pertanian | |
| 14. Koperasi yang beranggotakan para pensiunan pegawai negeri | 20. Memberikan bimbingan kepada PUSKUD |
| 15. Koperasi pegawai negeri | 21. Mencari keuntungan yang sebesar-besarnya |
| 16. Koperasi sekolah | 22. 20 orang |
| 17. Koperasi Unit Desa | 23. Terbuka atau sukarela |
| 18. Koperasi Unit Desa | 24. Tertutup |
| 19. Pusat Koperasi Unit Desa (PUSKUD) | 25. Terikat kontrak |

- **Kunci Jawaban Evaluasi**

1. a. merupakan badan (organisasi) ekonomi;
- b. berasaskan kekeluargaan;
- c. berwatak sosial;
- d. meningkatkan kesejahteraan anggota;
- e. lebih mengutamakan kepentingan umum atau anggota

2. a) beranggota sekurang-kurangnya 20 orang;
 - b) anggota koperasi masuk secara sukarela;
 - c) mempunyai pengurus yang dipilih dan diangkat berdasarkan rapat anggota atas dasar musyawarah dan mufakat;
 - d) mempunyai Anggaran Dasar (AD) dan Anggaran Rumah Tangga (ART) yang antara lain berisi tujuan dan usaha koperasi itu;
 - e) mendapat pengesahan dari Departemen Koperasi, Pengusaha Kecil dan Menengah.
3. a) Koperasi konsumsi: menyediakan kebutuhan para anggota seperti sembako
 - b) Koperasi kredit : memudahkan anggota untuk mengumpulkan modal dan meminjam uang
 - c) Koperasi produksi : membantu memenuhi kebutuhan produksi dan usaha
4. a.) Koperasi pertanian : beranggotakan para petani, buruh tani, dan orang yang terlibat dalam usaha pertanian
 - b) Koperasi pensiunan : beranggotakan para pensiunan pegawai negeri
 - c) Koperasi pegawai negeri : beranggotakan para pegawai negeri
 - d) Koperasi sekolah : beranggotakan para warga sekolah
 - e) Koperasi unit desa : beranggotakan masyarakat pedesaan
5. Kegiatan koperasi bersifat kekeluargaan, keanggotaan terbuka sedangkan badan usaha lainnya bersifat individu dan keanggotaan tertutup

- **Penskoran Media Ular Tangga**

Jawaban benar : 1 dengan total jawaban 5

Skor maksimal : 5

Nilai : Skor maksimal x 2 = 10

- **Penskoran Soal Evaluasi**

Skor maksimal setiap nomor adalah 3

Nilai akhir soal evaluasi = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{15 (\text{skor maksimal})} \times 100$

Keterangan aspek yang diamati:

1. Mampu berkomunikasi dalam kelompok
2. Melakukan permainan sesuai petunjuk guru
3. Mahir dalam menggunakan media ular tangga
4. Melakukan diskusi dalam kelompok

Semarang, 26 Mei 2016

Praktikum



Citra Luceyana Hermawati
NIM. 1401412336

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Mampu berkomunikasi dalam kelompok	
	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	2
	Siswa tidak mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	1
2.	Melakukan permainan sesuai petunjuk guru	
	Siswa dapat melakukan permainan sesuai petunjuk guru tanpa bertanya kembali kepada guru	3
	Siswa melakukan permainan sesuai petunjuk guru namun bertanya kepada guru	2
	Siswa kurang memahami permainan sesuai petunjuk guru dan bertanya kepada kelompok lain	1
3.	Mahir dalam menggunakan media ular tangga	
	Siswa terampil dalam menggunakan media ular tangga yang dimodifikasi	3
	Siswa kurang terampil menggunakan media ular tangga dan	2

	bertanya kepada guru	
	Siswa tidak terampil dalam menggunakan media ular tangga dan bertanya kepada guru serta kelompok lain	1
4.	Melakukan diskusi dalam kelompok	
	Siswa dapat berdiskusi memecahkan masalah dalam kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan bertanya kepada kelompok lain	2
	Siswa tidak dapat berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan menyendiri	1

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai pada aspek psikomotorik sebagai berikut:

$$\text{Nilai psikomotorik} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria nilai psikomotorik:

Nilai = 90 – 100 Sangat Baik

Nilai = 70 – 89 Baik

Nilai = 50 – 69 Cukup

Nilai = 30 – 49 Kurang

Nilai = 10 – 29 Sangat Kurang

**dikutip dari Jihad dan Abdul (2012:131)

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1.	Minat	1	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2.	Aktif	2	Keaktifan dalam bertanya dan mengungkapkan gagasan
			Keaktifan dalam menjawab pertanyaan dari guru
3.	Kerja sama	1	Kerja sama dalam kelompok
4.	Kejujuran	1	Jujur dalam bermain

LEMBAR PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

Pertemuan :
 Hari/Tanggal :
 Nama kelompok :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pedoman penilaian dengan cermat
2. Amati sikap yang ditampilkan oleh siswa
3. Berilah skor untuk setiap sikap yang ditampilkan siswa dengan berpedoman pada rubrik penilaia aspek afektif.

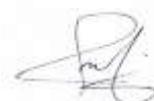
No	Aspek yang Diamati	Skor				Jumlah skor
		3	2	1	0	
1.	Kesiapan dalam mengikuti pelajaran					
2.	Kerja sama					
3.	Aktif bertanya					
4.	Berpikir kritis					
5.	Menjawab pertanyaan yang diajukan guru					
6.	Jujur dalam bermain					

Keterangan yang diamati:

1. Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2. Kerja sama
3. Aktif bertanya
4. Berpikir kritis
5. Menjawab pertanyaan yang diajukan guru
6. Jujur dalam bermain

Semarang, 26 Mei 2016

Praktikan



Ginung Larasyana Hermaswati
 NIM. 1401412336

RUBRIK PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
1.	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran	3 2 1 0	Membawa buku catatan, buku tugas, buku paket dan LKS Tidak memenuhi salah satu dari kriteria di atas Tidak memenuhi dua kriteria di atas Tidak memenuhi seluruh kriteria di atas
2.	Keaktifan dalam bertanya	3 2 1 0	Mengajukan pertanyaan >2 kali Mengajukan pertanyaan 2 kali Mengajukan pertanyaan 1 kali Tidak pernah mengajukan pertanyaan
3.	Berpikir kritis	3 2 1 0	Mengungkapkan gagasan >3 kali Mengungkapkan gagasan 2 kali Mengungkapkan gagasan 1 kali Tidak pernah mengungkapkan gagasan
4.	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru	3 2 1 0	Menjawab pertanyaan >2 kali Menjawab pertanyaan 2 kali Menjawab pertanyaan 1 kali Tidak pernah menjawab pertanyaan yang diajukan guru
5.	Kerja sama dalam kelompok	3 2 1 0	Sering berkerja sama dalam kelompok >2kali Jarang berkerja sama dalam kelompok 2 kali Kurang bekerja sama dalam kelompok 1 kali Tidak pernah bekerja sama dalam kelompok
6.	Kejujuran	3 2 1 0	Melakukan permainan sesuai aturan dan giliran Melakukan permainan sesuai aturan namun tidak sesuai giliran Melakukan permainan sesukanya Melakukan kecurangan dalam bermain

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai pada aspek psikomotorik sebagai berikut:

$$\text{Nilai afektif} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria nilai psikomotorik:

Nilai = 90 – 100 Sangat Baik

Nilai = 70 – 89 Baik

Nilai = 50 – 69 Cukup

Nilai = 30 – 49 Kurang

Nilai = 10 – 29 Sangat Kurang

**dikutip dari Jihad dan Abdul (2012:131)

8. Sintak Pembelajaran

Sintak Pembelajaran *Think-Pair Share*

TPS merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan pertama kali oleh Profesor Frank dan diadopsi oleh banyak penulis di bidang pembelajaran kooperatif pada tahun-tahun selanjutnya. Strategi ini memperkenalkan gagasan terhadap waktu ‘tunggu atau berpikir; pada elemen interaksi pembelajaran kooperatif yang saat ini menjadi salah satu faktor ampuh dalam meningkatkan respons siswa terhadap pertanyaan (Huda, 2015:206). Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran ini sebagai berikut:

- Siswa ditempatkan dalam kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa
- Guru memberikan tugas pada setiap kelompok. Tugas dalam penelitian ini terdapat dalam kotak ular tangga
- Masing-masing anggota memikirkan dan mengerjakan tugas tersebut
- Kelompok membentuk anggota secara berpasangan untuk mendiskusikan hasil belajar
- Kedua pasangan dalam hal ini dibuat oleh peneliti adalah kelompok yang saling *men-share* hasil jawaban dan temuan kesalahan pada kelompok lain.

PENGALAN SILABUS KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN IV

Nama Sekolah : SD Bendungan Semarang

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IV/II

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

Kompetensi Dasar	Materi Ajar	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber
				Teknik	Bentuk Instrumen		
2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat	Koperasi	a) Guru melanjutkan materi koperasi, dengan bantuan media ular tangga guru bersama siswa mengklasifikasi bidang usaha koperasi b) Guru bersama siswa menganalisis arti dari lambang koperasi c) Siswa membuat gambar lambang	a. Mengklasifikasi bidang usaha koperasi b. Menganalisis arti lambang koperasi c. Membuat gambar lambang koperasi	Tes Unjuk kerja	Uraian Lembar Kerja Siswa (LKS)	2 x 35 menit	Soenarjo, R.J dan Ade Munajat. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial: Untuk SD dan MI Kelas IV</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

		<p>koperasi pada buku tugasnya</p> <p>d) Guru mengelompokkan kelas menjadi 6 kelompok kecil terdiri 4-5 orang siswa siswa yang dipilih secara heterogen</p> <p>e) Guru menjelaskan penggunaan media ular tangga dan memberikan kartu nomor pada setiap kelompok</p> <p>f) Siswa diberikan LKS, mengerjakan 5 soal dengan waktu permainan 15 menit</p> <p>g) Siswa diminta untuk menukarkan jawaban dengan kelompok lain dan membacakan hasilnya didepan kelas serta guru mencatat poin benar</p>					<p>Halaman 87</p> <p>Sadiman, I.S dan Shendy Amalia. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional Halaman 91</p> <p>P. Hisnu, Tanya dan Winardi. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional Halaman 156</p>
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>yang diperoleh kelompok</p> <p>h) siswa diberi soal evaluasi</p> <p>i) simpulan</p>					<p>Bahan Ajar Pentingnya Koperasi Bagi Kesejahteraan Masyarakat yang diunduh dari pustakamateri.com pada tanggal 18 April 2016 pukul 16.00 WIB</p> <p>Huda, Miftahul. 2015. <i>Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran</i>. Yogyakarta: Pustaka Pelajar</p>
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : SD Bendungan Semarang

Kelas/Semester : IV/II

Mata Pelajaran : IPS

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

2.2 Mengetahui pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

C. Indikator Pembelajaran

2.2.1 Mengklasifikasi bidang usaha koperasi

2.2.2 Menganalisis arti lambang koperasi

2.2.3 Membuat gambar lambang koperasi

D. Tujuan Pembelajaran

- Dengan media ular tangga melalui penjelasan guru, siswa dapat mengklasifikasi bidang usaha koperasi dengan benar
- Dengan kegiatan kelompok berbantu media ular tangga tentang lambang koperasi, siswa dapat menganalisis arti lambang koperasi dengan benar
- Melalui demonstrasi media ular tangga, siswa dapat membuat gambar lambang koperasi dengan tepat

Karakter yang dikembangkan: kompetitif, jujur, toleransi, bertanggung jawab

E. Materi Pembelajaran

Bidang usaha koperasi, arti lambang koperasi dan gambar koperasi

F. Strategi Pembelajaran

Pendekatan : belajar kooperatif

Model Pembelajaran : *TGT (Teams-Games-Tournament)*

Metode : tanya jawab, diskusi, ceramah, demonstrasi

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
A.	Pendahuluan	<p>a). Pra Kegiatan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam 2. Berdoa 3. Presensi 4. Mengatur tempat duduk 5. Menyiapkan media <p>b). Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apersepsi Guru melakukan tanya jawab mengenai materi “anak-anak masih ingat materi tentang pengertian koperasi kemarin? Mari kita lanjutkan ke materi tentang koperasi. 2. Motivasi Memberikan motivasi yaitu menabung melatih hidup hemat 	5 menit

		3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu bidang usaha koperasi, arti lambang koperasi dan gambar koperasi	
B.	Inti	<p>a. Guru bertanya kepada siswa “apa saja bidang usaha koperasi anak-anak?” (elaborasi)</p> <p>b. Siswa menjawab pertanyaan dari guru ”banyak pak bermacam-macam?” (eksplorasi)</p> <p>c. Guru bersama siswa mengklasifikasi bidang usaha koperasi (konfirmasi,eksplorasi)</p> <p>d. Siswa menjawab pertanyaan guru kembali “anak-anak juga memiliki lambang. Siapa yang tahu lambang dari koperasi?” (eksplorasi)</p> <p>e. Guru bersama siswa menganalisis arti lambang koperasi (konfirmasi,eksplorasi)</p> <p>f. Dengan bantuan media ular tangga guru bertanya “manakah yang termasuk lambang koperasi?” (elaborasi)</p> <p>g. Siswa menjawab pertanyaan guru dengan mengelompokkan lambang koperasi (eksplorasi)</p> <p>h. Setelah siswa dapat mengelompokkan, guru menjelaskan arti lambang</p>	60 menit

		<p>koperasi (konfrimasi)</p> <ol style="list-style-type: none">i. Kemudian siswa membuat lambang koperasi pada buku mereka (eksplorasi)j. Lalu, guru mengelompokkan kelas menjadi 6 kelompok terdiri 4-5 orang siswa secara heterogenk. Guru menjelaskan penggunaan media ular tangga yang ada di setiap kelompokl. Siswa diberi LKS dan memainkan media ular tangga selama 15 menit dengan menjawab 5 soal yang ada dalam media (eksplorasi)m. Setelah waktu habis, siswa diminta untuk menukarkan jawaban dengan kelompok lainnya dan mengoreksi hasil yang dijawabnya kemudian membacakan hasilnya didepan kelas (eksplorasi)n. Guru mencatat poin benar yang diperoleh kelompok. Kelompok dengan poin benar tertinggi yang menang. Kemudian guru menanyakan tentang pembelajaran yang telah berlangsung (konfirmasi)o. Guru menanyakan hasil yang telah dikerjakan oleh siswa dan	
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

		dikumpulkan (konfirmasi) p. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami	
C.	Penutup	a. Materi ditutup dengan guru menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari (konfirmasi) b. Guru membagikan soal evaluasi c. Siswa mengerjakan soal evaluasi d. Guru memberikan tindak lanjut terhadap hasil evaluasi e. Guru memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa	5 menit

H. Media dan Sumber Belajar

Media : Ular tangga

Sumber Belajar : Huda, Miftahul. 2015. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Soenarjo, R.J dan Ade Munajat. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial: Untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Sadiman, I.S dan Shendy Amalia. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

P. Hisnu, Tantya dan Winardi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Bahan Ajar Pentingnya Koperasi Bagi Kesejahteraan Masyarakat

I. Penilaian

1. Prosedur
 - a) Proses pembelajaran : ada, terlampir (soal LKS)
 - b) Tes akhir : ada, terlampir (soal evaluasi)
2. Jenis tes : tes tertulis dan unjuk kerja (non test)
3. Bentuk : isian singkat dan LKS (Lembar Kerja Siswa)
4. Instrumen tes : soal dan lembar evaluasi
5. Jenis penilaian : kognitif, afektif dan psikomotorik

Semarang, 28 Mei 2016

Praktikan

Guru Kelas IV,


M. Arofik, S.Pd
NIP. 198412052006041004



Giniung Luxcyana Hermawati
NIM. 1401412336

Mengetahui

Kepala Sekolah,


Setyowati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19621105 198304 2 007

LAMPIRAN RPP

1. Materi Ajar

A. Bidang Usaha Koperasi

Bidang usaha koperasi meliputi:

- a. Koperasi produksi, yang memproduksi barang dan jasa.
- b. Koperasi konsumsi, yang menjual kebutuhan sehari-hari para anggota dan masyarakat di sekelilingnya.
- c. Koperasi kredit, yang bergerak di bidang simpan pinjam dengan bunga ringan.
- d. Koperasi serba usaha, yang usahanya beraneka ragam sesuai keperluan anggotanya.

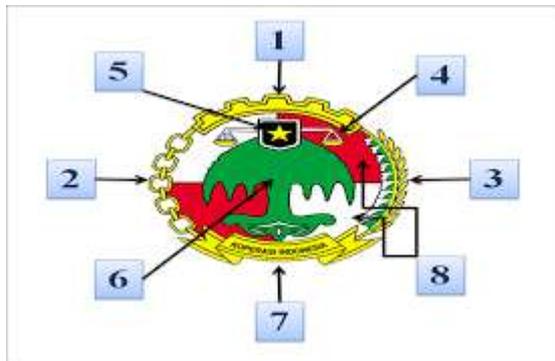
B. Arti Lambang Koperasi

Perhatikan gambar lambang koperasi di bawah ini! Pahami dan analisislah pengertian tiap-tiap bagian dari lambang tersebut!



- Pohon beringin, melambangkan sifat kemasyarakatan dan persatuan yang kokoh.
- Bintang dan perisai, melambangkan Pancasila sebagai landasan idiil
- Timbangan, melambangkan sifat adil
- Gerigi roda, melambangkan kerja atau usaha yang terus-menerus
- Padi dan kapas, melambangkan kemakmuran yang hendak dicapai
- Rantai, melambangkan persahabatan dan persatuan yang kuat
- Warna merah dan putih, melambangkan sifat nasional koperasi
- Tulisan “Koperasi Indonesia,” melambangkan kepribadian koperasi rakyat Indonesia

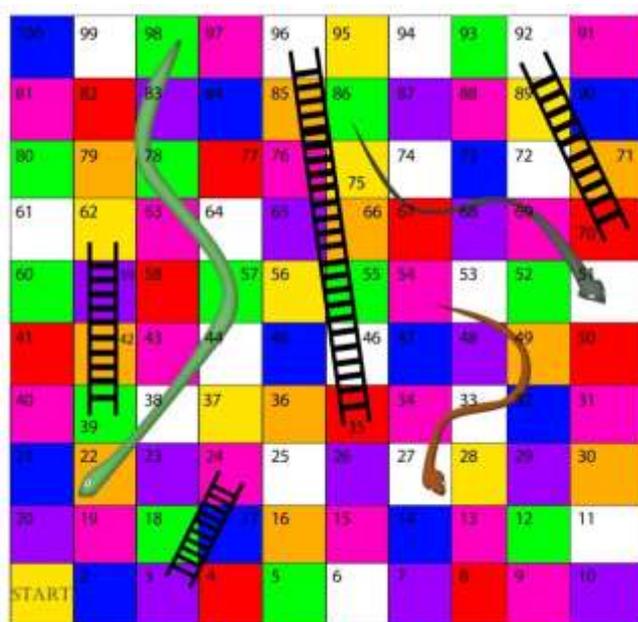
C. Gambar Lambang Koperasi



- | | |
|-------------------|------------------------|
| 1) Gigi Roda | 5) Bintang dan Perisai |
| 2) Rantai | 6) Pohon Beringin |
| 3) Padi dan Kapas | 7) Tulisan Koperasi |
| 4) Timbangan | 8) Merah Putih |

2. Media Pembelajaran

Ular tangga



Petunjuk penggunaan dalam kegiatan pembelajaran penelitian eksperimen

- Kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa
- Setiap kelompok akan mendapatkan media ular tangga, pion, dan dadu
- Setiap siswa memegang pionnya masing-masing

- Angka satu berada di start, artinya siswa mulai berjalan dengan pionnya ketika dadu berhenti pada angka yang ditunjukkan pada dadu
- Setiap kotak media akan diisi dengan kertas soal dan kertas arahan permainan
- Setiap siswa dengan pion berhenti pada kotak berisi kertas diwajibkan membaca isinya dalam satu kelompoknya
- Apabila isi kertas adalah soal, maka dalam satu kelompok mendiskusikan jawaban dari soal yang di dapatkan. Apabila kertas berisi arahan permainan siswa diwajibkan mematuhi arahan permainan
- Setiap kelompok menjawab 5 soal dengan waktu bermain 15 menit
- Kemudian hasil diskusi kelompok ditukarkan dengan kelompok lainnya untuk dikoreksi bersama
- Permainan dengan media ular tangga diakhiri dengan mengumpulkan soal LKS

3. Lembar Kerja Siswa

Nama Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

LEMBAR KERJA SISWA

(LKS)

PETUNJUK :

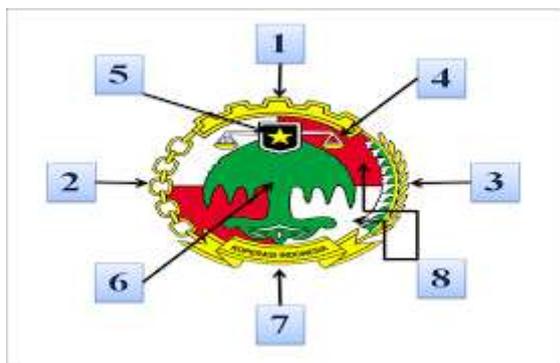
1. Tulislah dahulu nama kelompok, nama siswa, dan presensi di tempat yang telah disediakan
2. Jawablah 5 soal dari media permainan ular tangga dengan jujur dan teliti
3. Waktu bermain 15 menit
4. Dilarang curang dalam bermain
5. Tanyakan pada guru apabila mengalami kesulitan!

JAWABAN :

4. Soal untuk Media Ular Tangga

1. Bidang usaha koperasi produksi adalah
2. Bidang usaha koperasi konsumsi adalah
3. Bergerak di bidang simpan pinjam dan bunga ringan merupakan bidang usaha dari
4. Usahanya beraneka ragam sesuai keperluan anggota merupakan bidang usaha dari
5. Menjual sembako seperti minyak, beras, gula, garam, mie instan merupakan bidang usaha dari
6. Jasa asuransi, jasa angkutan, pendidikan dan pelatihan merupakan contoh dari koperasi yaitu
7. Bu Ajeng merupakan anggota koperasi Citra Abadi, koperasi ini bergerak menghimpun dana dan menyediakan pinjaman, koperasi yang diikuti bu Ajeng merupakan koperasi
8. Koperasi yang menjual barang berupa hasil kerajinan, pakaian jadi, dan bahan makanan merupakan koperasi
9. Koperasi yang menyediakan bahan makanan, pakaian, alat tulis atau alat rumah tangga merupakan koperasi
10. Koperasi serba usaha adalah
11. Melambangkan persahabatan yang kekal merupakan arti dari lambang
12. Gigi roda memiliki arti
13. Melambangkan kemakmuran arti dari lambang
14. Melambangkan keadilan sosial merupakan arti dari lambang
15. Bintang dan Perisai memiliki arti
16. Pohon beringin memiliki arti
17. Melambangkan kepribadian Koperasi Rakyat Indonesia arti dari lambang
18. Merah putih memiliki arti

Perhatikan gambar di bawah ini



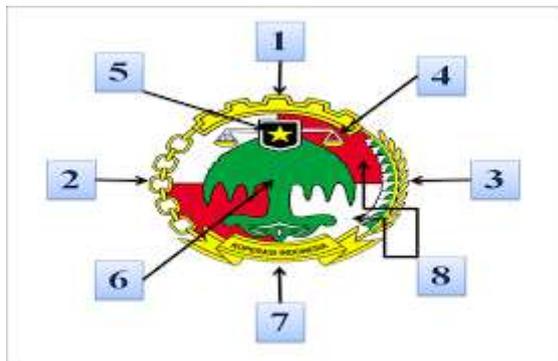
19. Gambar yang ditunjuk oleh nomor 3 memiliki arti
20. Gambar yang ditunjukkan oleh nomor 7 memiliki arti
21. Melambangkan usaha/karya yang terus menerus ditunjukkan oleh nomor
22. Melambangkan Pancasila ditunjukkan oleh nomor
23. Keadilan sosial ditunjukkan dengan nomor
24. Yang ditunjuk oleh nomor 8 memiliki arti
25. Yang ditunjuk oleh nomor 6 adalah lambang

5. Kisi-Kisi

Indikator	Penilaian				
	Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Instrumen	Nomor Soal	Ranah
2.2.1 Mengklasifikasi bidang usaha koperasi	Tes	Tertulis	Uraian	1	C4
2.2.2 Menganalisis arti lambang koperasi				2	C4
2.2.3 Membuat gambar lambang koperasi				3	C4

6. Soal Evaluasi

1. Klasifikasikan bidang usaha koperasi dengan penjelasan dan contohnya!
2. Perhatikan gambar dibawah ini!



Analisislah arti dari lambang koperasi diatas secara urut!

3. Buatlah lambang koperasi!

7. Kunci Jawaban dan Penskoran

➤ Kunci Jawaban Soal Media Ular Tangga

- | | |
|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| 1. Koperasi yang memproduksi barang dan jasa | 10. Koperasi yang usahanya beraneka ragam sesuai keperluan anggota |
| 2. Koperasi yang menjual kebutuhan sehari-hari | 11. Rantai |
| 3. Koperasi kredit/simpan pinjam | 12. Usaha/karya yang terus menerus |
| 4. Koperasi serba usaha | 13. Kapas dan padi |
| 5. Koperasi konsumsi | 14. Timbangan |
| 6. Koperasi produksi | 15. Pancasila |
| 7. Koperasi kredit/simpan pinjam | 16. Sifat kemasyarakatan berkepribadian Indonesia yang kokoh dan berakar |
| 8. Koperasi produksi | 17. Tulisan koperasi Indonesia |

- | | |
|-------------------------------------------|-----------------------------|
| 18. Sifat nasional koperasi | 22. 5 (lima) |
| 19. Kemakmuran | 23. 4 (empat) |
| 20. Kepribadian koperasi rakyat Indonesia | 24. Sifat nasional koperasi |
| 21. 1 (satu) | 25. Pohon beringin |

➤ **Kunci Jawaban Soal Evaluasi**

1. Koperasi produksi, yang memproduksi barang dan jasa. Contoh: jasa angkutan, pendidikan dan pelatihan, jasa asuransi
Koperasi konsumsi, yang menjual kebutuhan sehari-hari para anggota dan masyarakat di sekelilingnya. Contoh: bahan makanan, alat tulis, alat rumah tangga
Koperasi kredit, yang bergerak di bidang simpan pinjam dengan bunga ringan. Contoh: KSP Citra Abadi, KSP Niaga, Bina Usaha Makmur, Koperasi Mekar Gudang Garam
Koperasi serba usaha, yang usahanya beraneka ragam sesuai keperluan anggotanya. Contoh: bahan makanan, bahan kerajinan, bahan pembauatan kue
2. Gigi Roda : usaha/karya yang terus menerus
Rantai : persahabatan yang kekal
Padi dan Kapas : kemakmuran
Timbangan : keadilan sosial
Bintang dan perisai : Pancasila
Pohon Beringin : sifat kemasyarakatan berkepribadian Indonesia yang kokoh dan berakar
Tulisan Koperasi : kepribadian Koperasi Rakyat Indonesia
Merah Putih : sifat nasional koperasi



3.

➤ **Penskoran Media Ular Tangga**

Jawaban benar : 1 dengan total jawaban 5

Skor maksimal : 5

Nilai : Skor maksimal x 2 = 10

➤ **Penskoran Evaluasi**

Skor maksimal setiap nomor adala 5

Niali akhir soal evaluasi = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{15 (\text{skor maksimal})} \times 100$

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1.	Menggunakan atau memainkan media ular tangga secara berkelompok	4	Mampu berkomunikasi dalam kelompok
			Melakukan permainan sesuai petunjuk guru
			Mahir dalam menggunakan media ular tangga
			Melakukan diskusi dalam kelompok

LEMBAR PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

Pertemuan :

Hari/Tanggal :

Nama Kelompok :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pedoman penilaian dengan cermat
2. Amati sikap yang ditampilkan oleh siswa
3. Berilah skor untuk setiap sikap yang ditampilkan siswa dengan berpedoman pada rubrik penilaian aspek psikomotorik.

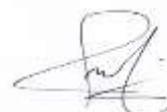
No	Nama Siswa	Mampu Berkomunikasi dalam Kelompok			Melakukan Permainan Sesuai Petunjuk Guru			Mahir Dalam Menggunakan Media Ular Tangga			Melakukan Diskusi dalam Kelompok			Jml Skor
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.														
2.	Dst.													

Keterangan aspek yang diamati:

1. Mampu berkomunikasi dalam kelompok
2. Melakukan permainan sesuai petunjuk guru
3. Mahir dalam menggunakan media ular tangga
4. Melakukan diskusi dalam kelompok

Semarang, 28 Mei 2016

Praktikan


Gintung Luxeyana Hermawati
NIM. 1401412336

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

No	Aspek yang Dinilai	Skor
	Mampu berkomunikasi dalam kelompok	
	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	3
1.	Siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	2
	Siswa tidak mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	1
	Melakukan permainan sesuai petunjuk guru	
	Siswa dapat melakukan permainan sesuai petunjuk guru tanpa bertanya kembali kepada guru	3
2.	Siswa melakukan permainan sesuai petunjuk guru namun bertanya kepada guru	2
	Siswa kurang memahami permainan sesuai petunjuk guru dan bertanya kepada kelompok lain	1
	Mahir dalam menggunakan media ular tangga	
	Siswa terampil dalam menggunakan media ular tangga yang dimodifikasi	3
3.	Siswa kurang terampil menggunakan media ular tangga dan bertanya kepada guru	2
	Siswa tidak terampil dalam menggunakan media ular tangga dan bertanya kepada guru serta kelompok lain	1
	Melakukan diskusi dalam kelompok	
	Siswa dapat berdiskusi memecahkan masalah dalam kelompoknya	3
4.	Siswa belum mampu berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan bertanya kepada kelompok lain	2
	Siswa tidak dapat berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan menyendiri	1

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai pada aspek psikomotorik sebagai berikut:

$$\text{Nilai psikomotorik} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria nilai psikomotorik:

Nilai = 90 – 100 Sangat Baik

Nilai = 70 – 89 Baik

Nilai = 50 – 69 Cukup

Nilai = 30 – 49 Kurang

Nilai = 10 – 29 Sangat Kurang

**dikutip dari Jihad dan Abdul (2012:131)

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1.	Minat	1	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2.	Aktif	2	Keaktifan dalam bertanya dan mengungkapkan gagasan
			Keaktifan dalam menjawab pertanyaan dari guru
3.	Kerja sama	1	Kerja sama dalam kelompok
4.	Kejujuran	1	Jujur dalam bermain

LEMBAR PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

Pertemuan :
 Hari/Tanggal :
 Nama kelompok :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pedoman penilaian dengan cermat
2. Amati sikap yang ditampilkan oleh siswa
3. Berilah skor untuk setiap sikap yang ditampilkan siswa dengan berpedoman pada rubrik penilaia aspek afektif.

No	Aspek yang Diamati	Skor				Jumlah skor
		3	2	1	0	
1.	Kesiapan dalam mengikuti pelajaran					
2.	Kerja sama					
3.	Aktif bertanya					
4.	Berpikir kritis					
5.	Menjawab pertanyaan yang diajukan guru					
6.	Jujur dalam bermain					

Keterangan yang diamati:

- | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran 2. Kerja sama 3. Aktif bertanya | <ol style="list-style-type: none"> 4. Berpikir kritis 5. Menjawab pertanyaan yang diajukan guru 6. Jujur dalam bermain |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Semarang, 28 Mei 2016

Praktikan



Giniung Luxcyana Hermawati
 NIM. 1401412336

RUBRIK PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
1.	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran	3 2 1 0	Membawa buku catatan, buku tugas, buku paket dan LKS Tidak memenuhi salah satu dari kriteria di atas Tidak memenuhi dua kriteria di atas Tidak memenuhi seluruh kriteria di atas
2.	Keaktifan dalam bertanya	3 2 1 0	Mengajukan pertanyaan >2 kali Mengajukan pertanyaan 2 kali Mengajukan pertanyaan 1 kali Tidak pernah mengajukan pertanyaan
3.	Berpikir kritis	3 2 1 0	Mengungkapkan gagasan >3 kali Mengungkapkan gagasan 2 kali Mengungkapkan gagasan 1 kali Tidak pernah mengungkapkan gagasan
4.	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru	3 2 1 0	Menjawab pertanyaan >2 kali Menjawab pertanyaan 2 kali Menjawab pertanyaan 1 kali Tidak pernah menjawab pertanyaan yang diajukan guru
5.	Kerja sama dalam kelompok	3 2 1 0	Sering berkerja sama dalam kelompok >2kali Jarang berkerja sama dalam kelompok 2 kali Kurang bekerja sama dalam kelompok 1 kali Tidak pernah bekerja sama dalam kelompok
6.	Kejujuran	3 2 1 0	Melakukan permainan sesuai aturan dan giliran Melakukan permainan sesuai aturan namun tidak sesuai giliran Melakukan permainan sesukanya Melakukan kecurangan dalam bermain

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai pada aspek psikomotorik sebagai berikut:

$$\text{Nilai afektif} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria nilai psikomotorik:

Nilai = 90 – 100 Sangat Baik

Nilai = 70 – 89 Baik

Nilai = 50 – 69 Cukup

Nilai = 30 – 49 Kurang

Nilai = 10 – 29 Sangat Kurang

**dikutip dari Jihad dan Abdul (2012:131)

7. Sintak pembelajaran

Sintak Pembelajaran TGT (*Teams-Games-Tournament*)

TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Berikut adalah prosedur dalam model pembelajaran TGT:

1. Guru membentuk kelompok yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dari yang berkemampuan tinggi sampai siswa yang berkemampuan rendah
2. Guru mengelompokkan siswa secara heterogen terdiri dari 6 kelompok dengan 4-5 orang siswa di setiap kelompoknya
3. Guru memberikan nomor pada setiap kelompok
4. Siswa diminta untuk bermain menggunakan media ular tangga dan menjawab soal pada kertas yang telah di sediakan pada kotak kecil ular tangga
5. Siswa menjawab soal pada kotak dengan jumlah 5 soal.
6. Setelah selesai siswa diminta menukarkan dengan kelompok lain, dan mengoreksi jawaban dari pertukaran jawaban tersebut
7. Kemudian, masing-masing kelompok diminta untuk membacakan di depan kelas
8. Guru mencatat poin pada kelompok dengan jawaban benar
9. Setelah selesai guru memberikan skoring dan kelompok dengan jumlah benar paling banyak dialah yang menjadi pemenang.

Lampiran 31

**SILABUS DAN RPP KELAS KONTROL
PENGALAN SILABUS KELAS KONTROL PERTEMUAN I**

Nama Sekolah : SD Karangrejo 01 Semarang

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IV/II

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

Kompetensi Dasar	Materi Ajar	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber
				Teknik	Bentuk Instrumen		
2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat	Koperasi	a) Guru menanyakan apa itu koperasi b) Guru menjelaskan pengertian dasar koeprasi c) Guru menjelaskan tujuan koperasi d) Guru menyebutkan badan hukum yang mengatur berdirinya koperasi	a. Menjelaskan pengertian dasar koperasi b. Menjelaskan tujuan koperasi c. Menyebutkan badan hukum yang mengatur koperasi d. Menentukan prinsip koperasi	Tes Unjuk kerja	Isian singkat Lembar Kerja Siswa (LKS)	2 x 35 menit	Soenarjo, R.J dan Ade Munajat. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial: Untuk SD dan MI Kelas IV</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen

		<p>e) Dari penjelasan guru, siswa menentukan prinsip dari koperasi</p> <p>f) Guru mengelompokkan kelas menjadi 6 kelompok kecil terdiri 5-6 orang siswa secara heterogen</p> <p>l) Siswa diberikan LKS, mengerjakan 25 soal menjodohkan dengan waktu 15 menit</p> <p>m) Siswa diminta untuk menukarkan jawaban dengan kelompok lain dan membacakan hasilnya didepan kelas serta guru mencatat poin benar yang diperoleh kelompok</p> <p>g) Pembahasan soal,</p>					<p>Pendidikan Nasional Halaman 87</p> <p>Sadiman, I.S dan Shendy Amalia. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional Halaman 91</p> <p>P. Hisnu, Tanya dan Winardi. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional</p>
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>siswa diberi soal evaluasi</p> <p>h) simpulan</p>					<p>Halaman 156</p> <p>Bahan Ajar Pentingnya Koperasi Bagi Kesejahteraan Masyarakat yang diunduh dari pustakamateri.com pada tanggal 18 April 2016 pukul 16.00 WIB</p> <p>Huda, Miftahul. 2015. <i>Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran</i>. Yogyakarta: Pustaka</p>
--	--	------------------------------------------------------	--	--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

								Pelajar
--	--	--	--	--	--	--	--	---------

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan : SD Karangrejo 01 Semarang
Kelas/Semester : IV/II
Mata Pelajaran : IPS
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

C. Indikator Pembelajaran

- 2.2.1 Menjelaskan pengertian dasar koperasi
- 2.2.2 Menjelaskan tujuan koperasi
- 2.2.3 Menyebutkan badan hukum yang mengatur koperasi
- 2.2.4 Menentukan prinsip koperasi

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui penjelasan guru tentang arti koperasi, siswa dapat menjelaskan pengertian dasar koperasi dengan benar
- Melalui kegiatan kelompok tentang tujuan koperasi, siswa dapat menjelaskan tujuan koperasi dengan benar
- Melalui kegiatan tanya jawab tentang badan hukum koperasi, siswa dapat menyebutkan badan hukum yang mengatur koperasi dengan tepat

- Melalui kegiatan tanya jawab tentang prinsip koperasi, siswa dapat menentukan prinsip koperasi dengan tepat

Karakter yang dikembangkan: kompetitif, jujur, toleransi, bertanggung jawab

E. Materi Pembelajaran

Pengertian dasar koperasi dan prinsip koperasi

F. Strategi Pembelajaran

Pendekatan : belajar kooperatif

Model pembelajaran : TGT (*Teams-Games-Tournament*)

Metode : tanya jawab, diskusi, ceramah, pemberian tugas

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
A.	Pendahuluan	a). Pra Kegiatan <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam 2. Berdoa 3. Presensi 4. Mengatur tempat duduk 5. Menyiapkan media b). Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none"> 1. Apersepsi Guru melakukan tanya jawab mengenai materi “anak-anak pernahkah kalian menabung? Apa yang kalian dapatkan dari menabung? Apakah kalian tahu tentang koperasi? 2. Motivasi 	5 menit

		<p>Memberikan motivasi yaitu menabung melatih hidup hemat</p> <p>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu pengertian dasar koperasi dan prinsinya</p>	
B.	Inti	<p>a. Siswa menjawab pertanyaan dari guru "apa yang kalian ketahui tentang koperasi?"(eksplorasi)</p> <p>b. Guru menjelaskan kepada siswa tentang pengertian dasar koperasi (konfirmasi)</p> <p>c. Siswa menjawab pertanyaan guru kembali "nah sekarang, apa tujuan koperasi?" (eksplorasi)</p> <p>d. Siswa memperhatikan guru menjelaskan tentang tujuan dari adanya koperasi (elaborasi,konfirmasi)</p> <p>e. Guru menjelaskan badan hukum yang mengatur tentang koperasi (elaborasi)</p> <p>f. Siswa memperhatikan penjelasan guru (eksplorasi,konfirmasi)</p> <p>g. Guru bertanya kepada siswa "nah apakah kalian sekarang sudah mengerti apa itu koperasi?" sudah pak!" (eksplorasi)</p>	60 menit

	<p>h. Kemudian guru menjelaskan prinsip koperasi (konfirmasi)</p> <p>i. Guru bersama siswa menentukan apa saja prinsip dari koperasi (elaborasi, eksplorasi)</p> <p>j. Setelah penjelasan guru selesai, guru mengelompokkan kelas menjadi 6 kelompok terdiri 5-6 orang siswa secara heterogen</p> <p>k. Guru menjelaskan tata cara mengerjakan soal dan setiap kelompok diberi nomor oleh guru</p> <p>l. Siswa diberi LKS dengan berkelompok menjawab 25 soal dengan waktu 15 menit (eksplorasi)</p> <p>m. Siswa diminta untuk menukarkan jawaban dengan kelompok lain dan membacakan hasilnya didepan kelas serta guru mencatat poin benar yang diperoleh kelompok (eksplorasi)</p> <p>n. Guru menanyakan tentang pembelajaran yang telah berlangsung dan meminta LKS untuk dikumpulkan</p>	
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

		(konfirmasi) o. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami	
C.	Penutup	a. Materi ditutup dengan guru menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari (konfirmasi) b. Guru membagikan soal evaluasi c. Siswa mengerjakan soal evaluasi d. Guru memberikan tindak lanjut terhadap hasil evaluasi e. Guru memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa	5 menit

H. Sumber Belajar

Sumber Belajar : Huda, Miftahul. 2015. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Soenarjo, R.J dan Ade Munajat. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial: Untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Sadiman, I.S dan Shendy Amalia. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

P. Hisnu, Tanya dan Winardi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
 Bahan Ajar Pentingnya Koperasi Bagi Kesejahteraan Masyarakat

I. Penilaian

1. Prosedur
 - a) Proses pembelajaran : ada, terlampir (soal LKS)
 - b) Tes akhir : ada, terlampir (soal evaluasi)
2. Jenis tes : tes tertulis dan unjuk kerja (non test)
3. Bentuk : isian singkat dan LKS (Lembar Kerja Siswa)
4. Instrumen tes : soal dan lembar evaluasi
5. Jenis penilaian : kognitif,afektif dan psikomotorik

Semarang, 7 Mei 2016

Wali Kelas IV
 SDN Karangrejo 01

Praktikan



Muslmi, S.Pd
 NIP. 196112171982012010



Giniung Luxeyana Hermawati
 NIM. 1401412336

Mengetahui,

Kepala SDN Karangrejo 01



Binar, S.Pd., M.Si

NIP. 196010101980121013

LAMPIRAN RPP

1. Materi Ajar

a) Pengertian Koperasi

Apa pengertian koperasi? Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang seorang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan atas asas kekeluargaan.

Koperasi berdasarkan keanggotaannya dibedakan menjadi dua, yaitu koperasi primer dan koperasi sekunder. Koperasi primer adalah koperasi yang didirikan oleh orang-orang dan beranggotakan orang-orang juga. Adapun koperasi sekunder adalah koperasi yang didirikan oleh koperasi yang beranggotakan koperasi juga. Koperasi berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 serta berdasarkan atas asas kekeluargaan.

Selain itu, Kita dapat memahami makna koperasi yang berasal dari bahasa Inggris *cooperation*. Koperasi berasal dari kata *co* yang berarti bersama dan *operare* atau *operation* yang berarti bekerja atau berkarya. Jadi *cooperation* berarti bekerja sama atau berusaha bersama. Unsur dasar pengertian koperasi sudah terlihat dari kata dasarnya itu. Jadi, koperasi berarti kelompok atau perkumpulan orang atau badan yang bersatu dalam cita-cita atas dasar kekeluargaan dan gotong-royong untuk mewujudkan kemakmuran bersama.

Koperasi berbeda dengan badan atau lembaga ekonomian yang lain. Koperasi mempunyai sifat-sifat yang khas. Apa saja sifat-sifat koperasi itu? Mari kita bahas lebih lanjut sifat-sifat koperasi!

1. Koperasi merupakan organisasi perekonomian. Disebut organisasi karena ada anggota koperasi yang membentuknya.

Meskipun demikian, organisasi ini tidak sembarangan, karena memiliki sifat khusus, yakni sebagai organisasi perekonomian. Organisasi ini menjalankan kegiatan ekonomi. Tujuan kegiatan itu adalah mencapai kesejahteraan dan kemakmuran para anggota.

2. Anggota koperasi memiliki cita-cita dasar yang sama. Cita-cita dasar anggota koperasi adalah mencapai kesejahteraan atau kemakmuran. Ingat, kesejahteraan atau kemakmuran ini ingin dicapai secara bersama.

3. Cita-cita ini ingin diwujudkan secara bersama-sama. Perekonomian yang dijalankan melalui koperasi sifatnya kekeluargaan. Perekonomian dijalankan sebagai usaha bersama, bukan usaha perorangan.

4. Koperasi memiliki watak sosial. Anggota koperasi tidak ingin sejahtera sendiri. Anggota koperasi saling membantu meningkatkan kemakmuran setiap anggotanya. Di sini kita lihat sifat atau watak sosial koperasi, yaitu membantu anggota yang lemah.

Koperasi Indonesia didirikan pada tanggal 12 Juli 1960 oleh Drs. Moh. Hatta. Pada waktu itu beliau menjabat sebagai Wakil Presiden. Beliau memang ahli ekonomi. Menurut beliau ekonomi kerakyatanlah yang bisa mensejahterakan rakyat Indonesia. Atas jasanya di bidang koperasi, Drs. Moh. Hatta diangkat menjadi Bapak Koperasi Indonesia. Tanggal 12 Juli ditetapkan sebagai Hari Koperasi.

b) Tujuan Koperasi

Tujuan koperasi adalah untuk meningkatkan kesejahteraan anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya. Selain itu, juga ikut membangun tatanan perekonomian nasional mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur yang berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

c) **Badan Hukum yang Mengatur Koperasi**

Koperasi termasuk jenis badan usaha perhimpunan. Keberadaan koperasi di negara kita sesuai dengan tuntutan UUD 1945, pasal 33 ayat (1), yaitu: “Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasarkan atas asas kekeluargaan”. Asas koperasi adalah kekeluargaan yang memberi manfaat kepada masyarakat khususnya anggota untuk meningkatkan kesejahteraan. Koperasi merupakan badan (organisasi) ekonomi sebagai usaha bersama yang berdasarkan asas kekeluargaan.

Selain itu, koperasi memiliki landasan yang kokoh dan kuat, yaitu:

1. Landasan idiil : Pancasila
2. Landasan struktural: UUD 1945
3. Landasan mental : Setia kawan dan kesadaran berpribadi
4. Landasan gerak : Pasal 33 UUD 1945 dan penjelasannya

d) **Prinsip-prinsip Koperasi**

Koperasi memiliki prinsip-prinsip sebagai dasar dalam pengelolaan dan kegiatan ekonomi sebagai berikut:

1. Keanggotaan bersifat sukarela dan terbuka
2. Pengelolaan dilaksanakan secara demokratis
3. Pembagian sisa hasil usaha (SHU) secara adil sesuai dengan jasa masing-masing anggota
4. Bersifat mandiri, diperlukan pendidikan koperasi, diperlukan kerja sama antar koperasi
5. Pemberian balas jasa yang terbatas terhadap modal

2. Lembar Kerja Siswa

Nama Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

LEMBAR KERJA SISWA

(LKS)

PETUNJUK :

1. Tulislah dahulu nama kelompok dan nama anggota kelompok!
2. Jawablah 25 soal dengan jujur dan teliti selama 15 menit
4. Kerjakan soal dengan cara menjodohkan. Jawaban pada tabel!
5. Tanyakan pada guru apabila mengalami kesulitan!

Soal LKS

1. Koperasi adalah
2. Badan usaha atau organisasi ekonomi yang cocok di negara kita adalah bentuk
3. Koperasi adalah organisasi yang berasaskan
4. Tujuan utama koperasi adalah
5. Bapak koperasi Indonesia adalah
6. Hari koperasi diperingati setiap tanggal
7. Koperasi didirikan pertama kali pada tanggal
8. Drs. Moh Hatta adalah pendiri
9. Koperasi berasal dari kata *co* yang berarti
10. Koperasi berasal dari kata *operation* yang berarti
11. Koperasi berasal dari bahasa
12. Drs. Moh Hatta diangkat menjadi
13. Cita-cita dasar anggota koperasi adalah
14. Perekonomian yang dijalankan melalui koperasi sifatnya
15. Koperasi sesuai dengan Pancasila sila ke
16. Menyejahterakan anggota merupakan
17. Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang atau badan hukum. Terdapat dalam

18. Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasarkan atas asas kekeluargaan. Terdapat dalam pasal
19. Landasan idiil koperasi adalah
20. Landasan struktural koperasi adalah
21. Landasan mental koperasi adalah
22. Landasan gerak koperasi adalah
23. Pancasila merupakan landasan ... koperasi
24. UUD 1945 merupakan landasan ... koperasi
25. 3 prinsip koperasi adalah

- | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| A. Badan usaha atau organisai ekonomi yang berasaskan kekeluargaan | N. Bekerja/berusaha |
| B. Menyejahterakan anggotanya | O. Struktural |
| C. Drs. Moh Hatta | P. Idiil |
| D. Koperasi | Q. UU Koperasi No.25 Th.1992 |
| E. Kekeluargaan | R. 12 Juli |
| F. 33 ayat 1 | S. 12 Juli 1960 |
| G. Pancasila | T. Koperasi |
| H. UUD 1945 | U. setia kawan dan kesadaran berpribadi |
| I. Inggris | V. Pasal 33 UUD 1945 |
| J. Kekeluargaan | W. Tujuan Koperasi X.4(empat) |
| K. Bersama | |
| L. Bapak koperasi Indonesia | |
| M. Mencapai kesejahteraan bersama | |
| Y. anggota sukarela, jasa terbatas terhadap modal, bersifat mandiri, diperlukan pendidikan koperasi | |

3. Kisi-Kisi

Indikator	Penilaian				
	Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Instrument	Nomor Soal	Ranah
2.2.1 Menjelaskan pengertian dasar koperasi	Tes	Tertulis	Isian Singkat	1,3,4,5	C2
2.2.2 Menjelaskan tujuan koperasi				2	C2
2.2.3 Menyebutkan badan hukum yang mengatur koperasi				6,7,8	C1
2.2.4 Menentukan prinsip Koperasi				9,10	C3

4. Soal evaluasi

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Koperasi adalah
2. Koperasi merupakan organisasi yang didirikan dengan tujuan
3. Koperasi berasal dari kata *co* yang berarti ... dan *operation* yang berarti
4. Koperasi didirikan oleh Wakil Presiden Indonesia yang pertama yaitu ... pada tanggal
5. Dengan didirikannya koperasi oleh bapak wakil Presiden Indoneia yang pertama, maka hari koperasi diperingati setiap tanggal
6. Landasan idiil koperasi yaitu
7. Pasal 33 ayat 1 merupakan landasan ... koperasi

8. Koperasi sesuai dengan Pancasila pada sila ke
9. Dalam kegiatan ekonomi dan pengelolaan sehari-harinya koperasi memiliki prinsip yang kuat. Salah satu prinsip koperasi adalah keanggotaan, bagaimana keanggotaan dalam prinsip koperasi?
10. Setiap akhir tahun para anggota koperasi akan mendapatkan SHU sesuai dengan jasa mereka masing-masing dalam menjalankan koperasi. hal tersebut merupakan

5. Kunci jawaban dan Penskoran

➤ Kunci Jawaban

Soal LKS

- | | | |
|--------|---------|-------|
| 1. A | 10. N | 19. G |
| 2. D/T | 11. I | 20. H |
| 3. E/J | 12. L | 21. U |
| 4. B | 13. M | 22. V |
| 5. C | 14. E/J | 23. P |
| 6. R | 15. X | 24. O |
| 7. S | 16. W | 25. Y |
| 8. D/T | 17. Q | |
| 9. K | 18. F | |

Soal Evaluasi

1. Badan usaha atau organisasi kegiatan ekonomi yang berasaskan kekeluargaan
2. Menyejahterakan anggota, memenuhi kebutuhan anggota
3. Bersama, bekerja/berusaha/berkarya
4. Drs. Moh.Hatta, 12 Juli 1960
5. 12 Juli
6. Pancasila
7. Gerak
8. 4 (empat)
9. kenaggotaan bersifat sukarela dan terbuka
10. Prinsip koperasi

➤ **Penskoran**

LKS

Jawaban benar : 1 dengan total jawaban 25

Skor maksimal : 25

Nilai : Skor maksimal x 4 = 100

Evaluasi

Skor maksimal setiap nomor adalah 1

Nilai akhir soal evaluasi = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{10 (\text{skor maksimal})} \times 100$

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1.	Mencari pasangan soal dan jawaban	3	Mampu berkomunikasi dalam kelompok
			Melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru
			Melakukan diskusi dalam kelompok

LEMBAR PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

Pertemuan :

Hari/Tanggal :

Nama Kelompok :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pedoman penilaian dengan cermat
2. Amati sikap yang ditampilkan oleh siswa
3. Berilah skor untuk setiap sikap yang ditampilkan siswa dengan berpedoman pada rubrik penilaian aspek psikomotorik.

No	Nama Siswa	Mampu Berkomunikasi dalam Kelompok			Melakukan Kerja Kelompok Sesuai Arahan Guru			Melakukan Diskusi Kelompok			Jumlah Skor
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.											
2.											
3.											
4.											
5.	Dst.										

Keterangan aspek yang diamati:

1. Mampu berkomunikasi dalam kelompok
2. Melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru
3. Melakukan diskusi dalam kelompok

Semarang, 7 Mei 2016

Praktikan



Giniung Luxcyana Hermawati

NIM. 1401412336

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Mampu berkomunikasi dalam kelompok	
	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	2

	Siswa tidak mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	1
	Melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru	
	Siswa dapat melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru tanpa bertanya kembali kepada guru	3
2.	Siswa melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru namun bertanya kepada guru	2
	Siswa kurang memahami arahan guru dan bertanya kepada kelompok lain	1
	Melakukan diskusi dalam kelompok	
	Siswa dapat berdiskusi memecahkan masalah dalam kelompoknya	3
3.	Siswa belum mampu berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan bertanya kepada kelompok lain	2
	Siswa tidak dapat berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan menyendiri	1

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai pada aspek psikomotorik sebagai berikut:

$$\text{Nilai psikomotorik} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria nilai psikomotorik:

Nilai = 90 – 100 Sangat Baik

Nilai = 70 – 89 Baik

Nilai = 50 – 69 Cukup

Nilai = 30 – 49 Kurang

Nilai = 10 – 29 Sangat Kurang

**dikutip dari Jihad dan Abdul (2012:131)

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1.	Minat	1	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2.	Aktif	2	Keaktifan dalam bertanya dan mengungkapkan gagasan
			Keaktifan dalam menjawab pertanyaan dari guru
3.	Kerja sama	1	Kerja sama dalam kelompok

LEMBAR PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

Pertemuan :
 Hari/Tanggal :
 Nama kelompok :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pedoman penilaian dengan cermat
2. Amati sikap yang ditampilkan oleh siswa
3. Berilah skor untuk setiap sikap yang ditampilkan siswa dengan berpedoman pada rubrik penilai aspek afektif.

No	Aspek yang Diamati	Skor				Jumlah skor
		3	2	1	0	
1.	Kesiapan dalam mengikuti pelajaran					
2.	Kerja sama					
3.	Aktif bertanya					
4.	Berpikir kritis					
5.	Menjawab pertanyaan yang diajukan guru					

Keterangan yang diamati:

1. Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2. Kerja sama
3. Aktif bertanya

4. Berpikir kritis
5. Menjawab pertanyaan yang diajukan guru

Semarang, 7 Mei 2016

Praktikan



Giniung Luxcyana Hermawati

NIM. 1401412336

RUBRIK PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
1.	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran	3	Membawa buku catatan, buku tugas, buku paket dan LKS
		2	Tidak memenuhi salah satu dari kriteria di atas
		1	Tidak memenuhi dua kriteria di atas
		0	Tidak memenuhi seluruh kriteria di atas
2.	Keaktifan dalam bertanya	3	Mengajukan pertanyaan >2 kali
		2	Mengajukan pertanyaan 2 kali
		1	Mengajukan pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah mengajukan pertanyaan
3.	Berpikir kritis	3	Mengungkapkan gagasan >3 kali
		2	Mengungkapkan gagasan 2 kali
		1	Mengungkapkan gagasan 1 kali
		0	Tidak pernah mengungkapkan gagasan
4.	Keaktifan dalam menjawab	3	Menjawab pertanyaan >2 kali
		2	Menjawab pertanyaan 2 kali
		1	Menjawab pertanyaan 1 kali

	pertanyaan yang diajukan guru	0	Tidak pernah menjawab pertanyaan yang diajukan guru
5.	Kerja sama dalam kelompok	3 2 1 0	Sering berkerja sama dalam kelompok >2kali Jarang berkerja sama dalam kelompok 2 kali Kurang berkerja sama dalam kelompok 1 kali Tidak pernah berkerja sama dalam kelompok

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai pada aspek psikomotorik sebagai berikut:

$$\text{Nilai afektif} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria nilai psikomotorik:

Nilai = 90 – 100 Sangat Baik

Nilai = 70 – 89 Baik

Nilai = 50 – 69 Cukup

Nilai = 30 – 49 Kurang

Nilai = 10 – 29 Sangat Kurang

**dikutip dari Jihad dan Abdul (2012:131)

6. Sintak pembelajaran

Sintak Pembelajaran TGT (*Teams-Games-Tournament*)

TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Berikut adalah prosedur dalam model pembelajaran TGT:

1. Guru membentuk kelompok yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dari yang berkemampuan tinggi sampai siswa yang berkemampuan rendah
2. Guru mengelompokkan siswa secara heterogen terdiri dari 6 kelompok dengan 4-5 orang siswa di setiap kelompoknya
3. Guru memberikan nomor pada setiap kelompok
4. Siswa diminta untuk bermain menggunakan media ular tangga dan menjawab soal pada kertas yang telah di sediakan pada kotak kecil ular tangga
5. Siswa menjawab soal pada kotak dengan jumlah 5 soal.
6. Setelah selesai siswa diminta menukarkan dengan kelompok lain, dan mengoreksi jawaban dari pertukaran jawaban tersebut
7. Kemudian, masing-masing kelompok diminta untuk membacakan di depan kelas
8. Guru mencatat poin pada kelompok dengan jawaban benar
9. Setelah selesai guru memberikan skoring dan kelompok dengan jumlah benar paling banyak dialah yang menjadi pemenang

PENGALAN SILABUS KELAS KONTROL PERTEMUAN II

Nama Sekolah : SD Ksrangrejo 01 Semarang

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IV/II

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

Kompetensi Dasar	Materi Ajar	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber
				Teknik	Bentuk Instrumen		
2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat	Koperasi	a) Guru melanjutkan materi tentang koperasi dan menyebutkan sumber modal koperasi b) Bersama siswa guru menganalisis apa saja manfaat dari koperasi c) Bersama siswa guru menganalisis kedudukan koperasi pasal 33 UUD 1945 d) Guru menunjukkan	a. Menyebutkan sumber modal koperasi b. Menganalisis manfaat koperasi c. Menganalisis kedudukan koperasi pasal 33 UUD 1945 d. Menunjukkan barang yang diperjual-belikan di koperasi	Tes Unjuk kerja	Uraian Lembar Kerja Siswa (LKS)	2 x 35 menit	Soenarjo, R.J dan Ade Munajat. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial: Untuk SD dan MI Kelas IV</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional Halaman 87

		<p>barang yang diperjual-belikan di koperasi</p> <p>e) Guru mengelompokkan kelas menjadi 6 kelompok terdiri 5-6 orang dan setiap kelompok diberi nomor</p> <p>f) Siswa diberi waktu 15 menit mengerjakan 25 soal menjodohkan, dibagikan LKS</p> <p>g) Hasil kerja siswad alam kelompok di-<i>score</i> di akhir pembelajaran, dan setiap kelompok yang memenuhi kriteria “tim super” harus memperoleh penghargaan dari guru</p> <p>h) Guru memberi pengajaran kepada setiap kelompok</p>					<p>Sadiman, I.S dan Shendy Amalia. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional Halaman 91</p> <p>P. Hisnu, Tanya dan Winardi. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional Halaman 156</p> <p>Bahan Ajar Pentingnya</p>
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>yang telah dikerjakan</p> <p>i) Dibagikan soal evaluasi</p> <p>j) Simpulan</p>					<p>Koperasi Bagi Kesejahteraan Masyarakat yang diunduh dari pustakamateri.com pada tanggal 18 April 2016 pukul 16.00 WIB</p> <p>Huda, Miftahul. 2015. <i>Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran</i>. Yogyakarta: Pustaka Pelajar</p>
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan : SD Karangrejo 01 Semarang
Kelas/Semester : IV/II
Mata Pelajaran : IPS
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

C. Indikator Pembelajaran

- 2.2.1 Menyebutkan sumber modal koperasi
- 2.2.2 Menganalisis manfaat koperasi
- 2.2.3 Menganalisis kedudukan koperasi pasal 33 UUD 1945
- 2.2.4 Menunjukkan barang yang diperjual-belikan di koperasi

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui penjelasan guru tentang modal koperasi, siswa dapat menyebutkan sumber modal koperasi dengan benar
- Melalui diskusi kelas tentang manfaat koperasi, siswa dapat menganalisis manfaat koperasi dengan benar
- Melalui kegiatan tanya jawab tentang kedudukan koperasi, siswa dapat menganalisis kedudukan koperasi pasal 33 UUD 1945 dengan benar

- Melalui diskusi kelompok tentang barang yang diperjual-belikan di koperasi, siswa dapat menunjukkan barang yang diperjual-belikan di koperasi dengan tepat

Karakter yang dikembangkan: kompetitif, jujur, toleransi, bertanggung jawab

E. Materi Pembelajaran

Manfaat, sumber modal, pasal 33 UUD 1945, dan barang yang diperjual-belikan di koperasi

F. Strategi Pembelajaran

Pendekatan : belajar kooperatif

Model pembelajaran : *Team-Assisted Individualization (TAI)*

Metode : tanya jawab, diskusi, ceramah, pemberian tugas

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
A.	Pendahuluan	a). Pra Kegiatan <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam 2. Berdoa 3. Presensi 4. Mengatur tempat duduk 5. Menyiapkan media b). Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none"> 1. Apersepsi Guru melakukan tanya jawab mengenai materi “anak-anak masih ingat materi tentang pengertian koperasi kemarin? Mari kita lanjutkan ke materi	5 menit

		<p>tentang koperasi.</p> <p>2. Motivasi</p> <p>Memberikan motivasi yaitu menabung melatih hidup hemat</p> <p>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu manfaat, sumber modal, kedudukan dan barang yang diperjual-belikan di koperasi</p>	
B.	Inti	<p>a. Guru menunjukkan gambar tentang kegiatan koperasi (konfirmasi)</p> <p>b. Siswa menjawab pertanyaan dari guru "apa saja manfaat yang didapatkan dari kegiatan koperasi?"(eksplorasi)</p> <p>c. Guru bersama siswa menganalisis tentang manfaat dari koperasi (konfirmasi,eksplorasi)</p> <p>d. Siswa menjawab pertanyaan guru kembali "anak-anak koperasi didirikan tentunya memiliki modal atau dana, siapa yang tahu darimana modal koperasi?" (eksplorasi)</p> <p>e. Siswa memperhatikan guru menjelaskan tentang tujuan dari adanya koperasi (elaborasi)</p> <p>f. Guru menjelaskan dan</p>	60 menit

		<p>menyebutkan sumber modal koperasi (konfirmasi)</p> <p>g. Siswa memperhatikan penjelasan guru (eksplorasi)</p> <p>h. Guru bertanya kepada siswa “bagaimana apakah kalian sudah mengerti?” (eksplorasi) dan siswa dengan arahan guru menyebutkan sumber modal koperasi (eksplorasi)</p> <p>i. Setelah siswa dapat menganalisis manfaat dan sumber modal koperasi, guru bersama siswa menganalisis kedudukan pasal 33 UUD 1945 tentang koperasi (eksplorasi,elaborasi)</p> <p>j. Guru menunjukkan barang apa saja yang diperjual-belikan di koperasi (konfirmasi)</p> <p>k. Setelah penjelasan guru selesai dan siswa dapat menunjukkan barang yang diperjual-belikan di koperasi, guru mengelompokkan kelas menjadi 6 kelompok terdiri 5-6 orang siswa dan setiap kelompok diberi nomor.</p> <p>l. Guru menjelaskan tugas kelompok</p> <p>m. Siswa diberi LKS untuk</p>	
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

		<p>mengerjakan 25 soal menjodohkan dengan waktu 15 menit (eksplorasi)</p> <p>n. Setelah waktu habis, siswa diminta untuk menukarkan jawaban dengan kelompok lainnya dan mengoreksi hasil yang dijawabnya (eksplorasi) serta hasil kerja siswa di-<i>score</i> dan setiap kelompok yang memenuhi kriteria sebagai “tim super” mendapatkan penghargaan</p> <p>o. Guru menanyakan hasil yang telah dikerjakan oleh siswa dan membahas hasil kerja kelompok serta mengumpulkan LKS (konfirmasi)</p> <p>p. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami</p>	
C.	Penutup	<p>a. Materi ditutup dengan guru menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari (konfirmasi)</p> <p>b. Guru membagikan soal evaluasi</p> <p>c. Siswa mengerjakan soal evaluasi</p> <p>d. Guru memberikan tindak lanjut</p>	5 menit

		terhadap hasil evaluasi e. Guru memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa	
--	--	---------------------------------------------------------------------------------	--

H. Sumber Belajar

- Sumber Belajar : Huda, Miftahul. 2015. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Soenarjo, R.J dan Ade Munajat. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial: Untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
- Sadiman, I.S dan Shendy Amalia. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
- P. Hisnu, Tantya dan Winardi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
- Bahan Ajar Pentingnya Koperasi Bagi Kesejahteraan Masyarakat

I. Penilaian

1. Prosedur
 - a) Proses pembelajaran : ada, terlampir (soal LKS)
 - b) Tes akhir : ada, terlampir (soal evaluasi)
2. Jenis tes : tes tertulis dan unjuk kerja (non test)
3. Bentuk : isian singkat dan LKS (Lembar Kerja Siswa)
4. Instrumen tes : soal dan lembar evaluasi
5. Jenis penilaian : kognitif,afektif dan psikomotorik

Semarang, 14 Mei 2016

Praktikan

Wali Kelas IV

SDN Karangrejo 01

Muslini, S.Pd

NIP. 196112171982012010

Giniung Luxcyana Hermawati

NIM. 1401412336

Mengetahui,

Kepala SDN Karangrejo 01



Binar, S.Pd., M.Si

NIP. 196010101980121013

LAMPIRAN RPP

1. Materi Ajar

A. Manfaat Koperasi

Menjadi anggota koperasi banyak sekali manfaatnya, seperti berikut ini.

- a. Anggota koperasi dapat memperoleh barang kebutuhannya dengan mudah serta dengan harga yang lebih murah. Bahkan, dalam keadaan tertentu, anggota koperasi tidak harus membayar kontan, tetapi dapat mencicil atau mengangsur pembayarannya, sesuai dengan kemampuan.
- b. Anggota koperasi dapat meminjam uang, jika keadaan mendesak. Bunga pinjaman pada koperasi sangat kecil. Dengan demikian, masyarakat atau anggota koperasi tidak terjerumus kepada rentenir (lintah darat). Uang pinjaman dari koperasi dapat pula digunakan untuk modal usaha atau meningkatkan kegiatan usaha.
- c. Anggota koperasi dapat memperoleh jasa, berupa keuntungan dalam bentuk uang. Jasa itu diperoleh berdasarkan simpanan (uang) pada koperasi.
- d. Di dalam koperasi dapat dijalin hubungan yang akrab. Antarsesama anggota tumbuh perasaan senasib, sifat tolong-menolong semakin nyata, yang kuat membantu yang lemah. Anggota koperasi yang memiliki uang dapat memberi modal anggota lainnya yang tidak memiliki uang. Anggota yang memberikan modal akan memperoleh jasa berupa keuntungan. Anggota yang mendapat bantuan dapat mengembangkan usahanya. Dengan demikian, maka kedua-duanya akan dapat meningkatkan kesejahteraannya.

B. Sumber Modal Koperasi

Koperasi mempunyai sumber modal sebagai berikut:

- a. Simpanan pokok, simpanan wajib, dan simpanan sukarela para anggota
- b. Bantuan kredit dari bank pemerintah
- c. Bantuan kredit dari lembaga-lembaga ekonomi lain
- d. Bagian dari Sisa Hasil Usaha (SHU).

Selain itu modal koperasi yang diperoleh dari iuran anggota adalah sebagai berikut:

Modal Koperasi

1) Simpanan Pokok

Simpanan pokok tidak dapat diambil selama yang bersangkutan masih menjadi anggota koperasi.

2) Simpanan Wajib

Simpanan wajib biasanya dibayarkan setiap bulan. Simpanan wajib dapat diambil sewaktu-waktu sesuai dengan peraturan koperasi yang berlaku.

3) Simpanan Sukarela

Simpanan sukarela jumlahnya tidak dibatasi. Biasanya diberikan oleh anggota yang mau dan mampu.

Koperasi sebaiknya bekerja sama dengan berbagai pihak, terutama pihak-pihak yang dapat memenuhi atau memberikan kebutuhan koperasi. Misalnya, koperasi sekolah bekerja sama dengan perusahaan buku tulis dan alat-alat sekolah lainnya. Bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan, koperasi akan lebih mudah mendapatkan kebutuhannya.

C. Kedudukan Pasal 33 UUD 1945

Bunyi pasal 33 UUD 1945 sesudah dilakukan amandemen adalah sebagai berikut.

- a. Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasar atas asas kekeluargaan.
- b. Cabang-cabang produksi yang penting bagi negara dan yang menguasai hajat hidup orang banyak dikuasai oleh negara.
- c. Bumi dan air dan kekayaan alam yang terkandung di dalamnya dikuasai oleh negara dan dipergunakan untuk sebesar-besar kemakmuran rakyat.
- d. Perekonomian nasional diselenggarakan berdasar atas demokrasi ekonomi dengan prinsip kebersamaan, efisiensi berkeadilan,

berkelanjutan, berwawasan lingkungan, kemandirian, serta dengan menjaga keseimbangan kemajuan dan kesatuan ekonomi nasional.

- e. Ketentuan lebih lanjut mengenai pelaksanaan pasal ini diatur dalam undang-undang. Bunyi pasal 33 ayat 1 sesuai dengan definisi koperasi yaitu koperasi merupakan gerakan ekonomi rakyat berdasarkan asas kekeluargaan. Dengan demikian kedudukan koperasi sangat penting dan sesuai dengan pribadi rakyat Indonesia yang hidup dalam suasana kekerabatan dan kekeluargaan.

D. Barang yang Diperjual-belikan di Koperasi

1. Koperasi Jasa : jasa asuransi, angkutan, pendidikan dan pelatihan
2. Koperasi Produksi : berupa hasil kerajinan, pakaian jadi dan bahan makanan.
3. Koperasi konsumsi bahan makanan, pakaian, alat tulis atau berupa peralatan rumah tangga.
4. Koperasi Unit Desa (KUD) : pupuk, bibit tanaman, obat pemberantas hama, dan alat – alat pertanian.
5. Koperasi Sekolah : alat tulis menulis, buku – buku pelajaran, serta makanan.
6. Koperasi Pertanian : penyuluhan pertanian, pengadaan bibit unggul, penyediaan pupuk, obat – obatan, dll.
7. Koperasi Simpan Pinjam : KSP Citra Abadi, Koperindo, KSU Niaga, Mitra Artha Sejahtera, Bina Usaha Makmur, Koperasi Mekar Gudang Garam, dll.
8. Koperasi Konsumen : Kopkar/Kopeg, Koperasi Pegawai Indosat (Kopindosat), KPRI adalah Koperasi keluarga Guru Jakarta (KKGJ), KSU Tunas Jaya di Bendungan Hilir, Jakarta, KUD Setia Budi di Brebes dan KUD Mino Saroyo (nelayan) di cilacap, Jawa Tengah.

2. Lembar Kerja Siswa

Nama Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

LEMBAR KERJA SISWA

(LKS)

PETUNJUK :

1. Tulislah dahulu nama kelompok dan nama anggota kelompok!
2. Jawablah 25 soal dengan jujur dan teliti selama 15 menit
4. Kerjakan soal dengan cara menjodohkan. Jawaban pada tabel!
5. Tanyakan pada guru apabila mengalami kesulitan!

Soal

- 1) Anggota koperasi dapat memperoleh barang kebutuhan dengan murah dan harga yang lebih murah merupakan
- 2) Anggota koperasi dapat memperoleh jasa, berupa keuntungan dalam bentuk
- 3) Anggota koperasi dapat meminjam uang, jika keadaan mendesak. Bagaimana bunga pinjaman koperasi?
- 4) Pinjaman di koperasi dapat digunakan untuk
- 5) Sumber modal koperasi adalah bagian dari sisan SHU. SHU kependekan dari
- 6) Simpanan pokok merupakan salah satu ... koperasi
- 7) Modal koperasi terdiri dari dan ...
- 8) Modal pinjaman berasal dari ... anggotanya
- 9) Hibah, dana cadangan, simpanan wajib merupakan
- 10) Simpanan yang dibayarkan setiap bulan, dapat diambil sewaktu-waktu merupakan
- 11) Simpanan sukarela adalah
- 12) Simpanan wajib biasanya dibayarkan setiap
- 13) Simpanan tidak dapat diambil selama yang bersangkutan masih menjadi anggota koperasi merupakan pengertian dari

- 14) Simpanan yang dapat diambil sewaktu-waktu sesuai dengan peraturan koperasi yang berlaku disebut
- 15) Dalam bunyi pasal 33 UUD 1945, perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasar asas
- 16) Dalam bunyi pasal 33 UUD 1945, kedudukan koperasi sangat penting dan sesuai dengan pribadi rakyat Indonesia yang hidup dalam suasana
- 17) Buku tulis, buku paket, buku LKS, topi, dasi sekolah merupakan barang yang dijual di koperasi
- 18) Apa saja barang yang dijual di koperasi sekolah?
- 19) Apa saja barang yang dijual di koperasi pada umumnya?
- 20) Bu Anita ingin membeli beras dengan harga murah, maka bu Anita dapat membelinya di
- 21) Pak Anto adalah seorang pengusaha, ia akan membeli mobil murah, apakah pak Anto dapat membelinya di koperasi?
- 22) Pak Mahmud adalah seorang petani dan anggota koperasi Minatani, ia ingin membeli pupuk dan alat pertanian untuk mengembangkan usahanya, apakah pak Mahmud dapat meminjam modal melalui koperasi?
- 23) Bu Maya seorang pengrajin tas rajut, karena kesulitan memasarkan hasil rajutannya, ia menitipkan di koperasi. apakah bu Maya dapat menitipkan hasil rajutannya itu?
- 24) Apakah di koperasi dapat meminjam uang walaupun bukan anggota koperasi?
- 25) Apakah uang hasil pinjaman dapat diangsur atau dicicil pembayarannya?

Kotak jawaban:

- | | |
|------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| A. Sisa Hasil Usaha | V. Dapat/bisa karena pak |
| B. Modal Sendiri | Mahmud anggota koperasi |
| C. Kekerabatan dan
Kekeluargaan | Minatani |
| D. Koperasi | W. Sembako, alat rumah |
| E. Manfaat koperasi | tangga, dll |
| F. Modal Usaha | X. Iuran |
| G. Tidak dapat membeli di
koperasi | Y. Setiap bulan |
| H. Tidak dapat | |
| I. Uang | |
| J. Simpanan wajib | |
| K. Jumlahnya tidak dibatasi,
diberikan oleh anggota yang
mau dan mampu | |
| L. Dapat | |
| M. Buku tulis, topi, dasi,
penggaris, dll | |
| N. simpanan wajib | |
| O. Koperasi sekolah | |
| P. Bunga pinjaman ringan | |
| Q. Asas kekeluargaan | |
| R. Simpanan pokok | |
| S. Bisa, karena koperasi dapat
menjual usaha lainnya | |
| T. Modal | |
| U. Modal sendiri dan modal
pinjaman | |

3. Kisi-Kisi

Indikator	Penilaian				
	Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Instrument	Nomor Soal	Ranah
2.2.1 Menyebutkan sumber modal koperasi	Tes	Tertulis	Uraian	1,2	C1
2.2.2 Menganalisis manfaat koperasi				3	C4
2.2..3 Menganalisis kedudukan koperasi pasal 33 UUD 1945				4	C4
2.2.4 Menunjukkan barang yang diperjual-belikan di koperasi				5	C1

4. Soal Evaluasi

Kerjakan soal dibawah ini dengan jawaban singkat dan jelas!

1. Sebutkan 3 simpanan koperasi!
2. Sebutkan sumber modal sendiri dan modal pinjaman!
3. Analisislah manfaat koperasi!
4. Analisislah bunyi pasal 33 UUD 1945 tentang kedudukan koperasi!
5. Perhatikan pernyataan dibawah ini!

Manakah yang tergolong barang yang diperjual-belikan di koperasi?

- | | |
|---------------|------------------------|
| a) Beras | f) Kasur tidur |
| b) Mesin jait | g) Satu set alat dapur |
| c) Alat tulis | h) Alat pertanian |
| d) Tikar | i) Gula |
| e) Minyak | j) Televisi |

5. Kunci Jawaban dan Penskoran

- **Kunci Jawaban**

Soal LKS

1. E	10. J/N	19. W
2. J	11. K	20. D
3. P	12. Y	21. G
4. F	13. R	22. V
5. A	14. J/N	23. S
6. T	15. Q	24. H
7. U	16. C	25. L
8. X	17. O	
9. B	18. M	

Soal Evaluasi

1. Simpanan pokok, simpanan wajib, dan simpanan sukarela
2. Modal sendiri : simpanan pokok, simpanan wajib, dana cadangan, dan hibah
 Modal pinjaman : anggota, koperasi lainnya, bank dan lembaga keuangan lainnya, dll
3. a. Anggota koperasi dapat memperoleh barang kebutuhannya dengan mudah serta dengan harga yang lebih murah. Bahkan, dalam keadaan tertentu, anggota koperasi tidak harus membayar kontan, tetapi dapat mencicil atau mengangsur pembayarannya, sesuai dengan kemampuan.
 b. Anggota koperasi dapat meminjam uang, jika keadaan mendesak. Bunga pinjaman pada koperasi sangat kecil. Dengan demikian, masyarakat atau anggota koperasi tidak terjerumus kepada rentenir (lintah darat). Uang pinjaman dari koperasi dapat pula digunakan untuk modal usaha atau meningkatkan kegiatan usaha.
 c. Anggota koperasi dapat memperoleh jasa, berupa keuntungan dalam bentuk uang. Jasa itu diperoleh berdasarkan simpanan (uang) pada koperasi.

d. Di dalam koperasi dapat dijalin hubungan yang akrab. Antarsesama anggota tumbuh perasaan senasib, sifat tolong-menolong semakin nyata, yang kuat membantu yang lemah. Anggota koperasi yang memiliki uang dapat memberi modal anggota lainnya yang tidak memiliki uang. Anggota yang memberikan modal akan memperoleh jasa berupa keuntungan. Anggota yang mendapat bantuan dapat mengembangkan usahanya. Dengan demikian, maka kedua-duanya akan dapat meningkatkan kesejahteraannya.

4. a. Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasar atas asas kekeluargaan.

f. Cabang-cabang produksi yang penting bagi negara dan yang menguasai hajat hidup orang banyak dikuasai oleh negara.

g. Bumi dan air dan kekayaan alam yang terkandung di dalamnya dikuasai oleh negara dan dipergunakan untuk sebesar-besar kemakmuran rakyat.

h. Perekonomian nasional diselenggarakan berdasar atas demokrasi ekonomi dengan prinsip kebersamaan, efisiensi berkeadilan, berkelanjutan, berwawasan lingkungan, kemandirian, serta dengan menjaga keseimbangan kemajuan dan kesatuan ekonomi nasional

i. Ketentuan lebih lanjut mengenai pelaksanaan pasal ini diatur dalam undang-undang. Bunyi pasal 33 ayat 1 sesuai dengan definisi koperasi yaitu koperasi merupakan gerakan ekonomi rakyat berdasarkan asas kekeluargaan. Dengan demikian kedudukan koperasi sangat penting dan sesuai dengan pribadi rakyat Indonesia yang hidup dalam suasana kekerabatan dan kekeluargaan

5. a) Beras; c) Alat tulis; e) Minyak; h) Alat pertanian; i)Gula

- **Penskoran**

Soal LKS

Jawaban benar : 1 dengan total jawaban 25

Skor maksimal : 25

Nilai : Skor maksimal x 4 = 100

Soal Evaluasi

Skor maksimal setiap nomor adalah 3

Niali akhir soal

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1.	Mencari pasangan soal dan jawaban	3	Mampu berkomunikasi dalam kelompok
			Melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru
			Melakukan diskusi dalam kelompok

LEMBAR PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

Pertemuan :

Hari/Tanggal :

Nama Kelompok :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pedoman penilaian dengan cermat
2. Amati sikap yang ditampilkan oleh siswa
3. Berilah skor untuk setiap sikap yang ditampilkan siswa dengan berpedoman pada rubrik penilaia aspek psikomotorik.

No	Nama Siswa	Mampu Berkomunikasi dalam Kelompok			Melakukan Kerja Kelompok Sesuai Arahan Guru			Melakukan Diskusi Kelompok			Jumlah Skor
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.											
2.											
3.	Dst										

Keterangan aspek yang diamati:

1. Mampu berkomunikasi dalam kelompok
2. Melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru
3. Melakukan diskusi dalam kelompok

Semarang, 14 Mei 2016

Praktikan



Giniung Luxcyana Hermawati
NIM. 1401412336

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Mampu berkomunikasi dalam kelompok	
	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	2
	Siswa tidak mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	1
2.	Melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru	
	Siswa dapat melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru tanpa	3

	bertanya kembali kepada guru	
	Siswa melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru namun bertanya kepada guru	2
	Siswa kurang memahami arahan guru dan bertanya kepada kelompok lain	1
3.	Melakukan diskusi dalam kelompok	
	Siswa dapat berdiskusi memecahkan masalah dalam kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan bertanya kepada kelompok lain	2
	Siswa tidak dapat berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan menyendiri	1

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai pada aspek psikomotorik sebagai berikut:

$$\text{Nilai psikomotorik} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria nilai psikomotorik:

Nilai = 90 – 100 Sangat Baik

Nilai = 70 – 89 Baik

Nilai = 50 – 69 Cukup

Nilai = 30 – 49 Kurang

Nilai = 10 – 29 Sangat Kurang (Jihad dan Abdul, 2012:13)

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1.	Minat	1	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2.	Aktif	2	Keaktifan dalam bertanya dan mengungkapkan gagasan
			Keaktifan dalam menjawab pertanyaan dari guru
3.	Kerja sama	1	Kerja sama dalam kelompok

LEMBAR PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

Pertemuan :
 Hari/Tanggal :
 Nama kelompok :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pedoman penilaian dengan cermat
2. Amati sikap yang ditampilkan oleh siswa
3. Berilah skor untuk setiap sikap yang ditampilkan siswa dengan berpedoman pada rubrik penilai aspek afektif.

No	Aspek yang Diamati	Skor				Jumlah Skor
		3	2	1	0	
1.	Kesiapan dalam mengikuti pelajaran					
2.	Kerja sama					
3.	Aktif bertanya					
4.	Berpikir kritis					
5.	Menjawab pertanyaan yang diajukan guru					

Keterangan yang diamati:

1. Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2. Kerja sama
3. Aktif bertanya
4. Berpikir kritis
5. Menjawab pertanyaan yang diajukan guru

Semarang, 14 Mei 2016

Praktikan



Giniang Luxcyana Hermawati

NIM. 1401412336

RUBRIK PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
1.	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran	3	Membawa buku catatan, buku tugas, buku paket dan LKS
		2	Tidak memenuhi salah satu dari kriteria di atas
		1	Tidak memenuhi dua kriteria di atas
		0	Tidak memenuhi seluruh kriteria di atas
2.	Keaktifan dalam bertanya	3	Mengajukan pertanyaan >2 kali
		2	Mengajukan pertanyaan 2 kali
		1	Mengajukan pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah mengajukan pertanyaan
3.	Berpikir kritis	3	Mengungkapkan gagasan >3 kali
		2	Mengungkapkan gagasan 2 kali
		1	Mengungkapkan gagasan 1 kali
		0	Tidak pernah mengungkapkan gagasan
4.	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru	3	Menjawab pertanyaan >2 kali
		2	Menjawab pertanyaan 2 kali
		1	Menjawab pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah menjawab pertanyaan yang diajukan guru

5.	Kerja sama dalam kelompok	3	Sering berkerja sama dalam kelompok >2kali
		2	Jarang berkerja sama dalam kelompok 2 kali
		1	Kurang bekerja sama dalam kelompok 1 kali
		0	Tidak pernah bekerja sama dalam kelompok

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai pada aspek psikomotorik sebagai berikut:

$$\text{Nilai afektif} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria nilai psikomotorik:

Nilai = 90 – 100 Sangat Baik

Nilai = 70 – 89 Baik

Nilai = 50 – 69 Cukup

Nilai = 30 – 49 Kurang

Nilai = 10 – 29 Sangat Kurang

**dikutip dari Jihad dan Abdul (2012:131)

6. Sintak Pembelajaran

Sintak Pembelajaran *Team-Assisted Individualization* (TAI)

Menurut Robert Slavin (dalam Huda, 2015:200) *Team-Assisted Individualization*

(TAI) merupakan sebuah program pedagogik yang berusaha mengadaptasikan pembelajaran dengan perbedaan individual siswa secara akademik. Pengembangan TAI dapat mendukung praktik-praktik ruang kelas, seperti pengelompokan siswa, pengelompokan kemampuan di dalam kelas, pengajaran terprogram, dan pengajaran berbasis komputer. Tujuan TAI adalah untuk meminimalisasi pengajaran individual yang terbukti kurang efektif; selain juga ditujukan untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan, serta motivasi siswa dengan belajar kelompok. Adapun sintak pembelajaran TAI mencakup tahapan-tahapan konkret dalam melaksanakan program tersebut di ruang kelas.

- Tim : siswa dibagi kedalam tim atau kelompok dengan anggota 4-6 orang siswa
- Tes penempatan : siswa di test untuk ditempatkan pada tingkatan yang sesuai dalam program individual berdasarkan kinerja mereka
- Materi : siswa mempelajari materi yang akan di diskusikan
- Belajar kelompok : siswa melakukan belajar kelompok bersama rekan-rekannya dalam satu tim atau kelompok
- Skor dan rekognisi : hasil kerja siswa di-*score* di akhir pengajaran, dan setiap tim yang memenuhi kriteria sebagai “tim super” harus memperoleh penghargaan dari guru
- Kelompok pengajaran: guru memberikan pengajaran kepada setiap kelompok tentang materi yang telah didiskusikan
- Tes fakta : guru meminta siswa untuk mengerjakan tes-tes untuk membuktikan kemampuan mereka yang sebenarnya.

PENGALAN SILABUS KELAS KONTROL PERTEMUAN III

Nama Sekolah : SD Karangrejo 01 Semarang

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IV/II

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

Kompetensi Dasar	Materi Ajar	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber
				Teknik	Bentuk Instrumen		
2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat	Koperasi	a) Guru melanjutkan materi koperasi bersama siswa menganalisis ciri-ciri koperasi b) Guru bersama siswa menganalisis syarat-syarat pendirian koperasi c) Guru mengelompokkan jenis koperasi yang ada di daerahnya dan bersama siswa menelaah	a. Menganalisis ciri-ciri koperasi b. Menganalisis syarat-syarat pendirian koperasi c. Mengelompokkan jenis koperasi yang ada di daerahnya d. Membandingkan kegiatan koperasi dengan badan usaha lainnya	Tes Unjuk kerja	Uraian Lembar Kerja Siswa (LKS)	2 x 35 menit	Soenarjo, R.J dan Ade Munajat. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial: Untuk SD dan MI Kelas IV</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional Halaman 87

		<p>d) Guru menjelaskan singkat badan usaha selain koperasi, dan membandingkan kegiatan koperasi dengan badan usaha lainnya</p> <p>e) Guru mengelompokkan kelas menjadi 6 kelompok kecil terdiri 5-6 orang siswa</p> <p>f) Guru menjelaskan tugas kelompok</p> <p>g) Siswa diberikan LKS, mengerjakan 25 soal menjodohkan dengan waktu 15 menit</p> <p>h) Pembahasan soal, siswa diberi soal evaluasi</p> <p>i) simpulan</p>					<p>Sadiman, I.S dan Shendy Amalia. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional Halaman 91</p> <p>P. Hisnu, Tantya dan Winardi. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional Halaman 156</p> <p>Bahan Ajar Pentingnya</p>
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

							<p>Koperasi Bagi Kesejahteraan Masyarakat yang diunduh dari pustakamater i.com pada tanggal 18 April 2016 pukul 16.00 WIB</p> <p>Huda, Miftahul. 2015. <i>Model- Model Pengajaran dan Pembelajaran</i>. Yogyakarta: Pustaka Pelajar</p>
--	--	--	--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan : SD Karangrejo 01 Semarang
Kelas/Semester : IV/II
Mata Pelajaran : IPS
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

2.2 Mengetahui pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

C. Indikator Pembelajaran

- 2.2.1 Menganalisis ciri-ciri koperasi
- 2.2.2 Menganalisis syarat-syarat pendirian koperasi
- 2.2.3 Mengelompokkan jenis koperasi yang ada di daerahnya
- 2.2.4 Membandingkan kegiatan koperasi dengan badan usaha lainnya

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui penjelasan guru, siswa dapat menganalisis ciri-ciri koperasi dengan benar
- Melalui diskusi kelas tentang syarat pendirian koperasi, siswa dapat menganalisis syarat-syarat pendirian koperasi dengan benar
- Melalui diskusi kelas tentang jenis koperasi, siswa dapat mengelompokkan jenis koperasi yang ada di daerahnya dengan tepat

- Melalui diskusi kelompok, siswa dapat membandingkan kegiatan koperasi dengan badan usaha lainnya dengan tepat

Karakter yang dikembangkan : kompetitif, jujur, toleransi, bertanggung jawab

E. Materi Pembelajaran

Ciri-ciri, syarat pendirian koperasi, pengelompokan jenis koperasi dan perbandingan koperasi dengan badan usaha lainnya

F. Strategi Pembelajaran

Pendekatan : belajar kooperatif

Model pembelajaran : *Explicit Instruction*

Metode : tanya jawab, diskusi, ceramah, pemberian tugas

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
A.	Pendahuluan	<p>a). Pra Kegiatan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam 2. Berdoa 3. Presensi 4. Mengatur tempat duduk 5. Menyiapkan media <p>b). Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apersepsi <p>Guru melakukan tanya jawab mengenai materi “anak-anak masih ingat materi tentang pengertian koperasi kemarin? Mari kita lanjutkan ke materi tentang koperasi.</p>	5 menit

		<p>2. Motivasi</p> <p>Memberikan motivasi yaitu menabung melatih hidup hemat</p> <p>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu ciri-ciri, syarat pendirian koperasi, pengelompokkan jenis koperasi dan perbandingan koperasi dengan badan usaha lainnya</p>	
B.	Inti	<p>a. Guru bertanya kepada siswa “apa saja ciri-ciri dari koperasi anak-anak?” (elaborasi)</p> <p>b. Siswa menjawab pertanyaan dari guru “ada yang mengelola bu?” (eksplorasi)</p> <p>c. Guru bersama siswa menganalisis tentang ciri-ciri dari koperasi (konfirmasi,eksplorasi)</p> <p>d. Siswa menjawab pertanyaan guru kembali “anak-anak koperasi didirikan dengan syarat-syarat yang jelas, apa saja syarat didirikan koperasi?” (eksplorasi)</p> <p>e. Guru bersama siswa menganalisis syarat pendirian koperasi (konfirmasi,eksplorasi)</p> <p>f. Guru bertanya “manakah yang termasuk dalam kelompok</p>	60 menit

		<p>koperasi bidang usaha?” (elaborasi)</p> <p>g. Siswa menjawab pertanyaan guru dengan mengelompokkan jenis koperasi (eksplorasi)</p> <p>h. Setelah siswa dapat mengelompokkan, guru menjelaskan jenis koperasi yang ada di daerah (konfrimasi)</p> <p>i. Kemudian siswa membandingkan kegiatan koperasi dengan badan usaha lainnya (eksplorasi)</p> <p>j. Guru menjelaskan tentang perbandingan koperasi dengan badan usaha lainnya (konfirmasi). Kemudian guru mengelompokkan kelas menjadi 6 kelompok terdiri 5-6 orang siswa.</p> <p>k. Guru menjelaskan tugas kelompok, siswa diberi LKS dan selama 15 menit dengan menjawab 25 soal yang ada (eksplorasi)</p> <p>l. Setelah waktu habis, siswa diminta untuk menukarkan jawaban dengan kelompok lainnya dan mengoreksi hasil yang dijawabnya (eksplorasi)</p>	
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

		<p>m. Guru menanyakan hasil yang telah dikerjakan oleh siswa dan dikumpulkan (konfirmasi)</p> <p>n. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami</p>	
C.	Penutup	<p>a. Materi ditutup dengan guru menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari (konfirmasi)</p> <p>b. Guru membagikan soal evaluasi</p> <p>c. Siswa mengerjakan soal evaluasi</p> <p>d. Guru memberikan tindak lanjut terhadap hasil evaluasi</p> <p>e. Guru memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa</p>	5 menit

H. Sumber Belajar

- Sumber Belajar : Huda, Miftahul. 2015. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Soenarjo, R.J dan Ade Munajat. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial: Untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
- Sadiman, I.S dan Shendy Amalia. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

P. Hisnu, Tanya dan Winardi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
 Bahan Ajar Pentingnya Koperasi Bagi Kesejahteraan Masyarakat

I. Penilaian

1. Prosedur
 - a) Proses pembelajaran : ada, terlampir (soal LKS)
 - b) Tes akhir : ada, terlampir (soal evaluasi)
2. Jenis tes : tes tertulis dan unjuk kerja (non test)
3. Bentuk : isian singkat dan LKS (Lembar Kerja Siswa)
4. Instrumen tes : soal dan lembar evaluasi
5. Jenis penilaian : kognitif,afektif dan psikomotorik

Semarang, 27 Mei 2016

Wali Kelas IV
 SDN Karangrejo 01

Praktikan


 Mustini, S.Pd
 NIP. 196112171982012010


 Giniung Luxeyana Hermawati
 NIM. 1401412336

Mengetahui,

Kepala SDN Karangrejo 01


 Kepala SDN Karangrejo 01
 NIP. 196010101980121013

LAMPIRAN RPP

1. Materi Ajar

A. Ciri-ciri Koperasi

Koperasi merupakan badan (organisasi) ekonomi sebagai usaha bersama yang berdasarkan asas kekeluargaan. Oleh karena itu, koperasi mempunyai ciri-ciri, antara lain sebagai berikut:

- a. merupakan badan (organisasi) ekonomi;
- b. berasaskan kekeluargaan;
- c. berwatak sosial;
- d. meningkatkan kesejahteraan anggota;
- e. lebih mengutamakan kepentingan umum atau anggota

Adapun ciri-ciri koperasi lainnya yaitu:

1. Koperasi merupakan kumpulan orang-orang, dan bukan kumpulan modal. Ini berbeda dengan badan usaha lain. Bentuk usaha lainnya yang lebih dipentingkan adalah modal. Dalam koperasi yang lebih utama adalah orangnya. Maka, setiap anggota dianggap penting dalam koperasi.
2. Kedudukan anggota dalam koperasi sederajat atau setara (sama tinggi). Tidak ada anggota koperasi yang lebih tinggi. Sebaliknya, tidak ada juga anggota koperasi yang lebih rendah. Dengan kesetaraan keanggotaan seperti ini setiap anggota koperasi mendapatkan perlakuan yang sama. Mereka bekerja bersama-sama dan melakukan tugas masing-masing dengan hak yang sama.
3. Semua kegiatan koperasi Indonesia harus didasarkan atas kesadaran para anggota, bukan karena terpaksa. Kesadaran ini akan muncul dari dalam hati setiap anggota karena mereka merasakan sendiri keuntungan yang diperoleh dari koperasi.
4. Tujuan koperasi Indonesia benar-benar merupakan kepentingan bersama para anggotanya. Tujuannya meningkatkan kemakmuran para anggotanya.

B. Syarat-Syarat Pendirian Koperasi

Koperasi dapat didirikan di mana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Syarat-syarat pendirian koperasi adalah:

- 1) beranggota sekurang-kurangnya 20 orang;
- 2) anggota koperasi masuk secara sukarela;
- 3) mempunyai pengurus yang dipilih dan diangkat berdasarkan rapat anggota atas dasar musyawarah dan mufakat;
- 4) mempunyai Anggaran Dasar (AD) dan Anggaran Rumah Tangga (ART) yang antara lain berisi tujuan dan usaha koperasi itu;
- 5) mendapat pengesahan dari Departemen Koperasi, Pengusaha Kecil dan Menengah.

C. Jenis Koperasi

1. Macam-macam koperasi berdasarkan jenis usaha

Dilihat dari jenis usahanya, koperasi dapat dibedakan menjadi tiga, yakni koperasi konsumsi, koperasi kredit, dan koperasi produksi.

a. Koperasi konsumsi

Koperasi konsumsi adalah koperasi yang menyediakan kebutuhan pokok para anggota. Contoh kebutuhan pokok yang disediakan adalah beras, gula, kopi, tepung, dan sebagainya. Barang-barang yang disediakan harganya lebih murah dibandingkan toko lainnya.

b. Koperasi kredit

Koperasi kredit disebut juga koperasi simpan pinjam. Anggota koperasi mengumpulkan modal bersama. Modal yang terkumpul dipinjamkan kepada anggota. Koperasi simpan pinjam membantu para anggota untuk memperoleh kredit atau pinjaman uang. Caranya anggota mengajukan permohonan pinjaman ke koperasi. Apa keuntungan meminjam modal ke koperasi? Keuntungannya antara lain sebagai berikut.

1. Bunga uang pinjaman sangat ringan.
2. Pengembalian pinjaman dilakukan dengan mengangsur.
3. Bunga pinjaman akan dinikmati bersama dalam bentuk pembagian hasil usaha.

c. Koperasi produksi

Koperasi produksi membantu usaha anggota koperasi. Bisa juga koperasilah yang melakukan suatu jenis usaha bersama-sama. Ada bermacam-macam koperasi produksi. Misalnya koperasi produksi para petani, koperasi produksi peternak sapi, koperasi produksi pengrajin, dan sebagainya.

Koperasi produksi membantu anggota menghadapi kesulitankesulitan dalam berusaha. Misalnya koperasi membantu menyediakan bahan baku untuk kerajinan, menyediakan bibit dan pupuk untuk petani, dan lai-lain. Selain itu, anggota koperasi mencari jalan keluar dari permasalahan secara bersama-sama. Koperasi produksi juga menampung hasil usaha anggotanya. Dengan demikian, anggota tidak mengalami kesulitan menjual hasil usahanya. Anggota koperasi produksi dalam bidang pertanian dapat menjual hasil bumi padi, jagung, kacang, kedelai, dan lain-lain ke koperasi. Demikian juga para peternak dan pengrajin.

2. Macam-macam koperasi berdasarkan keanggotaan

Dilihat dari keanggotaannya dikenal beberapa bentuk koperasi, antara lain koperasi petani, koperasi pensiunan, koperasi pegawai negeri, koperasi sekolah, dan Koperasi Unit Desa.

a. Koperasi pertanian

Koperasi ini beranggotakan para petani, buruh tani, dan orang-orang yang terlibat dalam usaha pertanian. Koperasi pertanian melakukan kegiatan yang berhubungan dengan

pertanian, misalnya penyuluhan pertanian, pengadaan bibit unggul, penyediaan pupuk, obat-obatan, dan lain-lain.

b. Koperasi pensiunan

Koperasi pensiunan beranggotakan para pensiunan pegawai negeri. Koperasi ini bertujuan meningkatkan kesejahteraan para pensiunan dan menyediakan kebutuhan para pensiunan.

c. Koperasi pegawai negeri

Koperasi ini beranggotakan para pegawai negeri. Koperasi ini didirikan untuk meningkatkan kesejahteraan para pegawai negeri.

d. Koperasi sekolah

Koperasi ini beranggotakan para warga suatu sekolah. Koperasi sekolah menyediakan kebutuhan warga sekolah, misalnya buku tulis, pena, penggaris, pensil, dan lain-lain. Koperasi sekolah diusahakan dan diurus oleh siswa. Di samping menyediakan kebutuhan sekolah, koperasi sekolah juga merupakan tempat untuk latihan berorganisasi, latihan bekerja sama, latihan bertanggung jawab, dan latihan mengenal lingkungan.

e. Koperasi unit desa

Koperasi unit desa beranggotakan masyarakat pedesaan. KUD melakukan kegiatan usaha di bidang ekonomi. Beberapa usaha KUD, misalnya:

- a. Menyalurkan sarana produksi pertanian seperti pupuk, obat-obatan, alat-alat pertanian, dan lain-lain.
- b. Memberikan penyuluhan teknis bersama dengan petugas penyuluh lapangan kepada para petani.

Di tingkat kabupaten dan provinsi terdapat Pusat Koperasi Unit Desa (PUSKUD) yang bertugas memberikan bimbingan kepada KUDKUD. Di tingkat pusat terdapat Induk Koperasi

Unit Desa (INKUD) yang bertugas memberikan bimbingan kepada PUSKUD di seluruh Indonesia.

Dewasa ini sudah banyak Koperasi Unit Desa yang berstatus KUD mandiri. Apakah yang dimaksud dengan KUD mandiri? KUD man-diri adalah KUD yang telah mampu mengembangkan organisasinya tanpa harus dibina terus-menerus oleh pemerintah.

Selain macam koperasi diatas, adapun macam koeprasi lainnya yaitu:

- e. Koperasi primer, anggotanya paling sedikit 20 orang, dan berada di satu desa atau lebih.
- f. Pusat koperasi, anggotanya paling sedikit 5 buah koperasi primer, dan berada di satu kabupaten/kota.
- g. Gabungan koperasi, anggotanya paling sedikit 3 buah pusat koperasi, meliputi satu provinsi atau lebih.
- h. Induk koperasi, anggotanya paling sedikit 3 buah gabungan koperasi.

D. Perbandingan Koperasi Dengan Badan Usaha Lainnya

Kalian telah mempelajari tentang koperasi. Pada dasarnya koperasi bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan para anggotanya. Keanggotaan koperasi bersifat sukarela dan berdasar asas kekeluargaan. Hal tersebut tercermin dalam UUD 1945 Pasal 33 Ayat 1. Modal koperasi bersumber dari simpanan para anggota. Koperasi tidak mencari keuntungan yang sebesar-besarnya. Keuangan bersifat terbuka. Artinya, semua anggota mengetahui keuangan koperasi.

Di samping koperasi ada pula badan lain. Misalnya, perseroan terbatas (PT), CV, dan Firma. Badan usaha PT, CV, maupun Firma bertujuan mencari keuntungan yang sebesar-besarnya. Keuangan bersifat tertutup. Artinya, tidak semua anggota dapat mengetahui keadaan keuangan badan usaha tersebut.

2. Lembar Kerja Siswa

Nama Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

LEMBAR KERJA SISWA

(LKS)

PETUNJUK :

1. Tulislah dahulu nama kelompok dan nama anggota kelompok!
2. Jawablah 25 soal dengan jujur dan teliti selama 15 menit
4. Kerjakan soal dengan cara menjodohkan. Jawaban pada tabel!
5. Tanyakan pada guru apabila mengalami kesulitan!

Soal Menjodohkan

- 1) Setiap anggota dianggap penting merupakan ... koperasi
- 2) Kedudukan anggota koperasi yaitu
- 3) Semua kegiatan koperasi harus didasarkan atas kesadaran
- 4) Ciri-ciri koperasi lebih mengutamakan kepentingan
- 5) Di dalam ciri-ciri koperasi, tujuan yang ada dalam koperasi adalah
- 6) Berdasarkan jenis usahanya, macam koperasi ada
- 7) Berdasarkan jenis usahanya, macam koperasi yaitu,, dan
- 8) Koperasi konsumsi adalah
- 9) Koperasi kredit adalah
- 10) Koperasi produksi adalah
- 11) Macam koperasi berdasarkan keanggotaannya ada
- 12) Koperasi berdasarkan keanggotaannya yaitu,,,, dan
- 13) Koperasi pertanian adalah
- 14) Koperasi pensiunan adalah
- 15) Koperasi yang beranggotakan pegawai negeri, merupakan koperasi
- 16) Koperasi yang beranggotakan para warga sekolah merupakan koperasi
....
- 17) KUD kependekan dari
- 18) Koperasi yang beranggotakan masyarakat pedesaan adalah
- 19) Di tingkat kabupaten dan provinsi KUD berstatus

- 20) Di tingkat pusat terdapat Induk Koperasi Unit Desa yang bertugas memberikan
- 21) Pada dasarnya koperasi berbeda dengan badan usaha lainnya. PT dan CV didirikan dengan tujuan
- 22) Syarat berdirinya koperasi anggota sekurang-kurang ... orang
- 23) Keanggotaan koperasi bersifat
- 24) Keuangan dalam koperasi bersifat terbuka, sedangkan badan usaha seperti PT, CV, dan Firma keuangan bersifat
- 25) Anggota koperasi bersifat sukarela, sedangkan anggota PT, CV, dan Firma bersifat

A. 20)rang	M. Koperasi yang beranggotakan para petani, buruh tani, dan orang yang terlibat dalam usaha pertanian
B. 3 (tiga)	N. Koperasi yang beranggotakan para pensiunan pegawai negeri
C. Terbuka atau sukarela	O. Terikat kontrak
D. Tertutup	P. Koperasi sekolah
E. Meningkatkan kesejahteraan atau kemakmuran anggota	Q. 5 (lima)
F. Sama/ sederajat/ setara	R. Koperasi Unit Desa
G. Koperasi konsumsi, koperasi kredit, koperasi produksi	S. Mencari keuntungan yang sebesar-besarnya
H. Koperasi yang menyediakan kebutuhan pokok para anggota	T. Memberikan bimbingan kepada PUSKUD
I. Anggota koperasi mengumpulkan modal bersama untuk kebutuhan bersama	U. Pusat Koperasi Unit Desa (PUSKUD)
J. Koperasi yang membantu anggota untuk keperluan usaha	V. Ciri-ciri
K. Koperasi Unit Desa	W. Para anggota
L. Koperasi pertanian, koperasi pensiunan, koperasi pegawai negeri, koperasi sekolah, KUD	X. Umum atau anggota
	Y. Koperasi pegawai negeri

3. Kisi-Kisi

Indikator	Penilaian				
	Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Instrument	Nomor Soal	Ranah
2.2.1	Tes	Tertulis	Uraian	1	C4
Menganalisis ciri-ciri koperasi				2	C4
2.2.2				3, 4	C3
Menganalisis syarat-syarat pendirian koperasi				5	C5
2.2.3					
Mengelompokkan jenis koperasi yang ada di daerahnya					
2.2.4					
Membandingkan kegiatan koperasi dengan badan usaha lainnya					

4. Soal Evaluasi

Kerjakan soal dibawah ini dengan singkat dan jelas!

1. Analisislah ciri-ciri koperasi!
2. Analisislah syarat-syarat berdirinya koperasi!
3. Kelompokkan macam koperasi berdasarkan jenis usahanya!
4. Kelompokkan macam koperasi berdasarkan keanggotaannya!
5. Bagaimana perbandingan kegiatan koperasi dengan badan usaha lainnya?

5. Kunci Jawaban dan Penskoran

- **Kunci Jawaban Soal LKS**

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

- **Kunci Jawaban Evaluasi**

- merupakan badan (organisasi) ekonomi;
 - berasaskan kekeluargaan;
 - berwatak sosial;
 - meningkatkan kesejahteraan anggota;
 - lebih mengutamakan kepentingan umum atau anggota
- beranggota sekurang-kurangnya 20 orang;
 - anggota koperasi masuk secara sukarela;
 - mempunyai pengurus yang dipilih dan diangkat berdasarkan rapat anggota atas dasar musyawarah dan mufakat;
 - mempunyai Anggaran Dasar (AD) dan Anggaran Rumah Tangga (ART) yang antara lain berisi tujuan dan usaha koperasi itu;
 - mendapat pengesahan dari Departemen Koperasi, Pengusaha Kecil dan Menengah.
- Koperasi konsumsi: menyediakan kebutuhan para anggota seperti sembako
 - Koperasi kredit : memudahkan anggota untuk mengumpulkan modal dan meminjam uang

- c) Koperasi produksi : membantu memenuhi kebutuhan produksi dan usaha
4. a.) Koperasi pertanian : beranggotakan para petani, buruh tani, dan orang yang terlibat dalam usaha pertanian
- b) Koperasi pensiunan : beranggotakan para pensiunan pegawai negeri
- c) Koperasi pegawai negeri : beranggotakan para pegawai negeri
- d) Koperasi sekolah : beranggotakan para warga sekolah
- e) Koperasi unit desa : beranggotakan masyarakat pedesaan

- **Penskoran Soal LKS**

Jawaban benar : 1 dengan total jawaban 25

Skor maksimal : 25

Nilai : Skor maksimal x 4 = 100

- **Penskoran Soal Evaluasi**

Skor maksimal setiap nomor adalah 3

Nilai akhir soal evaluasi = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{15 (\text{skor maksimal})} \times 100$

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1.	Mencari pasangan soal dan jawaban	3	Mampu berkomunikasi dalam kelompok
			Melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru
			Melakukan diskusi dalam kelompok

LEMBAR PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

Pertemuan :

Hari/Tanggal :

Nama Kelompok :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pedoman penilaian dengan cermat
2. Amati sikap yang ditampilkan oleh siswa
3. Berilah skor untuk setiap sikap yang ditampilkan siswa dengan berpedoman pada rubrik penilai aspek psikomotorik.

No	Nama Siswa	Mampu Berkomunikasi dalam Kelompok			Melakukan Kerja Kelompok Sesuai Arahan Guru			Melakukan Diskusi Kelompok			Jumlah Skor
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.											
2.											
3.											
4.											
5.	Dst.										

Keterangan aspek yang diamati:

1. Mampu berkomunikasi dalam kelompok
2. Melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru
3. Melakukan diskusi dalam kelompok

Semarang, 27 Mei 2016

Praktikan



Giniung Luxcyana Hernawati
NIM. 1401412336

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

No	Aspek yang Dinilai	Skor
	Mampu berkomunikasi dalam kelompok	
	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	3
1.	Siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	2
	Siswa tidak mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	1
	Melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru	
	Siswa dapat melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru tanpa bertanya kembali kepada guru	3
2.	Siswa melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru namun bertanya kepada guru	2
	Siswa kurang memahami arahan guru dan bertanya kepada kelompok lain	1
	Melakukan diskusi dalam kelompok	
	Siswa dapat berdiskusi memecahkan masalah dalam kelompoknya	3
3.	Siswa belum mampu berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan bertanya kepada kelompok lain	2
	Siswa tidak dapat berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan menyendiri	1

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai pada aspek psikomotorik sebagai

berikut:
$$\text{Nilai psikomotorik} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria nilai psikomotorik:

Nilai = 90 – 100 Sangat Baik

Nilai = 70 – 89 Baik

Nilai = 50 – 69 Cukup

Nilai = 30 – 49 Kurang

Nilai = 10 – 29 Sangat Kurang (Jihad dan Abdul, 2012:131)

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1.	Minat	1	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2.	Aktif	2	Keaktifan dalam bertanya dan mengungkapkan gagasan
			Keaktifan dalam menjawab pertanyaan dari guru
3.	Kerja sama	1	Kerja sama dalam kelompok

LEMBAR PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

Pertemuan :
 Hari/Tanggal :
 Nama kelompok :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pedoman penilaian dengan cermat
2. Amati sikap yang ditampilkan oleh siswa
3. Berilah skor untuk setiap sikap yang ditampilkan siswa dengan berpedoman pada rubrik penilai aspek afektif.

No	Aspek yang Diamati	Skor				Jumlah Skor
		3	2	1	0	
1.	Kesiapan dalam mengikuti pelajaran					
2.	Kerja sama					
3.	Aktif bertanya					
4.	Berpikir kritis					
5.	Menjawab pertanyaan yang diajukan guru					

Keterangan yang diamati:

1. Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2. Kerja sama
3. Aktif bertanya
4. Berpikir kritis
5. Menjawab pertanyaan yang diajukan guru

Semarang, 27 Mei 2016

Praktikan



Giniung Luxcyana Hermawati

NIM. 1401412336

RUBRIK PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
1.	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran	3	Membawa buku catatan, buku tugas, buku paket dan LKS
		2	Tidak memenuhi salah satu dari kriteria di atas
		1	Tidak memenuhi dua kriteria di atas
		0	Tidak memenuhi seluruh kriteria di atas
2.	Keaktifan dalam bertanya	3	Mengajukan pertanyaan >2 kali
		2	Mengajukan pertanyaan 2 kali
		1	Mengajukan pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah mengajukan pertanyaan
3.	Berpikir kritis	3	Mengungkapkan gagasan >3 kali
		2	Mengungkapkan gagasan 2 kali
		1	Mengungkapkan gagasan 1 kali

		0	Tidak pernah mengungkapkan gagasan
4.	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru	3 2 1 0	Menjawab pertanyaan >2 kali Menjawab pertanyaan 2 kali Menjawab pertanyaan 1 kali Tidak pernah menjawab pertanyaan yang diajukan guru
5.	Kerja sama dalam kelompok	3 2 1 0	Sering berkerja sama dalam kelompok >2kali Jarang berkerja sama dalam kelompok 2 kali Kurang bekerja sama dalam kelompok 1 kali Tidak pernah bekerja sama dalam kelompok

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai pada aspek psikomotorik sebagai berikut:

$$\text{Nilai afektif} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria nilai psikomotorik:

Nilai = 90 – 100 Sangat Baik

Nilai = 70 – 89 Baik

Nilai = 50 – 69 Cukup

Nilai = 30 – 49 Kurang

Nilai = 10 – 29 Sangat Kurang

**dikutip dari Jihad dan Abdul (2012:131)

6. Sintak Pembelajaran

Sintak Pembelajaran *Explicit Instruction*

Explicit Instruction menurut Kardi (dalam Huda, 2015:186), dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktik, dan kerja kelompok”. Strategi ini juga dapat digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa. Sintak dari *Explicit Instruction* sebagai berikut:

- a. Menyampaikan tujuan pembelajaran
- b. Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan
- c. Membimbing pelatihan
- d. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik
- e. Memberikan kesempatan untuk latihan selanjutnya (Suprijono,2014:130)

		<p>kelas menjadi 6 kelompok kecil terdiri 5-6 orang siswa</p> <p>e) Guru menjelaskan tugas kelompok</p> <p>f) Siswa diberikan LKS, mengerjakan 25 soal dengan waktu 15 menit</p> <p>g) Pembahasan soal, siswa diberi soal evaluasi</p> <p>h) simpulan</p>					<p>Sadiman, I.S dan Shendy Amalia. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional Halaman 91</p> <p>P. Hisnu, Tantya dan Winardi. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional Halaman 156</p> <p>Bahan Ajar Pentingnya</p>
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

							<p>Koperasi Bagi Kesejahteraan Masyarakat yang diunduh dari pustakamater i.com pada tanggal 18 April 2016 pukul 16.00 WIB</p> <p>Huda. Miftahul. 2015. <i>Model- Model Pengajaran dan Pembelajaran</i>. Yogyakarta: Pustaka Pelajar</p>
--	--	--	--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan : SD Karangrejo 01 Semarang
Kelas/Semester : IV/II
Mata Pelajaran : IPS
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

C. Indikator Pembelajaran

2.2.1 Mengklasifikasi bidang usaha koperasi

2.2.2 Menganalisis arti lambang koperasi

2.2.3 Membuat gambar lambang koperasi

D. Tujuan Pembelajaran

- Dengan penjelasan guru tentang bidang usaha koperasi, siswa dapat mengklasifikasi bidang usaha koperasi dengan benar
- Melalui diskusi kelas tentang arti lambang koperasi, siswa dapat menganalisis arti lambang koperasi dengan benar
- Melalui diskusi kelompok, siswa dapat membuat gambar lambang koperasi dengan tepat

Karakter yang dikembangkan: kompetitif, jujur, toleransi, bertanggung jawab

E. Materi Pembelajaran

Bidang usaha koperasi, arti lambang koperasi dan gambar koperasi

F. Strategi Pembelajaran

Pendekatan : belajar kooperatif

Model pembelajaran : *Explicit Instruction*

Metode : tanya jawab, diskusi, ceramah, pemberian tugas

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
A.	Pendahuluan	a). Pra Kegiatan <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam 2. Berdoa 3. Presensi 4. Mengatur tempat duduk 5. Menyiapkan media b). Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none"> 1. Apersepsi Guru melakukan tanya jawab mengenai materi “anak-anak masih ingat materi tentang pengertian koperasi kemarin? Mari kita lanjutkan ke materi tentang koperasi. 2. Motivasi Memberikan motivasi yaitu menabung melatih hidup hemat 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu bidang usaha koperasi, arti lambang koperasi dan gambar koperasi 	5 menit

B.	Inti	<p>a. Guru bertanya kepada siswa “apa saja bidang usaha koperasi anak-anak?” (elaborasi)</p> <p>b. Siswa menjawab pertanyaan dari guru ”banyak pak bermacam-macam?” (eksplorasi)</p> <p>c. Guru bersama siswa mengklasifikasi bidang usaha koperasi (konfirmasi,eksplorasi)</p> <p>d. Siswa menjawab pertanyaan guru kembali “anak-anak juga memiliki lambang. Siapa yang tahu lambang dari koperasi?” (eksplorasi)</p> <p>e. Guru bersama siswa menganalisis arti lambang koperasi (konfirmasi,eksplorasi)</p> <p>f. Guru bertanya “manakah yang termasuk lambang koperasi?” (elaborasi)</p> <p>g. Siswa menjawab pertanyaan guru dengan mengelompokkan lambang koperasi (eksplorasi)</p> <p>h. Setelah siswa dapat mengelompokkan, guru menjelaskan arti lambang koperasi (konfrimasi)</p> <p>i. Kemudian siswa membuat lambang koperasi pada buku mereka (eksplorasi)</p> <p>j. Lalu, guru mengelompokkan kelas menjadi 6 kelompok terdiri 5-6 orang siswa.</p> <p>k. Guru menjelaskan tugas kelompok,</p>	60 menit
-----------	-------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------

		<p>Siswa diberi LKS selama 15 menit dengan menjawab 25 soal yang ada dalam (eksplorasi)</p> <p>l. Setelah waktu habis, siswa diminta untuk menukarkan jawaban dengan kelompok lainnya dan mengoreksi hasil yang dijawabnya (eksplorasi)</p> <p>m. Guru menanyakan hasil yang telah dikerjakan oleh siswa dan dikumpulkan (konfirmasi)</p> <p>n. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami</p>	
C.	Penutup	<p>a. Materi ditutup dengan guru menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari (konfirmasi)</p> <p>b. Guru membagikan soal evaluasi</p> <p>c. Siswa mengerjakan soal evaluasi</p> <p>d. Guru memberikan tindak lanjut terhadap hasil evaluasi</p> <p>e. Guru memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa</p>	5 menit

H. Sumber Belajar

Sumber Belajar : Huda, Miftahul. 2015. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Soenarjo, R.J dan Ade Munajat. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial: Untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Sadiman, I.S dan Shendy Amalia. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

P. Hisnu, Tantya dan Winardi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Bahan Ajar Pentingnya Koperasi Bagi Kesejahteraan Masyarakat

I. Penilaian

1. Prosedur
 - a) Proses pembelajaran : ada, terlampir (soal LKS)
 - b) Tes akhir : ada, terlampir (soal evaluasi)
2. Jenis tes : tes tertulis dan unjuk kerja (non test)
3. Bentuk : isian singkat dan LKS (Lembar Kerja Siswa)
4. Instrumen tes : soal dan lembar evaluasi
5. Jenis penilaian : kognitif,afektif dan psikomotorik

Semarang, 4 Juni 2016

Wali Kelas IV

Praktikan

SDN Karangrejo 01



Muslini, S.Pd
NIP. 196112171982012010



Giniung Luxcyana Hermawati
NIM. 1401412336

Mengetahui,

Kepala SDN Karangrejo 01



NIP. 196010101980121013

LAMPIRAN RPP

1. Materi Ajar

A. Bidang Usaha Koperasi

Bidang usaha koperasi meliputi:

- a. Koperasi produksi, yang memproduksi barang dan jasa.
- b. Koperasi konsumsi, yang menjual kebutuhan sehari-hari para anggota dan masyarakat di sekelilingnya.
- c. Koperasi kredit, yang bergerak di bidang simpan pinjam dengan bunga ringan.
- d. Koperasi serba usaha, yang usahanya beraneka ragam sesuai keperluan anggotanya.

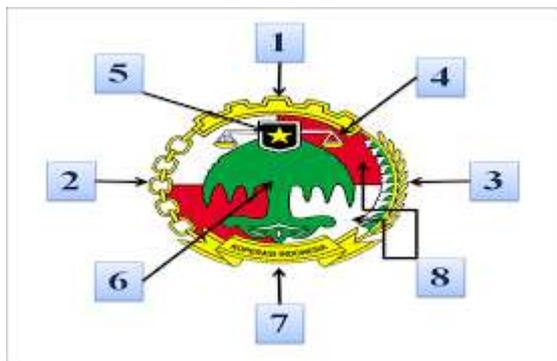
B. Arti Lambang Koperasi

Perhatikan gambar lambang koperasi di bawah ini! Pahami dan analisislah pengertian tiap-tiap bagian dari lambang tersebut!



- Pohon beringin, melambangkan sifat kemasyarakatan dan persatuan yang kokoh.
- Bintang dan perisai, melambangkan Pancasila sebagai landasan idiil
- Timbangan, melambangkan sifat adil
- Gerigi roda, melambangkan kerja atau usaha yang terus-menerus
- Padi dan kapas, melambangkan kemakmuran yang hendak dicapai
- Rantai, melambangkan persahabatan dan persatuan yang kuat
- Warna merah dan putih, melambangkan sifat nasional koperasi
- Tulisan “Koperasi Indonesia,” melambangkan kepribadian koperasi rakyat Indonesia

C. Gambar Lambang Koperasi



- | | |
|-------------------|------------------------|
| 1) Gigi Roda | 5) Bintang dan Perisai |
| 2) Rantai | 6) Pohon Beringin |
| 3) Padi dan Kapas | 7) Tulisan Koperasi |
| 4) Timbangan | 8) Merah Putih |

2. Lembar Kerja Siswa

Nama Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

LEMBAR KERJA SISWA

(LKS)

PETUNJUK :

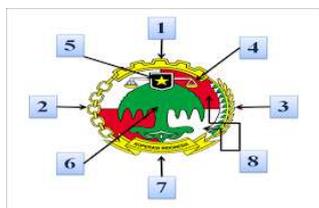
1. Tulislah dahulu nama kelompok dan nama anggota kelompok!
2. Jawablah 25 soal dengan jujur dan teliti selama 15 menit
4. Kerjakan soal dengan cara menjodohkan. Jawaban pada tabel!
5. Tanyakan pada guru apabila mengalami kesulitan!

Soal LKS

1. Bidang usaha koperasi produksi adalah
2. Bidang usaha koperasi konsumsi adalah
3. Bergerak di bidang simpan pinjam dan bunga ringan merupakan bidang usaha dari
4. Usahanya beraneka ragam sesuai keperluan anggota merupakan bidang usaha dari

5. Menjual sembako seperti minyak, beras, gula, garam, mie instan merupakan bidang usaha dari
6. Jasa asuransi, jasa angkutan, pendidikan dan pelatihan merupakan contoh dari koperasi yaitu
7. Bu Ajeng merupakan anggota koperasi Citra Abadi, koperasi ini bergerak menghimpun dana dan menyediakan pinjaman, koperasi yang diikuti bu Ajeng merupakan koperasi
8. Koperasi yang menjual barang berupa hasil kerajinan, pakaian jadi, dan bahan makanan merupakan koperasi
9. Koperasi yang menyediakan bahan makanan, pakaian, alat tulis atau alat rumah tangga merupakan koperasi
10. Koperasi serba usaha adalah
11. Melambangkan persahabatan yang kekal merupakan arti dari lambang
12. Gigi roda memiliki arti
13. Melambangkan kemakmuran arti dari lambang
14. Melambangkan keadilan sosial merupakan arti dari lambang
15. Bintang dan Perisai memiliki arti
16. Pohon beringin memiliki arti
17. Melambangkan kepribadian Koperasi Rakyat Indonesia arti dari lambang
18. Merah putih memiliki arti

Perhatikan gambar di bawah ini



19. Gambar yang ditunjuk oleh nomor 3 memiliki arti
20. Gambar yang ditunjukkan oleh nomor 7 memiliki arti
21. Melambangkan usaha/karya yang terus menerus ditunjukkan oleh nomor
22. Melambangkan Pancasila ditunjukkan oleh nomor

23. Keadilan sosial ditunjukkan dengan nomor
 24. Yang ditunjuk oleh nomor 8 memiliki arti
 25. Yang ditunjuk oleh nomor 6 adalah lambang

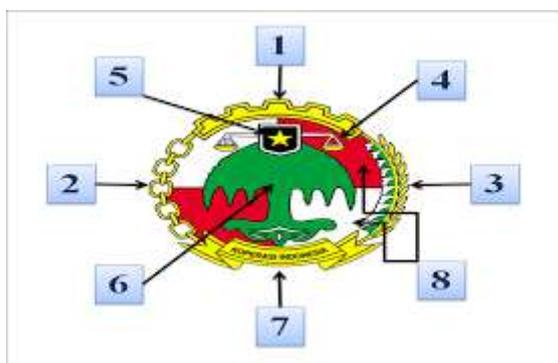
- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| A. Rantai | N. Koperasi yang |
| B. Timbangan | menjual kebutuhan |
| C. Koperasi | sehari-hari |
| kredit/simpan pinjam | O. Kemakmuran |
| D. Koperasi serba usaha | P. Sifat kemasyarakatan |
| E. Koperasi konsumsi | berkepribadian |
| F. Kapas dan Padi | Indonesia yang kokoh |
| G. Koperasi | dan berakar |
| kredit/simpan pinjam | Q. Tulisan koperasi |
| H. Koperasi produksi | Indonesia |
| I. Koperasi konsumsi | R. 1 (satu) |
| J. Koperasi yang | S. Pancasila |
| usahanya beraneka | T. 4 (empat) |
| ragam sesuai | U. Sifat nasional |
| keperluan anggota | koperasi |
| K. Koperasi yang | V. 5 (lima) |
| memproduksi barang | W. Kepribadian koperasi |
| dan jasa | rakyat Indonesia |
| L. Pohon beringin | X. Sifat nasional |
| M. Koperasi produksi | koperasi |
| | Y. Usaha/karya yang |
| | terus menerus |

3. Kisi-Kisi

Indikator	Penilaian				
	Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Instrumen	Nomor Soal	Ranah
2.2.1	Tes	Tertulis	Uran	1	C4
Mengklasifikasi bidang usaha koperasi				2	C4
2.2.2				3	C4
Menganalisis arti lambang koperasi					
2.2.3					
Membuat gambar lambang koperasi					

4. Soal Evaluasi

1. Klasifikasikan bidang usaha koperasi dengan penjelasan dan contohnya!
Perhatikan gambar dibawah ini!
2. Analisislah arti dari lambang koperasi dibawah ini secara urut!



3. Buatlah lambang koperasi!

5. Kunci Jawaban dan Penskoran

➤ Kunci Jawaban Soal LKS

1. K	10. J	19. O
2. N	11. A	20. W
3. C	12. Y	21. R
4. D	13. F	22. V
5. E/I	14. B	23. T
6. H/M	15. S	24. X
7. G	16. P	25. L
8. H/M	17. Q	
9. E/I	18. U	

➤ Kunci Jawaban Soal Evaluasi

- Koperasi produksi, yang memproduksi barang dan jasa. Contoh: jasa angkutan, pendidikan dan pelatihan, jasa asuransi

Koperasi konsumsi, yang menjual kebutuhan sehari-hari para anggota dan masyarakat di sekelilingnya. Contoh: bahan makanan, alat tulis, alat rumah tangga

Koperasi kredit, yang bergerak di bidang simpan pinjam dengan bunga ringan. Contoh: KSP Citra Abadi, KSP Niaga, Bina Usaha Makmur, Koperasi Mekar Gudang Garam

Koperasi serba usaha, yang usahanya beraneka ragam sesuai keperluan anggotanya. Contoh: bahan makanan, bahan kerajinan, bahan pembauatan kue
- Gigi Roda : usaha/karya yang terus menerus

Rantai : persahabatan yang kekal

Padi dan Kapas : kemakmuran

Timbangan : keadilan sosial

Bintang dan perisai : Pancasila

Pohon Beringin : sifat kemasyarakatan berkepribadian Indonesia yang kokoh dan berakar

Tulisan Koperasi : kepribadian Koperasi Rakyat Indonesia

Merah Putih : sifat nasional koperasi



3.

➤ **Penskoran Soal LKS**

Jawaban benar : 1 dengan total jawaban 25

Skor maksimal : 25

Nilai : Skor maksimal x 4 = 100

➤ **Penskoran Evaluasi**

Skor maksimal setiap nomor adalah 5

Nilai akhir soal evaluasi = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{15 (\text{skor maksimal})} \times 100$

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1.	Mencari pasangan soal dan jawaban	3	Mampu berkomunikasi dalam kelompok
			Melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru
			Melakukan diskusi dalam kelompok

LEMBAR PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

Pertemuan :
 Hari/Tanggal :
 Nama Kelompok :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pedoman penilaian dengan cermat
2. Amati sikap yang ditampilkan oleh siswa
3. Berilah skor untuk setiap sikap yang ditampilkan siswa dengan berpedoman pada rubrik penilaian aspek psikomotorik.

No	Nama Siswa	Mampu Berkomunikasi dalam Kelompok			Melakukan Kerja Kelompok Sesuai Arahan Guru			Melakukan Diskusi Kelompok			Jumlah Skor
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.											
2.	Dst.										

Keterangan aspek yang diamati:

1. Mampu berkomunikasi dalam kelompok
2. Melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru
3. Melakukan diskusi dalam kelompok

Semarang, 4 Juni 2016

Praktikan



Giniung Luxcyana Hermawati
 NIM. 1401412336

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

No	Aspek yang Dinilai	Skor
	Mampu berkomunikasi dalam kelompok	
1.	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	2
	Siswa tidak mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	1
	Melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru	
2.	Siswa dapat melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru tanpa bertanya kembali kepada guru	3
	Siswa melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru namun bertanya kepada guru	2
	Siswa kurang memahami arahan guru dan bertanya kepada kelompok lain	1
	Melakukan diskusi dalam kelompok	
3.	Siswa dapat berdiskusi memecahkan masalah dalam kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan bertanya kepada kelompok lain	2
	Siswa tidak dapat berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan menyendiri	1

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai pada aspek psikomotorik sebagai

berikut: Nilai psikomotorik = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

Kriteria nilai psikomotorik:

Nilai = 90 – 100 Sangat Baik

Nilai = 70 – 89 Baik

Nilai = 50 – 69 Cukup

Nilai = 30 – 49 Kurang

Nilai = 10 – 29 Sangat Kurang (Jihad dan Abdul, 2012:131)

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1.	Minat	1	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2.	Aktif	2	Keaktifan dalam bertanya dan mengungkapkan gagasan
			Keaktifan dalam menjawab pertanyaan dari guru
3.	Kerja sama	1	Kerja sama dalam kelompok

LEMBAR PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

Pertemuan :
 Hari/Tanggal :
 Nama kelompok :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pedoman penilaian dengan cermat
2. Amati sikap yang ditampilkan oleh siswa
3. Berilah skor untuk setiap sikap yang ditampilkan siswa dengan berpedoman pada rubrik penilai aspek afektif.

No	Aspek yang Diamati	Skor				Jumlah Skor
		3	2	1	0	
1.	Kesiapan dalam mengikuti pelajaran					
2.	Kerja sama					
3.	Aktif bertanya					
4.	Berpikir kritis					
5.	Menjawab pertanyaan yang diajukan guru					

Keterangan yang diamati:

1. Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2. Kerja sama
3. Aktif bertanya
4. Berpikir kritis
5. Menjawab pertanyaan yang diajukan guru

Semarang, 4 Juni 2016

Praktikan



Giniung Luxcyana Hermawati

NIM. 1401412336

RUBRIK PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
1.	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran	3	Membawa buku catatan, buku tugas, buku paket dan LKS
		2	Tidak memenuhi salah satu dari kriteria di atas
		1	Tidak memenuhi dua kriteria di atas
		0	Tidak memenuhi seluruh kriteria di atas
2.	Keaktifan dalam bertanya	3	Mengajukan pertanyaan >2 kali
		2	Mengajukan pertanyaan 2 kali
		1	Mengajukan pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah mengajukan pertanyaan
3.	Berpikir kritis	3	Mengungkapkan gagasan >3 kali
		2	Mengungkapkan gagasan 2 kali

		1	Mengungkapkan gagasan 1 kali
		0	Tidak pernah mengungkapkan gagasan
4.	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru	3	Menjawab pertanyaan >2 kali
		2	Menjawab pertanyaan 2 kali
		1	Menjawab pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah menjawab pertanyaan yang diajukan guru
5.	Kerja sama dalam kelompok	3	Sering berkerja sama dalam kelompok >2kali
		2	Jarang berkerja sama dalam kelompok 2 kali
		1	Kurang bekerja sama dalam kelompok 1 kali
		0	Tidak pernah bekerja sama dalam kelompok

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai pada aspek psikomotorik sebagai berikut:

$$\text{Nilai afektif} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria nilai psikomotorik:

Nilai = 90 – 100 Sangat Baik

Nilai = 70 – 89 Baik

Nilai = 50 – 69 Cukup

Nilai = 30 – 49 Kurang

Nilai = 10 – 29 Sangat Kurang

**dikutip dari Jihad dan Abdul (2012:131)

6. Sintak Pembelajaran

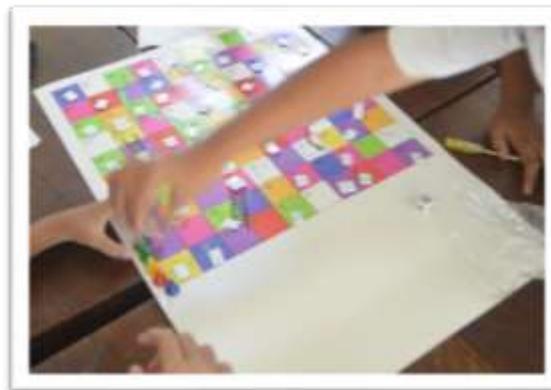
Sintak Pembelajaran *Explicit Instruction*

Explicit Instruction menurut Kardi (dalam Huda, 2015:186), dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktik, dan kerja kelompok”. Strategi ini juga dapat digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa. Sintak dari *Explicit Instruction* sebagai berikut:

- a. Menyampaikan tujuan pembelajaran
- b. Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan
- c. Membimbing pelatihan
- d. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik
- e. Memberikan kesempatan untuk latihan selanjutnya (Suprijono,2014:130)

Lampiran 32**PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA**

Gambar 1 Menyiapkan media ular tangga, soal dan petunjuk permainan yang ditempelkan pada kotak-kotak ular tangga secara acak



Gambar 2 Setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa, setiap siswa mendapatkan pionnya masing-masing. Dan permainan diawali dengan start sebagai angka sat



Gambar 3 Sesuai urutan siswa bermain dengan melempar dadu. Pion pada masing-masing siswa mulai berjalan sesuai angka pada dadu



Gambar 4 Pion berhenti pada angka 4 yang terdapat kertas soal. Siswa membuka kertas soal dan membacakannya dalam kelompok



Gambar 5 Siswa membuka kertas soal yang berisi “Pak Anto adalah seorang pengusaha, ia akan membeli mobil murah, apakah pak Anto dapat

membelinya di koperasi?” siswa membacakan dan dicatat pada LKS lalu mendiskusikan bersama kelompok



Gambar 6 Siswa membuka kertas soal pada kotak nomor 6 yang berisi “Sebutkan ciri-ciri dari koperasi!” kemudian dibacakan dan dicatat pada lembar jawaban serta didiskusikan bersama dalam kelompok



Gambar 7 Dengan bergiliran siswa melempar dadunya. Pion siswa berhenti pada kotak nomor 25 terdapat kertas berupa petunjuk permainan. Siswa membuka kertas yang berisi arahan “Maju 2 kotak”



Gambar 8 Siswa membuka kertas pada kotak nomor 67 berupa petunjuk permainan yang berisi “Nyanyikan lagu Ibu Kartini”



Gambar 9 Setiap kelompok menjawab 5 soal dengan durasi waktu 15 menit. Kemudian LKS setiap kelompok dikumpulkan lalu ditukarkan dengan kelompok lainnya. Selanjutnya bersama guru membahas soal yang telah didiskusikan siswa bersama kelompoknya. Penggunaan media ular tangga ditutup dengan latihan soal evaluasi.

Lampiran 33

SURAT IZIN PENELITIAN

a) SDN Lemponsari Semarang

	KEMENTERIAN RISTEK DAN PENDIDIKAN TINGGI 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
-----------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

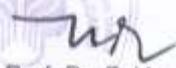
Nomor : 2773/UN.37.1.1/TU/2016
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah SDN Lemponsari
 di SDN Lemponsari

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Giniung Luxcyana Hermawati
 NIM : 1401412336
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
 Topik : media ular tangga 3 dimensi terhadap hasil belajar IPS di SD

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 16 Mei 2016
 Dekan,

 Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
 NIP. 195604271986031001

b) SDN Bendungan Semarang



KEMENTERIAN RISTEK DAN PENDIDIKAN TINGGI
 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

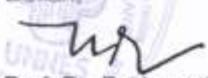
Nomor : 2773/UN.37.1-1/1u/2016
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah SDN Bendungan
 di SDN Bendungan

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Giniung Luxcyana Hermawati
 NIM : 1401412336
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
 Topik : media ular tangga 3 dimensi terhadap hasil belajar IPS di SD

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 16 Mei 2016
 Dekan,

 Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
 NIP. 195604271986031001

c) SDN Karangrejo 01 Semarang



KEMENTERIAN RISTEK DAN PENDIDIKAN TINGGI
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 : 2773 JUN 31 11 / TU / 2016
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

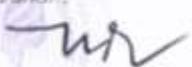
Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN Karangrejo 01
di SDN Karangrejo 01

Dengan Hormat,

Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Giniung Luxcyana Hermawati
NIM : 1401412336
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Topik : media ular tangga 3 dimensi terhadap hasil belajar IPS di SD

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 16 Mei 2016
Dekan.

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001

Lampiran 34

SURAT PERNYATAAN SELESAI PENELITIAN

- **Kelas Uji Coba SDN Lemponsari Semarang**



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
 UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GAJAHMUNGKUR
 SD NEGERI LEMPONSARI
 Alamat: Jl. Sumbing No. 316 A Semarang Telp. (024) 8447633
 Kota Semarang

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/036/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eri Setyaningsih, S.Pd.
 NIP : 19620209 198201 2 008
 Pangkat/Gol : Pembina/ IV A
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa nama di bawah ini telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Lemponsari mulai tanggal 01 Mei – 4 Juni 2016 dengan baik.

Nama : Gimiung Luxcyana Hermawati
 NIM : 1401412336
 Prodi : PGSD S1

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebaik-baiknya.

Semarang, 14 Juni 2016

Kepala Sekolah,



- **Kelas Eksperimen SDN Bendungan Semarang**



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GAJAHMUNGKUR
SD NEGERI BENDUNGAN

Alamat: Jl. Veteran No. 1 Semarang Telp. (024) 8311500
 Kota Semarang

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2 / 051 / 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Setyowati, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19621105 198304 2 007

Pangkat/Gol : Pembina/ IV A

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa nama di bawah ini telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Bendungan mulai tanggal 01 Mei – 4 Juni 2016 dengan baik.

Nama : Giniung Luxcyana Hermawati

NIM : 1401412336

Prodi : S1 PGSD

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebaik-baiknya.

Semarang, 14 Juni 2016

Kepala Sekolah,

Setyowati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19621105 198304 2 007

- **Kelas Kontrol SDN Karangrejo 01 Semarang**



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GAJAHMUNGKUR
SD NEGERI KARANGREJO 01

Alamat: Jl. Karangrejo Tengah XI Semarang Telp. (024) 8443058
 Kota Semarang

SURAT KETERANGAN

Nomor:

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : R. Suprpto, S.Pd., Msi

NIP : 196010101980121013

Pangkat/Gol : Pembina/ IV A

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa nama di bawah ini telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Karangrejo 01 mulai tanggal 01 Mei – 4 Juni 2016 dengan baik.

Nama : Giniung Luxcyana Hermawati

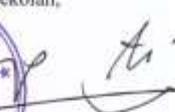
NIM : 1401412336

Prodi : S1 PGSD

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebaik-baiknya.

Semarang, 14 Juni 2016

Kepala Sekolah,



 R. Suprpto, S.Pd., Msi
 NIP. 196010101980121013

Lampiran 35

FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN

Kelas Uji Coba SDN Lemponsari Semarang



Kelas Ekperimen SDN Bendungan Semarang



Kelas Kontrol SDN Karangrejo 01 Semarang

