



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS
MELALUI STRATEGI *PEER LESSONS* DENGAN
MEDIA ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS IV SD
NEGERI PAKINTELAN 03 KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

**Disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Negeri Semarang**

Oleh

Freddy Widya Ariesta

1402407096

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

2011

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

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

Semarang, 30 Juli 2011

Freddy Widya Ariesta
NIM.1402407096

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 27 Juli 2011

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

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

Dra. Arini Esti Astuti, M.Pd.
NIP. 195806191987032001

Mengesahkan,
Ketua Jurusan S1 PGSD

Drs. A. Zaenal Abidin, M.Pd
NIP. 195605121982031003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi
Jurusan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang, Pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 10 Agustus 2011

Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

Drs. Hardjono, M.Pd.
NIP.19510801 197903 1 007

Drs. Umar Samadhy, M.Pd.
NIP.19560403 198203 1 003

Penguji Utama

Dra. Yuyarti, M.Pd.
NIP.19551212 198203 2 001

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

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

Dra. Arini Esti Astuti, M.Pd.
NIP. 195806191987032001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Mendidik merupakan tugas setiap orang terdidik.

Pendidikan bukan saja mencerdaskan, pendidikan adalah eskalator sosial-ekonomi, dan keterdidikan mengantarkan pada kesejahteraan (Anies Baswedan 2010).

Pendidikan bukan segala-galanya,

Tapi segala-galanya berawal dari pendidikan (BEM KM 2007).

Persembahan

Dengan Segala kerendahan hati, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

Kedua Orang tuaku beserta adikku, yang selalu sabar memberikan dukungan, dan memotivasiku untuk terus bersemangat.

Keluarga besar SD Negeri Pakintelan 03 Kec.Gunungpati Kota Semarang yang telah memberiku banyak pengalaman dan pandangan hidup.

Para sahabat dan teman-teman Bhinneka FC yang telah memberikan banyak semangat, motivasi, dan inspirasi bagiku.

Rekan-rekan mahasiswa S-1 PGSD dan Segenap Civitas Akademika Universitas Negeri Semarang.

Pembaca yang budiman.

PRAKATA

Puji syukur peneliti haturkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan kasih-Nya peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini. Penelitian berjudul “**Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Strategi *Peer Lessons* Dengan Media Ular Tangga Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang**”, diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dalam peningkatan kualitas pendidikan pada umumnya.

Keberhasilan peneliti berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu tidak berlebihan bila dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada:

1. Prof. Dr. Sudijono Sastroatmodjo, M. Si, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan belajar kepada peneliti.
2. Drs. Hardjono, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberi izin penelitian.
3. Drs. A. Zaenal Abidin, M. Pd, Ketua Jurusan PGSD FIP UNNES yang telah memberikan izin penelitian.
4. Dra. Mu'nisah, M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dengan ketekunan dan kesabaran serta kesungguhan hati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Dra. Arini Esti Astuti, M.Pd, Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dengan ketekunan dan kesabaran serta kesungguhan hati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Dra. Yuyarti, M.Pd, Dosen Penguji Utama yang telah memberikan kritik, saran serta bimbingan dengan ketekunan dan kesabaran serta kesungguhan hati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Para Dosen Jurusan PGSD FIP UNNES yang telah memberi ilmu pengetahuan.
8. Sujarso,S.Pd, Kepala SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang, atas izin penelitian dan fasilitas yang diberikan.
9. Isrom Ismail, M.Pd, atas izin penelitian, fasilitas dan kesediaannya sebagai observer.
10. Seluruh guru dan karyawan SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang yang telah membantu peneliti melakukan penelitian.
11. Sahabat-sahabat mahasiswa program studi S-1 PGSD UNNES.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat berkat dan karunia yang lebih berlimpah dari Tuhan Yang Maha Pemurah.

Peneliti menyadari bahwa dalam Skripsi ini masih kurang dari sempurna dikarenakan keterbatasan kemampuan peneliti. Oleh karena itu peneliti mengharapkan sumbang saran, kritik yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi peneliti, pembaca maupun dunia pendidikan.

Semarang, 30 Juli 2011

Penyusun

ABSTRAK

Ariesta, Freddy Widya. Penelitian Tindakan Kelas, 2011. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Strategi Peer Lessons Dengan Media Ular Tangga Pada Siswa IV SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang*. Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I : Dra.Mu'nisah, M.Pd., Pembimbing II : Dra. Arini Esti Astuti, M.Pd.

Kata Kunci : Strategi *Peer Lessons*, Media Ular Tangga, Kualitas Pembelajaran.

Observasi awal terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas pada IV SD Negeri Pakintelan 03 menunjukkan hasil belajar siswa belum maksimal, terlihat pencapaian ketuntasan klasikalnya adalah 46,7%, diimplikasikan karena aktivitas siswa dalam pembelajaran cenderung pasif, guru kurang dalam menggunakan pendekatan atau strategi pembelajaran dan juga kurangnya media pembelajaran IPS.

Pembelajaran IPS di SD bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Sasaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran IPS di SD meliputi aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik dengan harapan terbinanya sumber daya manusia Indonesia yang akan datang yang berpengetahuan, terampil dan mempunyai tanggung jawab sosial yang tinggi.

Rumusan masalah dalam penelitian yaitu apakah Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang? Penelitian ini bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang.

Metode penelitian terdiri 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian yaitu siswa dan guru kelas IV pada SD Negeri Pakintelan 03 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang tahun pelajaran 2010/2011, dengan jumlah siswa sebanyak 30 terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Variabel penelitian : (1) Keterampilan guru, (2) Aktivitas siswa, (3) Hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi untuk mengamati berlangsungnya proses pembelajaran, dokumentasi untuk mengetahui data siswa dan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Hasil penelitian ini menunjukkan kualitas pembelajaran IPS melalui Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga meningkat, terbukti dalam penelitian ini meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Siklus I rata-rata keterampilan guru 63% dengan kualifikasi cukup, Siklus II 74,1% dengan kualifikasi baik dan pada siklus III 85,2% dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan rata-rata aktivitas siswa siklus I memperoleh 59% dengan kualifikasi cukup, siklus II 74% dengan kualifikasi baik dan siklus III 83,3% dengan kualifikasi baik. Hasil secara keseluruhan keterampilan guru dan aktivitas siswa sudah baik. Hasil belajar siswa siklus I memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 68,5 dengan ketuntasan klasikal 56,7%, siklus II memperoleh rata-rata 70,73 dengan ketuntasan klasikal 66,7%, pada siklus III nilai rata-rata menjadi 78,63% dengan ketuntasan klasikal 80%.

Simpulan dalam penelitian ini adalah pembelajaran IPS melalui strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Saran yang dapat disampaikan adalah sebaiknya guru dalam setiap pembelajaran perlu merencanakan strategi pembelajaran serta mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan sebagai alternatif pembelajaran bagi siswa, memecahkan suatu masalah dalam materi pembelajaran akan lebih mudah jika diselesaikan secara kelompok. Untuk lembaga pendidikan pada umumnya dan SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang pada khususnya diharapkan menjadikan hasil penelitian sebagai dasar pengembangan pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan mutu pendidikan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teori	13
1. Proses Belajar Mengajar	13
2. Kualitas Pembelajaran	18

3. Hakikat IPS	31
4. Pembelajaran Kooperatif	33
5. Strategi <i>Peer Lessons</i>	35
6. Permainan Ular Tangga	39
7. Implementasi Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Strategi <i>Peer Lessons</i> dengan Media Ular Tangga	44
B. Kajian Empiris	45
C. Kerangka Berpikir	46
D. Hipotesis Tindakan	49
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	50
B. Perencanaan Tahap Penelitian	55
C. Subyek Penelitian	61
D. Tempat Penelitian	61
E. Data dan Teknik Pengumpulan Data	61
F. Teknik Analisis Data	64
G. Indikator Keberhasilan.....	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	68
1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I	68
a. Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran	69
b. Paparan Hasil Belajar Siswa	74
c. Refleksi	76

d. Revisi	77
2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	78
a. Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran	78
b. Paparan Hasil Belajar Siswa	85
c. Refleksi	87
d. Revisi	88
3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III	88
a. Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran	88
b. Paparan Hasil Belajar Siswa	95
c. Refleksi	98
d. Revisi	98
B. Pembahasan	100
1. Pemaknaan Temuan Penelitian	100
a. Pemaknaan Temuan Siklus I	100
b. Pemaknaan Temuan Siklus II	106
c. Pemaknaan Temuan Siklus III	110
2. Implikasi Hasil Penelitian	115
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	117
B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN-LAMPIRAN	122

DAFTAR BAGAN

Grafik 1	: Skema Kerangka Berfikir	48
Grafik 2	: Prosedur Pelaksanaan PTK	50
Grafik 3	: Spiral Tindakan Kelas	54

DAFTAR TABEL

Tabel 01	: Kriteria Ketuntasan Belajar	65
Tabel 02	: Kriteria Keberhasilan Belajar Siswa	66
Tabel 03	: Rambu-rambu Analisis Hasil Analisis	67
Tabel 04	: Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I	72
Tabel 05	: Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I	73
Tabel 06	: Data Hasil Belajar Siswa Siklus I	75
Tabel 07	: Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II	81
Tabel 08	: Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	83
Tabel 09	: Hasil Belajar Siswa Siklus II	85
Tabel 10	: Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III	92
Tabel 11	: Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III	94
Tabel 12	: Hasil Belajar Siswa Siklus III	96

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1 : Data Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II	82
Diagram 2 : Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	84
Diagram 3 : Ketuntasan Belajar Siswa Siklus 1 dan Siklus II	86
Diagram 4 : Data Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I, Siklus II dan Siklus III	93
Diagram 5 : Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus III	95
Diagram 6 : Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus III	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01 : Kisi-kisi Instrumen Penelitian	123
Lampiran 02 : RPP Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	126
Lampiran 03 : Materi Pembelajaran	139
Lampiran 04 : Soal Formatif Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	146
Lampiran 05 : Kunci Jawaban Soal Formatif Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	153
Lampiran 06 : LKS dan Lembar Penilaian Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	157
Lampiran 07 : Daftar Nama Kelompok <i>Peer Lessons</i> Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	182
Lampiran 08 : Media Ular Tangga	186
Lampiran 09 : Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	189
Lampiran 10 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	199
Lampiran 11 : Daftar Hasil Belajar Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	254
Lampiran 12 : Surat Ijin Penelitian	257
Lampiran 13: Surat Keterangan Penelitian	254
Lampiran 14 : Dokumentasi Foto Penelitian	260

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01 : Guru melaksanakan appersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa	263
Gambar 02 : Guru menjelaskan materi pembelajaran	263
Gambar 03 : Guru membagi kelompok belajar secara heterogen	264
Gambar 04 : Guru mengajar kelompok kecil dan perseorangan	264
Gambar 05 : Guru membimbing diskusi kelompok	265
Gambar 06 : Suasana pembelajaran di kelas	265
Gambar 07 : Guru menjelaskan cara memainkan permainan ular tangga dalam pembelajaran	266
Gambar 08 : Guru memberikan reward bintang kepada siswa berprestasi	266
Gambar 09 : Siswa aktif bertanya	267
Gambar 10 : Siswa aktif menjawab pertanyaan	267
Gambar 11 : Siswa aktif dalam mengerjakan tugas kelompok	268
Gambar 12 : Siswa membagi peran dalam mengerjakan diskusi kelompok	268
Gambar 13 : Siswa menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.....	269
Gambar 14 : Guru memberikan reward bintang kepada kelompok terbaik	269
Gambar 15 : Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga	270
Gambar 16 : Suasana/ ekspresi siswa saat melakukan permainan media ular tangga	270
Gambar 17 : Guru kelas sebagai observer keterampilan guru	271
Gambar 18 : Observer aktivitas siswa	271

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam UU No.20 tahun 2003 Bab II pasal 3 dinyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian maka guru merupakan kunci dan sekaligus ujung tombak pencapaian misi pembaharuan pendidikan, mereka berada pada titik sentral untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan dan misi pendidikan Nasional yang dimaksud. Oleh karenanya secara tidak langsung guru dituntut untuk lebih profesional, inovatif, perspektif dan proaktif dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

Dalam pembangunan pendidikan nasional juga harus mengalami dinamika yang baik menyangkut kurikulum, format materi, sarana dan prasarana. Menurut Sanjaya Wina (2005) Kurikulum dan pembelajaran merupakan dua sisi dari satu mata uang. Artinya dalam proses pendidikan dua hal itu tidak dapat dipisahkan. Kurikulum tidak akan berarti tanpa diimplementasikan dalam proses pembelajaran, sebaliknya pembelajaran tidak akan efektif tanpa didasarkan pada kurikulum sebagai pedoman. Bagaimana seandainya seorang guru atau seorang

pengelola pendidikan bekerja tanpa pedoman atau alat untuk pelaksanaan pembelajaran, seperti orang buta yang berjalan tanpa tongkat.

Orientasi kurikulum 2006 (KTSP) menekankan tercapainya 3 kompetensi dasar pada siswa yang berupa pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan ketrampilan (psikomotorik) yang terefleksikan dalam pola pikir dan bertindak yang dimiliki siswa, dan juga 4 kompetensi guru yang meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi sosial, dan kompetensi kepribadian. Hal itu membawa konsekuensi terjadinya perubahan dalam pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan dalam menyusun strategi pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Akan tetapi bagaimanapun ideal dan sempurnanya suatu kurikulum tetaplah keberhasilannya sangat tergantung pada proses implementasi yang dilakukan oleh guru di sekolah.

Guru merupakan figur yang memegang peranan penting dalam pembelajaran di kelas. Peran utama guru bukan menjadi penyaji informasi yang hendak dipelajari oleh siswa, melainkan membelajarkan siswa tentang cara mempelajari sesuatu secara efektif (*learning how to learn*). Oleh karena itu pemahaman akan konsep kurikulum, teori belajar dan cara-cara memotivasi siswa dalam belajar harus dikuasai oleh guru agar mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang menarik dan menstimulus siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang disusun dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan diberikan mulai dari SD hingga SMA. Berdasarkan struktur KTSP, bahan kajian IPS meliputi

kemampuan memahami seperangkat fakta, konsep, dan generalisasi tentang sistem sosial dan budaya, manusia, tempat dan lingkungan, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, waktu, keberlanjutan dan perubahan, sistem berbangsa dan bernegara. Adapun tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang sekolah dasar adalah agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari (Depdiknas, 2006). Sasaran pembelajaran IPS di SD meliputi aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya tujuan dari pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta bekal bagi siswa untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

Sebagian siswa menganggap mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami sehingga siswa cenderung merasa bosan, jenuh dan malas untuk belajar, siswa kurang termotivasi karena menganggap mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep yang luas. Sehingga aktivitas siswa yang rendah ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa menuju peningkatan mutu pendidikan diperlukan strategi serta program pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Termasuk di dalamnya sarana, prasarana belajar guna menunjang proses yang positif terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses belajar mengajar, oleh sebab itu dalam pemilihan media harus melihat semua komponen dari perencanaan pembelajaran seperti tujuan, materi,

pendekatan, dan metode, serta bentuk evaluasi termasuk tingkat perkembangan intelektual siswa (Umaedi 2000;45).

Mengubah paradigma guru dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran PAKEM dengan metode yang bervariasi masih dirasa sangat sulit untuk diterapkan. Padahal pembelajaran PAKEM dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran, karena pada hakikatnya guru bukan satu-satunya sumber informasi dan belajar siswa. Sehingga dapat mengubah paradigma lama yaitu pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student centered*).

Menurut Umaedi (2000;52), pemakaian media pada proses belajar mengajar sangat membantu siswa dalam memahami pesan dan informasi dari guru. Yang diinformasikan akan disampaikan kepada siswa lain dan terjadi kesesuaian informasi. Siswa akan lebih mudah membangun pemahaman apabila dapat mengkomunikasikan gagasannya kepada siswa lain atau guru. Dengan kata lain, membangun pemahaman siswa akan lebih mudah melalui interaksi terhadap lingkungan sosialnya. Interaksi dapat ditingkatkan dengan belajar kelompok maupun diskusi. Penyampaian gagasan oleh siswa dapat mempertajam, memperdalam, memantapkan, atau menyempurnakan gagasan itu karena memperoleh tanggapan dari siswa lain atau guru. Dengan demikian, proses belajar mengajar (PBM) akan lebih bermakna karena siswa dapat bersosialisasi, menghargai perbedaan (pendapat, sikap, kemampuan, prestasi) dan berlatih bekerjasama.

Menurut Vernon Magnesen (Catharina Tri Anni 2007;125) dalam penelitiannya mengenai ingatan yang diperoleh dalam belajar menyatakan bahwa kita belajar hanya 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 70% dari apa yang kita katakan, dan 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan. Dari penelitian itu tampak bahwa belajar yang baik mempersyaratkan penggabungan antara indera visual, auditori, dan kinestetika. Hal ini menunjukkan bahwa jika guru mengajar dengan banyak berceramah, maka tingkat pemahaman yang diperoleh siswa hanya 20%. Tetapi sebaliknya, jika siswa diminta untuk melakukan sesuatu sambil melaporkannya, maka tingkat pemahaman siswa dapat mencapai sekitar 90%. Dengan demikian kualitas pembelajaran akan meningkat yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil observasi awal pada saat melaksanakan PPL 2 di kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 kota Semarang menunjukkan bahwa kurang efektifnya pembelajaran IPS, ini dilihat dari hasil tes formatif siswa kurang mencapai hasil yang optimal ditunjukkan dengan pencapaian nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 84 dengan rata-rata nilai 64,2. Data yang diperoleh dari 30 siswa kelas IV ternyata hanya 14 siswa yang tuntas atau 46,7%, sedangkan 16 siswa lainnya atau 53,3% masih belum tuntas sehingga nilai ketuntasan klasikalnya masih rendah sehingga perlu untuk ditingkatkan.

Berdasarkan data hasil observasi di atas peneliti memandang masalah tersebut merupakan masalah yang mendesak untuk segera dipecahkan karena jika tidak akan mempengaruhi pengetahuan siswa dalam menerima pembelajaran

berikutnya. Untuk itu perlu dikembangkan strategi pembelajaran yang tepat, menarik dan efektif sehingga dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa serta hasil belajar siswa. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif yaitu *Cooperative Learning*.

Pembelajaran kooperatif merupakan sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur (Ie, 2002;12). Pembelajaran kooperatif memiliki dampak positif terhadap siswa yang rendah hasil belajarnya dan dapat membantu membangun kepercayaan diri terhadap kemampuan berfikir kritis dalam memahami konsep IPS. Di dalam pembelajaran kooperatif juga terjadi interaksi antar siswa dalam kelompok yang terbentuk secara heterogen sehingga nantinya dapat tercipta pembelajaran tutor sebaya.

Ada banyak strategi pembelajaran *Cooperative Learning* yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS di antaranya adalah strategi pembelajaran *Peer Lessons* (belajar dari teman). Keunggulan dari pembelajaran ini adalah siswa dapat bekerja sendiri, menstimulus kemampuan peserta didik untuk mengajarkan kepada temannya dan kemampuan untuk menguasai sebuah topik pembelajaran.

Menurut Hisyam Zaini dkk (2009;65) strategi pembelajaran yang paling baik adalah dengan mengajarkan kepada orang lain, maka strategi ini akan sangat membantu peserta didik dalam mengajarkan materi kepada teman-temannya. Pembelajaran strategi *Peer Lessons* merupakan refleksi pentingnya guru mengelola proses pembelajaran yang bermakna sehingga siswa merasa senang dan antusias dalam proses pembelajaran. Dalam strategi ini kemampuan siswa

untuk menguasai suatu topik dengan berfikir kritis sehingga dapat menyampaikan topik yang telah dikuasai kepada teman-temannya dengan berbagai cara dan menggunakan alat peraga juga contoh-contoh relevan.

Hasil penelitian yang memperkuat peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga antara lain:

Aryani Ima, 2008. Dalam penelitiannya yang berjudul “*Peningkatan Hasil Belajar Biologi Menggunakan Strategi Peer Lessons Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Masaran Tahun Ajaran 2008 / 2009*”. Subjek : (L Education General ; Edisi IV) Jurnal Nasional tahun 2008. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dari hasil pembahasan dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siklus III lebih tinggi dari siklus I dan siklus II, baik dilihat dari aspek kognitif (81,15>71,1>64,9) maupun afektif (21,65>18,65>17,075). Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan strategi *Peer Lessons* dalam pembelajaran biologi dapat meningkatkan hasil belajar biologi pada siswa kelas VIII E SMP Negeri I Masaran tahun ajaran2008/2009. (<http://garuda.dikti.go.id/jurnal/detil/id/19:4171/q/peer%20lessons/offset/0/limit/2>).

Fauzia Meina, 2008. Dalam penelitiannya yang berjudul “*Eksperimentasi Pembelajaran Matematika Melalui Strategi Peer Lessons Dan Learning Start With A Question (LSQ) Pada Siswa Kelas VII Smp Muhammadiyah 2 Surakarta* “. Subjek : (L Education General ; Edisi IV) Jurnal Nasional Tahun 2008. Hasil penelitiannya menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi

belajar Matematika dipengaruhi oleh pembelajaran menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan pembelajaran menggunakan strategi LSQ dengan $t_h = 2,107$.

Lebih lanjut dikatakan bahwa prestasi belajar Matematika dengan pembelajaran menggunakan strategi *Peer Lessons* lebih baik daripada prestasi belajar Matematika dengan menggunakan strategi LSQ. Hal ini ditunjukkan pada hasil nilai rata-rata untuk kelas eksperimen 85,55 dan kelas kontrol 74,30 pada pokok bahasan persegi panjang dan persegi. ([http://garuda.dikti.go.id/jurnal/detil/id/19:2008/q/strategi% 20 pembelajaran% 20PEER% 20 LESSONS/offset/0/limit/2](http://garuda.dikti.go.id/jurnal/detil/id/19:2008/q/strategi%20pembelajaran%20PEER%20LESSONS/offset/0/limit/2)).

Siti Alfiah, 2010. Dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Strategi *Peer Lessons* Berbantuan TIK Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Konsep IPA Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Dorang 01 Kabupaten Jepara” (Skripsi) ; UPT perpustakaan UNNES Nomor 060/ PSD/ 2010. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa setelah diterapkannya Strategi *Peer Lessons* berbantuan TIK dalam pembelajaran IPA. Ditunjukkan dengan perolehan nilai rata-rata siklus I 64,2 dan ketuntasan belajar 67%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 78,40 dan ketuntasan belajar 82%. Hasil analisis deskriptif kualitatif menunjukkan bahwa terjadi perubahan perilaku belajar siswa setelah diterapkannya Strategi *Peer Lessons* berbantuan TIK dalam pembelajaran.

Dari uraian tersebut di atas maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul : “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang”.

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

1. Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang maka permasalahan dalam penelitian kelas dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Apakah Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang ?
- b. Apakah Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang ?
- c. Apakah Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang ?

2. Pemecahan Masalah

Merencanakan pemecahan masalah melalui Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga sebagai berikut :

- a. Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok kecil sesuai topik materi (hubungan kenampakan alam, sosial dan budaya dengan gejalanya) masing-masing kelompok beranggotakan 4 - 5 siswa secara heterogen.
- b. Guru memberikan sebuah topik kepada setiap kelompok sesuai materi yang dibahas dalam pembelajaran.

- c. Siswa berdiskusi kelompok membahas sebuah topik materi serta mempersiapkan segala alat, media dan contoh-contoh yang relevan guna membelajarkan kepada teman sekelasnya.
- d. Setiap kelompok diberi waktu yang cukup untuk berdiskusi.
- e. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok kepada teman sekelasnya dan memberikan kesempatan bagi siswa yang bertanya.
- f. Setelah semua kelompok melaksanakan tugas, guru memberikan kesimpulan dan klarifikasi sekiranya ada yang perlu diluruskan dari pemahaman siswa.
- g. Setiap siswa dalam kelompok melakukan permainan ular tangga sebagai pemantapan konsep.
- h. Guru memberikan reward berupa simbol bintang bagi siswa yang berprestasi (siswa memenangkan permainan ular tangga).

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang.

2. Tujuan Khusus

- a. Meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga pada siswa kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang.

- b. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga pada siswa kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang.
- c. Meningkatkan hasil belajar IPS menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga pada siswa kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dapat memberikan dua manfaat baik bersifat teoritis maupun bersifat praktis :

1. Manfaat teoritis

Manfaat penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan teori untuk kegiatan-kegiatan penelitian selanjutnya. Terlebih penelitian ini juga akan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan sosial dan menambah khasanah bagi dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan menerapkan Strategi pembelajaran *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, meningkatkan minat dan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS, khususnya pada materi kenampakan alam. Siswa berani bertanya dan mau membelajarkan kepada temannya mengenai pengetahuan yang telah dikuasainya.

b. Bagi Guru

Mendorong dan memotivasi guru untuk senantiasa menggunakan strategi pembelajaran kooperatif yang beragam saat melaksanakan proses pembelajaran. Serta memanfaatkan Media Ular Tangga untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPS khususnya materi hubungan kenampakan alam, sosial dan budaya dengan gejalanya.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan kepada sekolah dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi, media pembelajaran inovatif, kreatif dan beragam khususnya dalam pembelajaran IPS.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Proses Belajar Mengajar (PBM)

a. Pengertian Belajar

Ada beberapa ahli yang mendefinisikan istilah belajar dengan beberapa uraian yang tidak sama. Berikut ini beberapa pengertian belajar menurut beberapa ahli :

- 1.) Winkel (dalam Nasution, 2000:131) belajar adalah aktivitas mental atau psikis, berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, nilai dan sikap.
- 2.) Sdaffer (dalam Nasution, 2000:131) belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif menetap, sebagai hasil pengalaman-pengalaman atau praktik.
- 3.) Arikunto (2002:2) belajar adalah aktivitas individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku baru sebagai pengalaman individu itu sendiri. yang menyangkut unsur cipta (kognitif), rasa (afektif) dan karsa (psikomotor).

Ciri-Ciri Belajar Menurut Mulyasa (2004: 38) adalah : 1.) Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, 2.) Belajar merupakan perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman, 3.) Belajar merupakan perubahan akhir dari suatu periode waktu yang cukup panjang. Perubahan itu hendaknya merupakan akhir dari suatu periode yang mungkin berlangsung sehari-hari, berbulan-bulan, atau bertahun-tahun, 4.) Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis.

Adapun prinsip-Prinsip Belajar Menurut Agus Suprijono (2009:4) adalah :

1.) Perubahan perilaku

Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri :a.) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari, b.) Kontinyu/ berkesinambungan dengan perilaku lainnya, c.) Fungsional/ bermanfaat sebagai bekal hidup, d.) Positif/ berakumulasi, e.) Aktif/ sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan, f.) Permanen/ tetap, g.) Bertujuan dan terarah, h.) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

2.) Belajar merupakan proses

Yaitu belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik.

3.) Belajar merupakan bentuk pengalaman

Yaitu pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah membentuk kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa (Wina Sanjaya: 2005:22).

Menurut (UU No. 20/2003, Bab I Pasal I Ayat 20) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik/ guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. <http://blog.persimpangan.com/blog/2007/08/06/pengertian-pembelajaran/>.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran, tabiat, pembentukan sikap dan kepercayaan diri pada peserta didik.

Prinsip-Prinsip Pembelajaran Menurut Wina Sanjaya (2005 : 30-32) adalah :

1) Belajar dengan melakukan

Yaitu belajar bukan hanya mendengarkan, mencatat sambil duduk di bangku, akan tetapi belajar adalah proses beraktivitas dan berbuat (*LearningBy Doing*).

2) Mengembangkan kemampuan sosial

Yaitu proses pembelajaran bukan hanya mengembangkan kemampuan intelektual akan tetapi juga kemampuan sosial. Oleh karena itu proses pembelajaran harus dapat mengembangkan dua sisi ini secara seimbang.

3) Mengembangkan keingintahuan, imajinasi dan fitrah

Yaitu proses pembelajaran harus mampu melatih kepekaan dan keingintahuan setiap individu terhadap segala sesuatu yang terjadi.

4) Mengembangkan ketrampilan pemecahan masalah

Yaitu pembelajaran adalah proses berfikir untuk memecahkan masalah. Oleh karena itu pengetahuan yang diperoleh mestinya dapat dijadikan sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

5) Mengembangkan kreativitas siswa

Yaitu dalam proses pembelajaran guru harus mampu mendorong kreativitas siswa sehingga dapat menjadikan manusia kreatif dan inovatif.

6) Mengembangkan kemampuan menggunakan ilmu dan teknologi

Yaitu pendidikan dibentuk untuk membekali setiap siswa agar mampu memanfaatkan hasil-hasil teknologi.

7) Menumbuhkan kesadaran sebagai warga negara yang baik

Yaitu setiap guru memiliki tanggung jawab dalam mengembangkan manusia yang sadar dan penuh tanggung jawab sebagai seorang warga negara.

8) Belajar sepanjang hayat

Yaitu belajar tidak terbatas pada waktu sekolah saja namun harus terus menerus seiring perkembangan zaman (*Long Life Education*).

Adapun faktor-faktor Pembelajaran Menurut Wina Sanjaya (2005:32 - 33) adalah sebagai berikut : 1.) Proses pembelajaran harus memberikan peluang kepada siswa agar mereka secara langsung dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran, 2.) Guru perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk merefleksi apa yang telah dilakukannya, 3.) Proses pembelajaran harus mempertimbangkan perbedaan individual, 4.) Proses pembelajaran harus dapat memupuk kemandirian di samping kerjasama, 5.) Proses pembelajaran harus terjadi dalam iklim yang kondusif baik iklim sosial maupun iklim psikologis, 6.) Proses pembelajaran yang dikelola guru harus dapat mengembangkan kreatifitas dan rasa ingin tahu.

c. Pengertian Mengajar

Menurut Warni Rasyidin (2009:32) mengajar adalah keterlibatan guru dan siswa dalam interaksi proses belajar mengajar. Guru sebagai koordinator menyusun, mengorganisasi serta mengatur situasi belajar siswa sehingga terjadi proses perkembangan intelek pada khususnya serta proses perkembangan jiwa, sikap, kepribadian, keterampilan pada umumnya.

Secara deskriptif mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa (Wina Sanjaya, 2005:73).

Jadi mengajar menurut peneliti adalah suatu usaha dari pendidik untuk menyampaikan sejumlah pesan atau pelajaran agar terdidik mengalami perubahan pengetahuan ketrampilan dan sikap.

Kegiatan mengajar bukan hanya berpusat pada guru (teacher-centered) tetapi juga pada aktifitas anak didik (student centered) dalam arti anak tidak bersifat pasif tetapi justru aktifitasnya yang diharapkan nampak dari hasil mengajar guru. Dalam hal ini guru berperan sebagai manager of learning, guru berperan sebagai fasilitator.

Dengan demikian proses belajar mengajar adalah proses mengorganisasi tujuan, bahan, metode serta alat penilaian sehingga satu sama lain saling berhubungan dan saling berpengaruh sehingga menumbuhkan kegiatan belajar pada diri peserta didik seoptimal mungkin menuju terjadinya perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

2. Kualitas Pembelajaran

a. Pengertian Kualitas Pembelajaran

Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitive efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaraannya.

Menurut Suprijono (2010:11-13) Efektivitas ini sesungguhnya merupakan suatu konsep lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Dengan demikian efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, akan tetapi juga dapat pula dilihat dari sisi persepsi atau sikap orangnya. (<http://cepiriyana.blogspot.com/>).

Sedangkan pembelajaran (*Learning*) mempunyai makna secara leksikal yang berarti proses, cara, perbuatan, mempelajari. Pada

pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran.

Jadi yang dimaksud dengan kualitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan untuk pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk proses memfasilitasi dan mengorganisir lingkungan peserta didik. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap (pengalaman) melalui proses pembelajaran.

Adapun aspek-aspek efektifitas belajar sebagai berikut : (1) peningkatan pengetahuan, (2) peningkatan ketrampilan, (3) perubahan sikap, (4) perilaku , (5) kemampuan adaptasi, (6) peningkatan integrasi, (7) peningkatan partisipasi, dan (8) peningkatan interaksi kultural. (<http://cepiriyana.blogspot.com/>).

b. Keterampilan Guru

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek terkait. Dalam pembelajaran, guru berhadapan dengan sejumlah peserta didik dengan berbagai macam latar belakang, sikap dan potensi. Kesemuanya itu berpengaruh terhadap kebiasaannya dalam mengikuti pembelajaran. Untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik, setiap guru sebaiknya mampu untuk menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan.

Keterampilan guru dalam pembelajaran adalah kecakapan atau kemampuan guru dalam menyajikan materi pelajaran. Dengan demikian

seorang guru harus mempunyai persiapan mengajar antara lain, guru harus menguasai bahan pengajaran maupun memilih metode yang tepat dan penguasaan kelas yang baik. (Suprayekti : 2003; 11).

Untuk menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan diperlukan berbagai keterampilan, diantaranya keterampilan mengajar. Keterampilan mengajar sangat berperan dan menentukan kualitas pembelajaran, yaitu keterampilan bertanya, memberi penguatan, mengadakan variasi, menjelaskan, membuka dan menutup pelajaran, membimbing diskusi kelompok kecil, mengelola kelas serta mengajar kelompok kecil dan perorangan. Setiap keterampilan mengajar memiliki komponen dan prinsip-prinsip dasar tersendiri. Keterampilan mengajar tersebut dan cara menggunakannya agar tercipta pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan adalah sebagai berikut: ([http:// edukasi.kompasiana.com/ 2009/ 10/ 19/ 8 -kompetensi-dasar-mengajar/](http://edukasi.kompasiana.com/2009/10/19/8-kompetensi-dasar-mengajar/)).

1.) Keterampilan Bertanya.

Bertanya merupakan ucapan verbal meminta respon dari seseorang yang dikenal. Respon di berikan berupa pengetahuan sampai dengan hal-hal yang merupakan hasil pertimbangan. Jadi bertanya merupakan stimulus efektif dan dapat mendorong kemampuan berpikir. Dalam proses belajar mengajar, bertanya memainkan peranan penting sebab pertanyaan tersusun dengan baik dan teknik pelontaran yang tepat akan memberikan dampak positif. Pertanyaan dibagi menjadi dua jenis, yaitu pertanyaan menurut maksudnya dan pertanyaan menurut taksonomi Bloom.

Pertanyaan menurut maksudnya terdiri dari : Pertanyaan permintaan (compliance question), pertanyaan retorik (rhetorical question), pertanyaan mengarahkan atau menuntun (prompting question) dan pertanyaan menggali (probing question). Sedangkan pertanyaan menurut taksonomi Bloom, yaitu: pertanyaan pengetahuan (recall question atau knowlagde question), pemahaman (conprehention question), pertanyaan penerapan (application question), pertanyaan sintetis (synthesis question) dan pertanyaan evaluasi (evaluation question).

Untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar, guru perlu menunjukkan sikap yang baik pada waktu mengajukan pertanyaan maupun ketika menerima jawaban siswa. Dan harus menghindari kebiasaan seperti : menjawab pertanyaan sendiri, mengulang jawaban siswa, mengulang pertanyaan sendiri, mengajukan pertanyaan dengan jawaban serentak, menentukan siswa yang harus menjawab sebelum bertanya dan mengajukan pertanyaan ganda. Dalam proses belajar mengajar setiap pertanyaan, baik berupa kalimat tanya atau suruhan yang menuntut respons siswa sehingga dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, di masukkan dalam golongan pertanyaan.

2.) Ketrampilan Memberikan Penguatan.

Penguatan (reinforcement) adalah segala bentuk respons, apakah bersifat verbal ataupun non verbal, yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa, yang bertujuan

memberikan informasi atau umpan balik (feed back) bagi si penerima atas perbuatannya sebagai suatu dorongan atau koreksi. Penguatan juga merupakan respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut. Penggunaan penguatan dalam kelas dapat mencapai atau mempunyai pengaruh sikap positif terhadap proses belajar siswa dan bertujuan untuk meningkatkan perhatian siswa terhadap pelajaran, merangsang dan meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan kegiatan belajar serta membina tingkah laku siswa yang produktif. Ketrampilan memberikan penguatan terdiri dari beberapa komponen yang perlu dipahami dan dikuasai penggunaannya oleh mahasiswa calon guru agar dapat memberikan penguatan secara bijaksana dan sistematis.

Komponen-komponen itu adalah : Penguatan verbal, diungkapkan dengan menggunakan kata-kata pujian, penghargaan, persetujuan dan sebagainya. Dan penguatan non-verbal, terdiri dari penguatan berupa mimik dan gerakan badan, penguatan dengan cara mendekati, penguatan dengan sentuhan (contact), penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan, penguatan berupa simbol atau benda dan penguatan tak penuh.

3.) Ketrampilan Mengadakan Variasi.

Variasi stimulus adalah suatu kegiatan guru dalam konteks proses interaksi belajar mengajar yang di tujukan untuk mengatasi kebosanan siswa sehingga, dalam situasi belajar mengajar, siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, serta penuh partisipasi.

Variasi dapat di kelompokkan ke dalam tiga kelompok atau komponen, yaitu : (1) Variasi dalam cara mengajar guru, meliputi : penggunaan variasi suara (teacher voice), Pemusatan perhatian siswa (focusing), kesenyapan atau kebisuan guru (teacher silence), mengadakan kontak pandang dan gerak (eye contact and movement), (2) Variasi dalam penggunaan media dan alat pengajaran. Media dan alat pengajaran bila ditinjau dari indera yang digunakan dapat digolongkan ke dalam tiga bagian, yakni dapat didengar, dilihat, dan diraba. Adapun variasi penggunaan alat antara lain adalah sebagai berikut : variasi alat atau bahan yang dapat dilihat (visual aids), variasi alat atau bahan yang dapat didengart (auditif aids), variasi alat atau bahan yang dapat diraba (motorik), dan variasi alat atau bahan yang dapat didengar, dilihat dan diraba (audio visual aids). (3) Variasi pola interaksi dan kegiatan siswa. Pola interaksi guru dengan murid dalam kegiatan belajar mengajar sangat beraneka ragam coraknya. Penggunaan variasi pola interaksi dimaksudkan agar tidak menimbulkan kebosanan, kejemuhan, serta untuk menghidupkan suasana kelas demi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan.

4.) Ketrampilan Menjelaskan.

Yang dimaksud dengan ketrampilan menjelaskan adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasikan secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan satu dengan yang lainnya. Secara garis besar komponen-komponen ketrampilan menjelaskan terbagi dua, yaitu : Merencanakan, hal ini mencakup penganalisaan masalah secara keseluruhan, penentuan jenis hubungan diantara unsur-unsur terkait dengan penggunaan hukum, rumus atau generalisasi sesuai dengan hubungan yang telah ditentukan.

5.) Ketrampilan Membuka dan Menutup Pelajaran.

Yang dimaksud dengan membuka pelajaran (set induction) ialah usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan prokondusi bagi siswa agar mental maupun perhatian terpusat pada apa yang akan dipelajarinya sehingga usaha tersebut akan memberikan efek yang positif terhadap kegiatan belajar. Sedangkan menutup pelajaran (closure) ialah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri pelajaran atau kegiatan belajar mengajar.

Komponen ketrampilan membuka pelajaran meliputi: menarik perhatian siswa, menimbulkan motivasi, memberi acuan melalui berbagai usaha, dan membuat kaitan atau hubungan di antara materi-materi yang akan dipelajari. Komponen ketrampilan menutup pelajaran meliputi: meninjau kembali penguasaan inti pelajaran dengan merangkum inti pelajaran, membuat ringkasan dan mengevaluasi.

6.) Ketrampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil.

Diskusi kelompok adalah suatu proses teratur yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka informal dengan berbagai pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan atau pemecahan masalah. Diskusi kelompok merupakan strategi yang memungkinkan siswa menguasai suatu konsep atau memecahkan suatu masalah melalui satu proses untuk memberi kesempatan untuk berpikir, berinteraksi sosial serta berlatih bersikap positif. Dengan demikian diskusi kelompok dapat meningkatkan kreativitas siswa, serta membina kemampuan berkomunikasi termasuk di dalamnya ketrampilan berbahasa.

7.) Ketrampilan Mengelola Kelas.

Pengelolaan kelas adalah ketrampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar. Dalam melaksanakan ketrampilan mengelola kelas maka perlu diperhatikan komponen ketrampilan yang berhubungan dengan penciptaan, pemeliharaan kondisi belajar secara optimal (bersifat preventif) berkaitan dengan kemampuan guru dalam mengambil inisiatif dan mengendalikan pelajaran. Bersifat represif yaitu ketrampilan berkaitan dengan respons guru terhadap gangguan siswa yang berkelanjutan dengan maksud agar guru dapat mengadakan tindakan remedial untuk mengembalikan kondisi belajar secara optimal.

8.) Ketrampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perseorangan.

Secara fisik bentuk pengajaran ini ialah berjumlah terbatas, yaitu berkisar antara 3 – 8 siswa orang untuk kelompok kecil, dan seorang untuk perseorangan. Pengajaran kelompok kecil dan perseorangan memungkinkan guru memberikan perhatian terhadap setiap siswa serta terjadinya hubungan yang lebih akrab antara guru dan siswa dengan siswa.

Komponen ketrampilan yang digunakan adalah: ketrampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, ketrampilan mengorganisasi, ketrampilan membimbing, ketrampilan merencanakan serta melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Ketrampilan mengajar yang esensial secara terkontrol dapat dilatihkan, diperoleh balikan (feed back) yang cepat dan tepat. Penguasaan komponen ketrampilan mengajar dengan baik dapat memusatkan perhatian secara khusus kepada komponen ketrampilan secara objektif dan mengembangkan pola observasi secara sistematis.

Dari delapan kompetensi di atas, yang paling penting bagi guru adalah bagaimana cara guru dapat menggunakan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Salah satu faktor yang dapat mengukur proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, makin banyaknya jumlah siswa bertanya.

c. **Aktivitas Siswa**

Aktivitas merupakan asas terpenting dalam belajar. Menurut Djamarah dalam (Arikunto 2002:2) belajar adalah aktivitas individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari dan sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitarnya. Aktivitas dapat dipahami sebagai serangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik menuju perkembangan pribadi individu seutuhnya, yang menyangkut unsur cipta (kognitif), rasa (afektif), dan karsa (psikomotorik).

Berdasarkan pendapat tersebut di atas menunjukkan bahwa aktivitas sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran IPS. Semakin tinggi aktivitas siswa dalam pembelajaran maka akan semakin mempercepat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Siswa adalah suatu organisme yang di dalam dirinya terdapat beranekaragam kemungkinan, potensi dan berkembang. Dalam dirinya terdapat prinsip aktif, keinginan untuk berbuat dan bekerja sendiri. Kegiatan belajar siswa menjadi dasar untuk mencapai tujuan hasil belajar yang lebih memadai Oemar Hamalik 2001:170 dalam (<http://id.shvoong.com/social-sciences/1961162-aktifitas-belajar-siswa/>)

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka, aktivitas siswa adalah suatu kegiatan atau kesibukan yang dilakukan oleh anak didik dalam rangka pembentukan diri. Sebagian besar aktivitas yang dilakukan di sekolah adalah usaha dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Anak didik harus aktif melakukan pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri dan bekerja sendiri.

Oleh sebab itu pemilihan strategi maupun model pembelajaran yang tepat akan mendorong siswa untuk lebih antusias mengikuti pembelajaran. Jadi sangat jelas bahwa dalam kegiatan belajar anak didik harus aktif.

Oemar Hamalik 2001 : 172 dalam (<http://id.shvoong.com/social-sciences/1961162-aktifitas-belajar-siswa/>) membagi kegiatan belajar siswa dalam 8 kelompok, antara lain :1.) Kegiatan-kegiatan visual, 2.) Kegiatan-kegiatan lisan, 3.) Kegiatan-kegiatan Mendengarkan, 4.) Kegiatan-kegiatan Menulis, 5.) Kegiatan-kegiatan Menggambar, 6.) Kegiatan-kegiatan Metrik, 7.) Kegiatan-kegiatan Mental, 8.) Kegiatan-kegiatan Emosional.

Menurut Gagne dalam (Catharina Tri Anni 2007 : 16) merumuskan perubahan perilaku berkaitan dengan apa yang dipelajari oleh pembelajar dalam bentuk kemahiran intelektual strategi kognitif, informasi verbal, kemahiran motorik dan sikap.

Seorang guru harus memahami indikator aktivitas belajar. Indikator adalah ciri-ciri yang tampak, dapat diamati serta diukur oleh siapapun yang tugasnya berkenaan dengan pendidikan dan pengajaran (Sudjana, 2004:11).

Adapun indikator aktivitas belajar siswa meliputi :

- 1.) Adanya partisipasi siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya melalui berbagai cara.
- 2.) Adanya keberanian siswa untuk mengajukan pendapatnya.
- 3.) Adanya siswa yang bertanya kepada guru ataupun meminta pendapat guru dalam kegiatan belajarnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa merupakan salah satu persyaratan yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Aktivitas siswa dalam pembelajaran ditandai dengan adanya partisipasi siswa dalam pembelajaran berupa aktivitas menjawab oleh siswa secara teratur tentang berbagai hal yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang dibahas.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Diyanti Rianti 2007:12 dalam (<http://one.indoskripsi.com>) adalah hasil proses belajar dimana pelaku aktif dalam belajar adalah siswa dan pelaku pasif adalah guru. Menurut Sudjana, (2004 :22) hasil belajar adalah kemampuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Robert M. Gagne (dalam Suprijono 2009;5) bahwa dalam setiap proses akan selalu terdapat hasil nyata yang dapat diukur dan dinyatakan sebagai hasil belajar seorang

Keberhasilan motivasi dan peningkatan hasil pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut adalah keberhasilan guru dalam mengelola kelas, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan siswa itu sendiri (Sadirman 2005:23)

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan pendidikan baik tujuan kurikulum maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar. Menurut Benjamin Bloom dalam (Poerwanti, Endang, dkk 2008;65) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik adalah sebagai berikut :

- 1.) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari lima aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi.
- 2.) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari tiga aspek, yakni penerimaan jawaban, organisasi, dan internalisasi.
- 3.) Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek dalam ranah psikomotorik, (a) gerakan refleks, (b) ketrampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perceptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan ketrampilan.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut, biasanya ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai bahan pengajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melakukan aktivitas pembelajaran, yang diwujudkan dengan tiga aspek kemampuan yaitu berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

3. Hakikat IPS

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Mortella (dalam Etin Solihatin dan Raharjo, 2007:145) mengatakan bahwa pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan dari pada transfer konsep.

Pendidikan IPS adalah penyederhanaan adaptasi, seleksi dan modifikasi dari disiplin akademik dari ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah, pedagogis dan psikologis untuk tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila (Somantri, 2001:103).

Dalam pembelajaran IPS diharapkan siswa memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep, mengembangkan, serta melatih sikap, moral, nilai dan ketrampilan berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Dengan demikian pembelajaran IPS harus diformulasikan pada aspek kependidikan.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu terkait (Puskur Balitbang Depdiknas, 2006:167).

Pada jenjang pendidikan dasar pemberian mata pelajaran IPS dimaksudkan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, kemampuan

praktis, agar mereka dapat menelaah, mempelajari dan mengkaji fenomena-fenomena serta masalah sosial yang ada disekitar mereka.

Pendidikan IPS di SD dapat berjalan sesuai tujuan apabila guru mengenal dan memahami terhadap sifat-sifat siswa SD. Karakteristik siswa SD masih dalam tahap operasional konkrit dengan ciri : perhatian mudah beralih dan terfokus pada lingkungan terdekat, mempunyai dorongan untuk menyelidiki (inkuiri) terhadap sesuatu yang diinginkan, suka pada benda bergerak, dan kaya akan imajinasi (Preston dalam Hidayati, 2006:28).

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), diisyaratkan bahwa tujuan akhir dari proses pendidikan IPS pada tingkat Sekolah Dasar (SD/MI) adalah untuk mengarahkan peserta didik agar dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai Supriatna;2007 dalam (<http://ganes77.wordpress.com/2010/6/28/analisis-bahan-ajar-ips-di-sekolah-dasar-4/>).

Adapun tujuan IPS di SD menurut (Depdiknas, 2003) adalah sebagai berikut : 1.) Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, dan sejarah, 2.) Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah dan ketrampilan sosial, 3.) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan

kemanusiaan, 4.) Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk baik secara nasional maupun global.

c. Fungsi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD

Fungsi IPS khususnya pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar sebagaimana tercantum dalam Kurikulum IPS-SD Tahun 2006 adalah peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupannya sehari-hari (Depdiknas, 2006).

Ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya, yaitu lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dan dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.

Sedangkan pengajaran sejarah berfungsi menumbuhkan rasa kebanggaan dan bangga terhadap perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini.

4. Pembelajaran Kooperatif

Menurut Anita Lie (2004:44) Pembelajaran kooperatif mencakup kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan suatu masalah, menyelesaikan suatu tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan bersama lainnya.

Anita Lie dalam buku *Cooperative Learning* (2002;55) membedakan pembelajaran berbasis sosial dalam dua hal yaitu pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dan pembelajaran kalaboratif. Pembelajaran kalaboratif didefinisikan sebagai falsafah mengenai tanggung jawab pribadi dan sikap menghormati sesama. Guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan dukungan tetapi tidak mengarahkan kelompok ke arah hasil yang sudah disiapkan sebelumnya. Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok diskusi termasuk bentuk-bentuk yang telah diarahkan guru.

Roger dan David Johnson dalam (Anita Lie 2004;44) pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar kelompok. Pelaksanaan kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas agar lebih efektif. Untuk mencapai hasil yang optimal, lima unsur kooperatif yang harus diterapkan yaitu : a.) Positif interdependence (saling ketergantungan positif), b.) Personal Responsibility (tanggung jawab perseorangan), c.) Face to face promotive interaction (interaksi promotif), d.) Interpersonal skill (komunikasi antar anggota), e.) Group processing (pemrosesan kelompok).

Adapun lingkungan belajar dan sistem pengelolaan pembelajaran kooperatif adalah : a.) Memberikan kesempatan terjadinya belajar berdemokrasi. , b.) Meningkatkan penghargaan peserta didik pada pelajaran akademik dan mengubah norma-norma terkait dengan prestasi, c.) Mempersiapkan peserta didik belajar mengenai kalaborasi dan berbagai ketrampilan sosial melalui peran aktif peserta didik dalam kelompok-

kelompok kecil, d) Memberi peluang terjadinya proses partisipasi aktif peserta didik dalam belajar dan terjadinya dialog interaktif, e.) Menciptakan iklim sosio emosional to live together, f.) Menumbuhkan produktifitas dalam kelompok, g.) Mengubah peran guru dari center stage performance menjadi koreografer kegiatan kelompok

Dari uraian pembelajaran kooperatif di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan pembelajaran kooperatif dapat melatih siswa untuk saling bekerja sama dan saling bertukar pikiran dalam menyelesaikan masalah. Jadi dengan pembelajaran kooperatif akan menimbulkan dampak positif diantaranya percaya diri, berfikir kritis dan berani mengungkapkan pendapat. Kata kunci dari kooperatif adalah *Purposeful talk* yaitu percakapan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menelaah, mengeksplora, mengelaborasi dan membangun pengetahuannya di dalam konteks sosial.

5. Strategi *Peer Lessons*

a. Pengertian Strategi *Peer Lessons*

Mengajar bukan semata persoalan menceritakan dan belajar bukan merupakan konsekuensi otomatis dari penuangan informasi ke dalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan serta pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang optimal, karenanya diperlukan suatu strategi sehingga dapat mendukung atau meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Menurut Wina Sanjaya (2005; 34) dalam konteks pembelajaran strategi dapat dikatakan sebagai pola umum yang berisi tentang rentetan kegiatan yang dapat dijadikan pedoman (petunjuk umum) agar kompetensi sebagai tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Dalam Memilih suatu strategi, hendaknya dapat mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik pasif atau hanya menerima pelajaran dari guru, ada kecenderungan untuk cepat melupakan pelajaran yang telah diberikan. Salah satu bentuk pembelajaran aktif adalah pembelajaran menggunakan Strategi *Peer Lessons*.

Pembelajaran aktif (*active learning*) sendiri merupakan suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Sedangkan *Peer Lessons* adalah suatu strategi pembelajaran yang merupakan bagian dari *active learning* (pembelajaran aktif). Secara singkat menurut Melvin L. Silberman (2009;55) strategi *Peer Lessons*

merupakan strategi untuk mendukung pengajaran sesama siswa di dalam kelas. Strategi ini menempatkan seluruh tanggung jawab pengajaran kepada seluruh anggota kelas.

b. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran *Peer Lessons*

Menurut Hisyam Zaini dkk (2009;65-66) Strategi pembelajaran *Peer Lessons* diimplementasikan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1.) Guru membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil sebanyak segmen materi yang disampaikan.
- 2.) Masing-masing kelompok kecil diberi tugas untuk mempelajari satu topik materi, kemudian mengajarkannya kepada kelompok lain. Topik-topik yang diberikan harus saling berhubungan.
- 3.) Guru meminta setiap kelompok menyiapkan strategi untuk menyampaikan materi atau hasil diskusi kepada teman-teman sekelas. Guru menyarankan kepada siswa untuk tidak menggunakan metode ceramah seperti membaca laporan.
- 4.) Guru membuat beberapa saran seperti :
 - a.) Menggunakan alat bantu visual seperti gambar-gambar
 - b.) Menyiapkan media pengajaran yang diperlukan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok
 - c.) Menggunakan contoh-contoh relevan dalam menjelaskan materi yang akan dipresentasikan
 - d.) Memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk bertanya.

- 5.) Guru memberikan waktu yang cukup kepada kelompok untuk berdiskusi.
- 6.) Setelah semua kelompok melaksanakan tugas yang diberikan guru, guru memberi kesimpulan dan klasifikasikan sekiranya ada yang perlu diluruskan dari pemahaman peserta didik.

Dari setiap langkah di atas dapat kita perhatikan dengan jelas sebagai berikut Menurut Hisyam Zaini dkk (Strategi Pembelajaran aktif, 2009;68-69) :

- (1.) Fase pertama, pengenalan konsep. Fase ini guru mulai mengenalkan suatu konsep atau istilah baru yang mengacu pada hasil penemuan selama eksplorasi. Pengenalan di dapat dari keterangan guru, buku paket, atau media lain dan mempersiapkan sesuatunya baik alat bantu atau medianya maupun contoh-contoh untuk tahap kedua/ eksplorasi.
- (2.) Fase kedua, eksplorasi dan aplikasi. Fase ini memberikan peluang pada siswa untuk mengungkapkan pengetahuan dan menjelaskan fenomena yang mereka alami dengan bimbingan guru. Hal ini menyebabkan fase ini dapat menciptakan konflik kognitif pada diri mereka dan berusaha untuk berfikir kritis dalam melakukan pengujian dan berdiskusi untuk menjelaskannya. Tujuan fase ini untuk membangkitkan minat, rasa ingin tahu siswa.
- (3.) Fase ketiga, elaborasi dan publikasi. Pada fase ini siswa mengkomunikasikan hasil temuan-temuan dan memperagakan tentang materi yang dibahas. Penemuan itu dapat bersifat sesuatu yang baru atau sekedar membuktikan hasil pengamatan untuk diketahui oleh teman-teman sekelasnya. Siswa siap menerima kritikan, saran atau sebaliknya saling memperkuat argument.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan langkah yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS adalah membentuk kelompok secara heterogen, guru membagi topik sesuai konsep yang sedang dibahas kepada masing-masing kelompok, siswa dalam kelompok membahas topik yang diterima untuk nantinya dipresentasikan kepada teman-teman sekelasnya dengan menggunakan berbagai media serta alat yang telah dipersiapkan. Langkah selanjutnya mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya kepada kelompok lain dengan memberikan kesempatan bertanya juga menerima saran dan kritiknya.

Dengan beberapa langkah strategi *Peer Lessons* di atas siswa diajak untuk belajar secara aktif dengan melibatkan mental dan fisik, baik di dalam maupun di luar kelas. Dengan demikian peserta didik akan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga termotivasi untuk belajar dan hasil belajarpun dapat dimaksimalkan.

6. Permainan Ular Tangga

a. Pengertian Permainan

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda

sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan. Anak mengkonsolidasikan ketrampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya (Semiawan, 2002: 21) dalam [http:// id. wikipedia. org/ wiki/ Ular tangga](http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga).

Berkaitan dengan permainan Pellegrini dan Saracho, 1991 dalam (http://sites.google.com/a/apedukatif.co.cc/www/artikel_1) permainan memiliki sifat sebagai berikut: (1) Permainan dimotivasi secara personal, karena memberi rasa kepuasan. (2) pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) ketimbang pada tujuannya. (3) Aktivitas permainan dapat bersifat nonliteral. (4) Permainan bersifat bebas dari aturanaturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya. (5) Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.

Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan.

b. Pengertian Bermain

Bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk dijabarkan, menurut Piaget, 1951 dalam ([https:// sites. google. com/ a/ apedukatif. co. cc/ www/artikel_1](https://sites.google.com/a/apedukatif.co.cc/www/artikel_1)), bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Tetapi ahli lain membantah pendapat tersebut karena adakalanya bermain bukan dilakukan semata-mata demi kesenangan, melainkan ada sasaran lain yang ingin dicapai yaitu prestasi tertentu.

Menurut Hughes dalam (Syaiful Bahri;1999), seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children, Play, and Development*, mengatakan bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur didalamnya, yaitu:

- 1.) Mempunyai tujuan yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan,
- 2.) Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa,
- 3.) Menyenangkan dan dapat menikmati,
- 4.) Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas,
- 5.) Melakukan secara aktif dan sadar.

Pada dasarnya bermain memiliki dua pengertian yang harus dibedakan, bahwa bermain menurut pengertian pertama dapat bermakna sebagai sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang kalah (*play*), sedangkan yang kedua sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan namun ditandai dengan adanya pencarian menang-kalah (*games*). Dengan demikian, pada dasarnya

setiap aktivitas bermain selalu didasarkan pada perolehan kesenangan, kepuasan, sebab fungsi utama bermain adalah untuk relaksasi dan menyegarkan kembali kondisi fisik dan mental yang berada pada ketegangan.

Pada pengertian kedua, bermain sebagai games, kesenangan dan kepuasan yang diperoleh seseorang harus melibatkan kehadiran orang lain. Tanpa hadirnya pihak kedua (sebagai lawan) maka games tidak akan terjadi, sebab games hanya akan berlaku jika ada unsur sportivitas, aturan dan menang-kalah. Artinya seseorang akan memperoleh kesenangan dan kepuasan setelahnya mampu mengungguli pihak lawan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bermain adalah segala aktivitas atau kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir dan dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain.

c. Pengertian Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah 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" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ular tangga ini diciptakan pada tahun 1870, papan permainan tidak ada standar standar dalam ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. [http:// id. wikipedia. org/ wiki/ Ular tangga](http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga).

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.

Permainan ular tangga juga memiliki banyak manfaat dalam hal pendidikan. Berikut ini pendapat peneliti manfaat yang bisa diperoleh siswa dari permainan ular tangga : a.) Melatih siswa belajar matematika sederhana (penjumlahan dan pengurangan), b.) Siswa dapat menambah kosa kata baru melalui gambar dalam papan ular tangga tersebut (berlatih mendeskripsikan gambar), c.) Melatih siswa belajar membaca, d.) Melatih siswa belajar memahami kalimat permintaan atau perintah, e.) Siswa bermain peran ketika melakukan perintah atau permintaan sesuai dengan pertanyaan yang tertulis dalam tiap kotak ular tangga tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas maka, permainan ular tangga merupakan jenis permainan yang menarik dan tidak asing untuk dimainkan pada segala umur, permainan ular tangga juga memiliki banyak manfaat untuk anak diantaranya menambah bahasa anak, mengasah kecerdasan emosional, dan interaksi sosial.

7. Implementasi Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Strategi *Peer Lessons* Dengan Media Ular Tangga.

Implementasinya adalah peneliti melakukan pembelajaran dengan diskusi kelompok sesuai dengan sintaks pada strategi pembelajaran *Peer Lessons* dan setelah itu siswa melakukan permainan dalam pembelajaran menggunakan media ular tangga. Adapun media ular tangga sendiri yaitu mengadopsi, merancang, memodifikasi permainan ular tangga pada umumnya sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan dalam memahami konsep IPS. Implementasi peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular yaitu siswa dalam kelompok heterogen melakukan diskusi kelompok sesuai dengan materi yang telah diberikan guru, kemudian siswa menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas dengan berbagai strategi yang telah disarankan guru. Kemudian setelah itu masing-masing siswa dalam kelompok melakukan permainan dengan media ular tangga. Papan media ular tangga terdiri dari 36 kotak berisi pertanyaan yang harus dijawab siswa dengan benar untuk memenangkan permainan. Bagi siswa berprestasi dan kelompok terbaik akan mendapatkan reward berupa bintang dari guru. Sehingga pembelajaran menggunakan media ular tangga menjadi menyenangkan, memudahkan siswa memahami konsep IPS dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

B. Kajian Empiris

Aryani Ima, 2008. Dalam penelitiannya yang berjudul “*Peningkatan Hasil Belajar Biologi Menggunakan Strategi Peer Lessons Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Masaran Tahun Ajaran 2008 / 2009*”. Subjek : (L Education General ; Edisi IV) Jurnal Nasional tahun 2008. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dari hasil pembahasan dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siklus III lebih tinggi dari siklus I dan siklus II, baik dilihat dari aspek kognitif ($81,15 > 71,1 > 64,9$) maupun afektif ($21,65 > 18,65 > 17,075$). Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan strategi *Peer Lessons* dalam pembelajaran biologi dapat meningkatkan hasil belajar biologi pada siswa kelas VIII E SMP Negeri I Masaran tahun ajaran 2008/2009. (<http://garuda.dikti.go.id/jurnal/detil/id/19:4171/q/peer%20lessons/offset/0/limit/2>).

Fauzia Meina, 2008. Dalam penelitiannya yang berjudul “*Eksperimentasi Pembelajaran Matematika Melalui Strategi Peer Lessons Dan Learning Start With A Question (LSQ) Pada Siswa Kelas VII Smp Muhammadiyah 2 Surakarta* “. Subjek : (L Education General ; Edisi IV) Jurnal Nasional Tahun 2008. Hasil penelitiannya menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar Matematika dipengaruhi oleh pembelajaran menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan pembelajaran menggunakan strategi LSQ dengan $t_h = 2,107$. Lebih lanjut dikatakan bahwa prestasi belajar Matematika dengan pembelajaran menggunakan strategi *Peer Lessons* lebih baik daripada prestasi belajar Matematika dengan menggunakan strategi LSQ. Hal ini ditunjukkan pada hasil

nilai rata-rata untuk kelas eksperimen 85,55 dan kelas kontrol 74,30 pada pokok bahasan persegi panjang dan persegi. ([http://garuda.dikti.go.id/jurnal/detail/id/19:2008/q/strategi% 20 pembelajaran% 20PEER% 20 LESSONS/offset/0/limit/2](http://garuda.dikti.go.id/jurnal/detail/id/19:2008/q/strategi%20pembelajaran%20PEER%20LESSONS/offset/0/limit/2)).

Siti Alfiah, 2010. Dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Strategi *Peer Lessons* Berbantuan TIK Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Konsep IPA Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Dorang 01 Kabupaten Jepara” (Skripsi) ; UPT perpustakaan UNNES Nomor 060/ PSD/ 2010. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa setelah diterapkannya Strategi *Peer Lessons* berbantuan TIK dalam pembelajaran IPA. Ditunjukkan dengan perolehan nilai rata-rata siklus I 64,2 dan ketuntasan belajar 67%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 78,40 dan ketuntasan belajar 82%. Hasil analisis deskriptif kualitatif menunjukkan bahwa terjadi perubahan perilaku belajar siswa setelah diterapkannya Strategi *Peer Lessons* berbantuan TIK dalam pembelajaran.

C. Kerangka Berfikir

Pada kondisi awal hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 mengenai materi kenampakan alam masih belum optimal, ini ditunjukkan dengan pencapaian nilai terendah 40 dan tertinggi 84 dengan rata-rata nilai masih di bawah KKM yaitu 64,2, adapun KKM untuk mata pelajaran IPS yang ditetapkan SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang adalah 65.

Dari 30 siswa kelas IV ternyata hanya 14 siswa yang tuntas atau 46,7%, sedangkan 16 siswa lainnya atau 53,3% masih belum tuntas. Selain itu

ketrampilan guru dalam mengelola pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran pun masih kurang, sehingga guru masih belum dapat meningkatkan minat dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS.

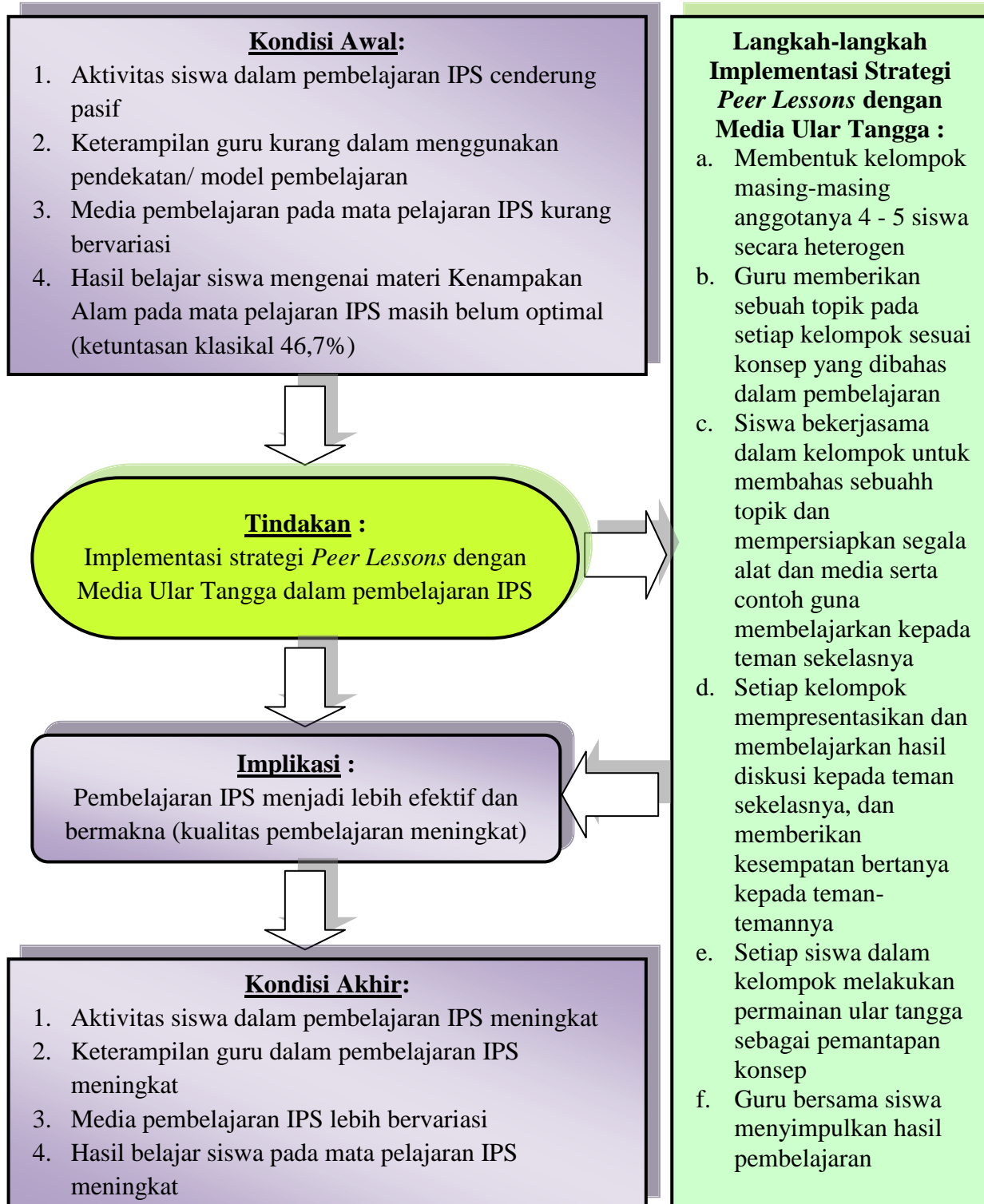
Salah satu untuk meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar yang lebih baik adalah penggunaan strategi atau pendekatan dan media pembelajaran. Karena hal itu dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga dalam pembelajaran IPS sangat mendukung dan sesuai untuk mencapai keberhasilan suatu kegiatan belajar mengajar, karena implementasi strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga mempunyai manfaat antara lain meningkatkan partisipasi siswa, meningkatkan keberanian/ keantusiasan siswa untuk bertanya, mengungkapkan ide, gagasan, maupun pendapat, mengembangkan kreativitas siswa, meningkatkan keterampilan berfikir siswa, menciptakan suasana/ iklim yang kompetitif sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.

Maka dengan implementasi Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga dapat memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi siswa, sehingga pembelajaran IPS dapat berjalan lebih bermakna dan efektif, karena media lebih bervariasi dan dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Kerangka berfikir ini dapat dilihat pada Bagan berikut :

Bagan 01

SKEMA KERANGKA BERFIKIR



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian pada kajian pustaka, kajian empiris, dan kerangka berfikir di atas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

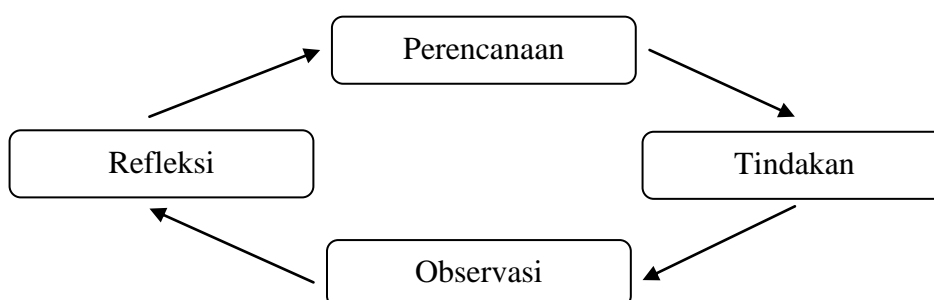
Rancangan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat (Zaenal Aqib 2006: 28).

Tujuan PTK menurut Zainal Aqib (2006:30) adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran secara berkesinambungan sehingga meningkatkan mutu hasil instruksional, mengembangkan keterampilan guru, meningkatkan efisiensi pengelolaan instruksional serta menumbuhkan budaya meneliti pada komunitas guru.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digambarkan sebagai proses yang dinamis meliputi tahap-tahap atau aspek perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, seperti pada bagan di bawah ini :

Bagan 02

Prosedur Pelaksanaan PTK



1. Pendekatan Penelitian

Adapun pendekatan penelitian yang digunakan adalah :

a. Pendekatan Penelitian Kuantitatif

Menurut Zaenal Aqib (2006: 15) Pendekatan kuantitatif adalah Pendekatan yang dilakukan dengan cara menggambarkan data dalam bentuk perhitungan persentase, rata-rata, dan perhitungan statistik lainnya. Dengan kata lain data kuantitatif adalah data yang melibatkan diri pada perhitungan, angka-angka, atau kuantitas.

Data kuantitatif ini berupa data hasil belajar siswa kelas IV yang diambil dengan cara memberikan tes pada setiap akhir siklus.

b. Pendekatan Penelitian Kualitatif

Menurut Zaenal Aqib (2006: 15) Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang dilakukan secara cermat, mendalam dan rinci sehingga dapat mengumpulkan data yang sangat lengkap serta menghasilkan informasi yang menunjukkan kualitas sesuatu. Jenis data yang dihasilkan tidak dapat dicapai atau diperoleh dengan menggunakan prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi.

Dalam penelitian tindakan kelas ini data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga.

2. Prosedur/ langkah-langkah PTK

a. Perencanaan

- 1.) Menelaah indikator serta materi pembelajaran IPS tentang materi Hubungan Kenampakan Alam, Sosial dan Budaya dengan Gejalanya.
- 2.) Menyusun RPP sesuai indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran dengan menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga.
- 3.) Menyiapkan media pembelajaran.
- 4.) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan LKS.
- 5.) Menyiapkan lembar pengamatan (observasi) untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan rancangan yang telah ditetapkan yaitu mengenai tindakan kelas (Arikunto, 2001:18). Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam tiga siklus. Dalam setiap siklus dilakukan satu tindakan yang diwujudkan dalam skenario pembelajaran. Satu kali pertemuan yaitu 3 x 35 menit, dimana setiap pertemuan dalam pembelajaran menerapkan Strategi *Peer Lesson* dengan Media Ular Tangga. Siklus pertama yaitu dengan materi : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial dan Budaya Dengan Gejalanya, kemudian siklus berikutnya yaitu dengan materi yang sama namun dengan indikator yang berbeda.

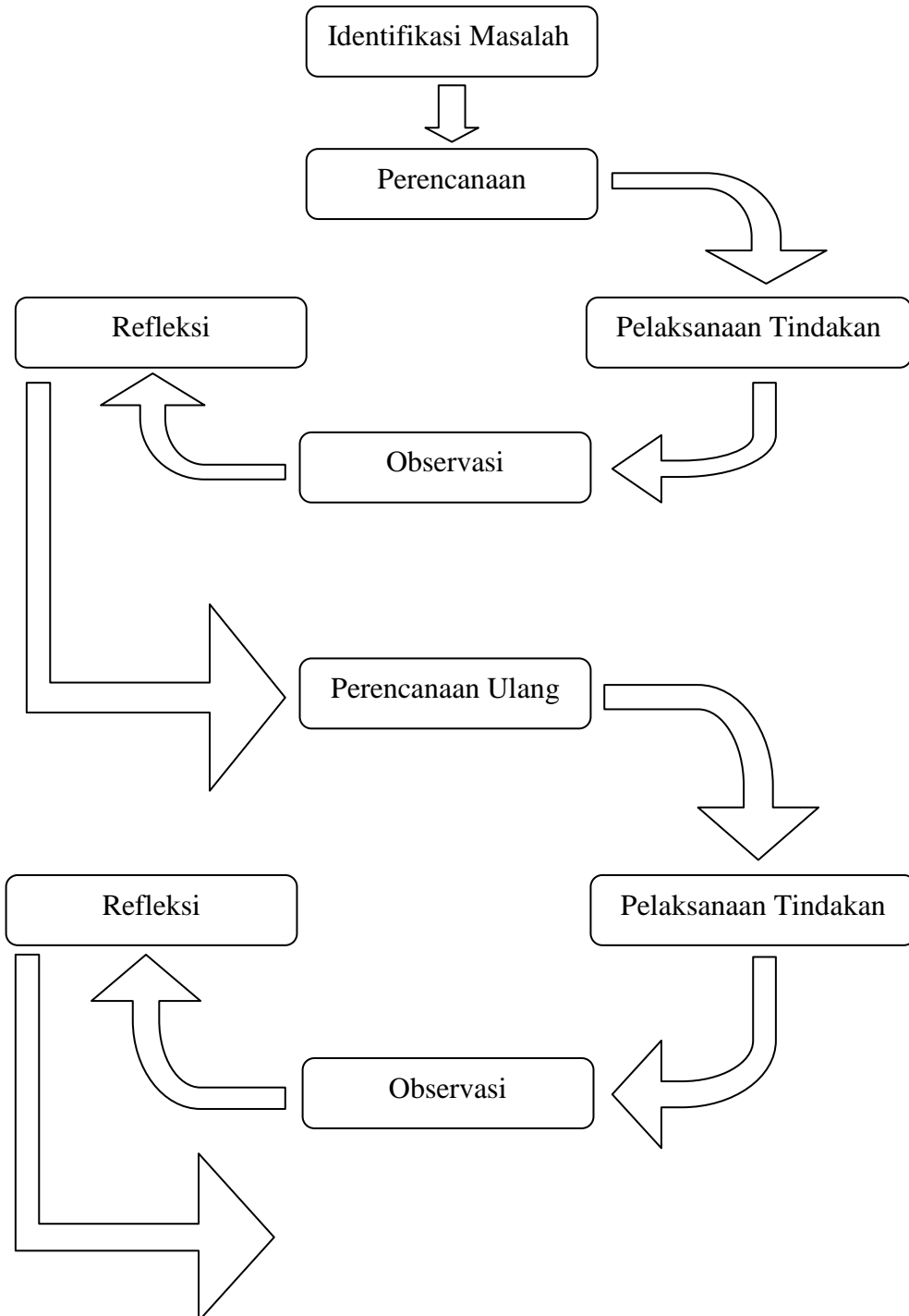
c. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat (Arikunto, 2001 : 19). Kegiatan observasi dilaksanakan secara kalaboratif dengan pengamat (*observer*) untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dengan implementasi Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Negeri Pakintelan 03.

d. Refleksi

Refleksi dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul saat proses observasi, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi dan sudah dilakukan (Arikunto, 2001:19). Setelah mengkaji proses pembelajaran yaitu keterampilan guru dan aktivitas siswa, serta pemahaman terhadap pembelajaran, apakah sudah efektif dengan melihat ketercapaian dalam indikator kinerja pada siklus pertama, serta mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan siklus pertama, kemudian peneliti membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

SKEMA LANGKAH-LANGKAH PENELITIAN

Bagan 03 Spiral Tindakan Kelas

(Zainal Aqib, 2006: 17)

B. Perencanaan Tahap Penelitian

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

1. Perencanaan Siklus I (Pertama)

a. Perencanaan

- 1.) Menyusun jadwal pertemuan antara peneliti dan guru kelas.
- 2.) Mengidentifikasi permasalahan dan menetapkan materi pembelajaran.
- 3.) Menyusun RPP dengan kompetensi dasar/ materi : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial dan Budaya Dengan Gejalanya.
- 4.) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa buku paket IPS, gambar-gambar yang relevan, media pembelajaran yang dibuat siswa dan Ular Tangga.
- 5.) Mempersiapkan evaluasi berupa tes tertulis/ lembar soal dan LKS.
- 6.) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati pembelajaran IPS menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1.) Guru mengkondisikan kelas, memberikan salam, mengawali pembelajaran dengan berdoa, mengabsen siswa, menjelaskan tujuan kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan.
- 2.) Guru melaksanakan apersepsi : memberikan pertanyaan kepada siswa.
- 3.) Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok secara heterogen. (satu kelompok terdiri 4-5 siswa).

- 4.) Guru memberikan lembar kerja siswa (LKS)/ penugasan pada masing-masing kelompok.
- 5.) Setiap kelompok bertugas mendeskripsikan dan mengidentifikasi peristiwa alam di Indonesia. (kel. 1 dan 4 mengenai Tsunami, kel. 2 dan 5 mengenai Gempa bumi, kel. 3 dan 6 mengenai Angin topan).
- 6.) Masing-masing kelompok membuat media pembelajaran dan hasil diskusinya sesuai dengan materi yang diberikan.
- 7.) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.
- 8.) Masing-masing kelompok melakukan permainan Ular Tangga.
- 9.) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil kegiatan belajar mengajar.
- 11.) Siswa mengerjakan evaluasi.
- 12.) Guru menutup pembelajaran dan memberikan tindak lanjut dengan memberikan tugas rumah (PR) kepada siswa.

c. Observasi

- 1.) Obsever melakukan pengamatan keterampilan guru dalam proses pembelajaran IPS melalui lembar pengamatan.
- 2.) Observer melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS melalui lembar pengamatan, serta mengamati catatan atau hasil diskusi masing-masing siswa.

d. Refleksi

Peneliti bersama guru kelas menganalisis hasil pembelajaran sehingga guru dapat memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pembelajaran untuk merencanakan tindak lanjut pada siklus berikutnya.

2. Perencanaan Siklus II (Kedua)

a. Perencanaan

- 1.) Menyusun jadwal pertemuan antara peneliti dan guru kelas.
- 2.) Mengidentifikasi permasalahan dan menetapkan materi pembelajaran.
- 3.) Menyusun RPP dengan kompetensi dasar/ materi : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial dan Budaya Dengan Gejalanya.
- 4.) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa buku paket IPS, gambar-gambar yang relevan, media pembelajaran yang dibuat siswa dan Ular Tangga.
- 5.) Mempersiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis/ lembar soal dan lembar kerja siswa (LKS).
- 6.) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1.) Guru mengkondisikan kelas, memberikan salam, mengawali pembelajaran dengan berdoa, mengabsen siswa, menjelaskan tujuan kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan.
- 2.) Guru melaksanakan apersepsi : melakukan tanya jawab dengan siswa.
- 3.) Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok secara heterogen. (kelompok terdiri 4-5 siswa).
- 4.) Guru memberikan lembar kerja siswa (LKS)/ penugasan pada masing-masing kelompok.

- 5.) Setiap kelompok bertugas mendeskripsikan dan mengidentifikasikan ampakan alam di Indonesia. (kel. 1 dan 4 mengenai Banjir, kel. 2 dan 5 mengenai Tanah longsor, kel. 3 dan 6 mengenai Gunung meletus).
- 6.) Masing-masing kelompok membuat media pembelajaran dan hasil diskusinya sesuai dengan materi yang diberikan.
- 7.) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.
- 8.) Masing-masing kelompok melakukan permainan Ular Tangga.
- 9.) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil kegiatan belajar mengajar.
- 11.) Siswa mengerjakan evaluasi.
- 12.) Guru menutup pembelajaran dan memberikan tindak lanjut dengan memberikan tugas rumah (PR) kepada siswa.

c. Observasi

- 1.) Observer melakukan pengamatan keterampilan guru dalam proses pembelajaran IPS melalui lembar pengamatan.
- 2.) Observer melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS melalui lembar pengamatan, serta mengamati catatan atau hasil diskusi masing-masing siswa.

d. Refleksi

Peneliti bersama guru kelas menganalisis hasil pembelajaran sehingga guru dapat memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pembelajaran untuk merencanakan tindak lanjut pada siklus berikutnya.

3. Perencanaan Siklus III (Ketiga)

a. Perencanaan

- 1.) Menyusun jadwal pertemuan antara peneliti dan guru kelas.
- 2.) Mengidentifikasi permasalahan dan menetapkan materi pembelajaran.
- 3.) Menyusun RPP dengan kompetensi dasar/ materi : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial dan Budaya Dengan Gejalanya.
- 4.) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa buku paket IPS, gambar-gambar yang relevan, media pembelajaran yang dibuat siswa berupa kliping dan Ular Tangga.
- 5.) Mempersiapkan evaluasi berupa tes tertulis/ lembar soal dan LKS.
- 6.) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati pembelajaran IPS dengan menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1.) Guru mengkondisikan kelas, memberikan salam, mengawali pembelajaran dengan berdoa, mengabsen siswa, menjelaskan tujuan kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan.
- 2.) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa agar aktif dalam pembelajaran
- 3.) Guru melaksanakan apersepsi : melakukan tanya jawab dengan siswa.
- 4.) Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok secara heterogen. (kelompok terdiri 4-5 siswa).
- 5.) Guru memberikan LKS/ penugasan pada masing-masing kelompok.

- 6.) Setiap kelompok bertugas mengidentifikasi peristiwa alam dan pola perilaku anggota masyarakat yang dapat mempengaruhi peristiwa alam (kel.1 mengenai Tsunami, kel.2 mengenai Gempa bumi, kel. 3 mengenai Angin topan, kel 4. mengenai Gunung meletus, kel.5 mengenai Tanah longsor, dan kel.6 mengenai Banjir).
- 7.) Masing-masing kelompok membuat media pembelajaran berupa kliping dan hasil diskusi.
- 8.) Guru membimbing setiap kelompok dalam berdiskusi
- 9.) Masing-masing kelompok dengan medianya mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.
- 10.) Masing-masing kelompok melakukan tanya jawab/ kuis
- 11.) Masing-masing kelompok melakukan permainan Ular Tangga.
- 12.) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran
- 14.) Siswa mengerjakan evaluasi.

c. Observasi

- 1.) Obsever melakukan pengamatan keterampilan guru dalam proses pembelajaran IPS melalui lembar pengamatan.
- 2.) Observer melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS melalui lembar pengamatan serta mengamati catatan atau hasil diskusi masing-masing siswa.

d. Refleksi

Peneliti bersama guru kelas bersama-sama menganalisis hasil pengamatan dan menyusun laporan.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV (empat) tahun pelajaran 2010/ 2011 SD Negeri Pakintelan 03 Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Subjek pelaku tindakan adalah guru kelas IV (empat) SD Negeri Pakintelan 03.

D. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2010/ 2011 pada siswa kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang.

E. Data dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang mencakup atau didasarkan atas perhitungan persentase, rata-rata, dan perhitungan statistik lainnya.

Data kuantitatif ini berupa data hasil belajar siswa kelas IV yang diambil dengan cara memberikan tes pada setiap akhir siklus.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah jenis data yang menghasilkan informasi yang tidak dapat dicapai atau diperoleh dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran).

Dalam penelitian tindakan kelas ini data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa, dan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga.

2. Sumber Data

a. Siswa

Sumber data siswa diperoleh dari hasil observasi yang diperoleh secara sistematis selama penelitian pada pelaksanaan tiap siklus di kelas IV dengan menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga.

b. Guru

Sumber data guru diperoleh dari hasil observasi keterampilan guru saat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga.

c. Data dan Dokumen

Sumber data dokumen berupa nama siswa, hasil belajar atau daftar nilai siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS, data keterampilan guru dan data aktivitas siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah metode observasi, metode tes dan dokumentasi.

a. Metode Observasi

Adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati tingkah laku pada situasi tertentu (Arikunto, 2002: 133).

Metode Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga dan dilaksanakan bersama guru kelas IV.

b. Metode Tes

Tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu (Poerwanti,dkk, 2008:1-5).

Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa yang ditunjukkan pada kemampuan dasar atau prestasi belajar siswa. Tes diberikan untuk mengetahui tingkat kemampuan kognitif siswa. Tes ini dikerjakan siswa secara individu setelah mempelajari suatu materi dengan menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga. Tes ini dilakukan pada saat proses pembelajaran dan tes akhir pembelajaran pada setiap siklus.

c. Metode Dokumentasi

Menurut Arikunto (2001:206), metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, video, gambar, dan lain-lain.

Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang nama siswa, hasil belajar siswa, keterampilan guru maupun aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan presentasi ketuntasan belajar dan mean (rerata) kelas.

Adapun penyajian data kuantitatif dipaparkan dalam bentuk presentasi dan angka

- a. Rumus untuk menghitung persentase ketuntasan belajar adalah sebagai berikut :

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

(Zainal Aqib, 2010: 41)

b. Rumus untuk menghitung nilai rata-rata adalah sebagai berikut :

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

x = nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

(Zainal Aqib, 2010; 40).

Penghitungan presentase dengan menggunakan rumus di atas harus sesuai dan memperhatikan kriteria ketuntasan belajar siswa di SD Negeri Pakintelan 03 yang dikelompokkan ke dalam dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 01

Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran IPS

SD Negeri Pakintelan 03

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 65	Tuntas
< 65	Tidak Tuntas

2. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil belajar, hasil observasi keterampilan guru serta aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan Strategi pembelajaran *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Data hasil belajar siswa dapat dianalisis secara kualitatif untuk memperoleh kesimpulan dengan menggunakan tabel 02 sebagai berikut :

Tabel 02

Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %

Tingkat Keberhasilan %	Arti
> 80 %	Sangat Tinggi
60 – 79 %	Tinggi
40 – 59 %	Sedang
20 – 39 %	Rendah
< 20 %	Sangat Rendah

(Zainal Aqib, 2010: 41).

Adapun data hasil pengamatan pada proses pembelajaran menggunakan lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa dapat dianalisis secara kualitatif untuk memperoleh kesimpulan dengan menggunakan tabel 03 sebagai berikut :

Tabel 03
Rambu-rambu Analisis Hasil Analisis

Pencapaian tujuan pembelajaran	Kualifikasi	Tingkatan keberhasilan pembelajaran
85 – 100%	Sangat baik (SB)	Berhasil
65 – 84 %	Baik (B)	Berhasil
55 – 64%	Cukup (C)	Tidak berhasil
0 – 54%	Kurang (K)	Tidak berhasil

(Zainal Aqib, 2009: 161).

G. Indikator Keberhasilan

Strategi pembelajaran *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Negeri Pakintelan 03Kecamatan Gunungpati Kota Semarang, dengan indikator sebagai berikut :

1. Ketrampilan guru dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
3. 75% siswa kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang mengalami ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 65 dalam pembelajaran IPS.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh dari tes dan non tes. Hasil keduanya terangkum dalam tiga bagian yaitu siklus I, siklus II dan siklus III. Hasil tes ketiga siklus tersebut berupa tes formatif yang dilaksanakan di setiap akhir siklus untuk mengukur pemahaman dan penguasaan konsep IPS siswa tentang materi Hubungan Kenampakan Alam, Sosial dan Budaya dengan Gejalanya melalui Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga dalam bentuk data kuantitatif.

Hasil non tes siklus I, siklus II dan siklus III berupa hasil pengamatan (observasi) dan dokumentasi foto pada saat berlangsungnya pembelajaran IPS melalui Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga yang disajikan dalam bentuk deskripsi dan data kualitatif.

Berikut ini akan dipaparkan hasil penelitian yang terdiri dari hasil pembelajaran IPS melalui Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga pada siswa kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang.

1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran

1.) Perencanaan Siklus I

Hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus I sebagai berikut:

- a) Mengidentifikasi dan merumuskan masalah.
- b) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) IPS materi Hubungan kenampakan alam, sosial dan budaya dengan gejalanya.
- c) Membuat dan menyiapkan Media Ular Tangga.
- d) Membuat lembar observasi (lembar pengamatan guru dan siswa).
- e) Menyusun alat evaluasi.

2.) Pelaksanaan Siklus I

Siklus I ini merupakan tindakan awal penelitian melalui Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga yang dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 2 April 2011, materi hubungan kenampakan alam, sosial dan budaya pada siswa kelas IV semester II dengan waktu 3x35 menit.

Kegiatan pada pertemuan ini meliputi pra kegiatan, kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

a) Pra Kegiatan

Sebelum pembelajaran dimulai kurang lebih 5 menit guru melakukan pra kegiatan dengan mengucapkan salam, pengkondisian kelas, presensi dan menyiapkan buku pelajaran.

b) Kegiatan awal

(1.)Apersepsi :

Tanya jawab dengan siswa tentang peristiwa alam yang ada di Indonesia.

“Anak-anak siapa yang tahu bentuk peristiwa alam yang pernah terjadi di Indonesia? sebutkan yang kalian ketahui ?”

“coba siapa yang tahu tentang Tsunami ?apa yang dimaksud dengan tsunami?apakah Indonesia pernah mengalami peristiwa alam tersebut ?”

(2.) Guru memberikan motivasi kepada siswa : menyuruh siswa agar rajin belajar supaya pintar dan mendapat nilai bagus.

(3.) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.

c) Kegiatan inti

(1.)Guru menjelaskan macam-macam peristiwa alam yang pernah terjadi di Indonesia.

(2.)Guru membentuk kelompok heterogen (satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa).

(3.)Guru memberikan tugas dan materi diskusi kelompok pada masing-masing kelompok

(4.)Setiap kelompok bertugas mengidentifikasi peristiwa alam di Indonesia. (kel. 1 dan 4 mengenai Tsunami, kel. 2 dan 5 mengenai Gempa bumi, kel. 3 dan 6 mengenai Angin topan).

(5.)Masing-masing kelompok berdiskusi membuat media pembelajaran dan hasil diskusi.

(6.)Guru membimbing kelompok yang mengalami kesulitan.

(7.)Masing-masing kelompok dengan medianya mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

- (8.) Siswa yang lain menanggapi hasil diskusi kelompok yang dipresentasikan di depan kelas.
 - (9.) Guru memberikan bimbingan, meluruskan dan menyempurnakan jawaban atau tanggapan dari masing-masing kelompok.
 - (10.) Guru memberikan apresiasi terhadap kelompok yang baik dan memberikan motivasi terhadap kelompok yang kurang.
 - (11.) Masing-masing kelompok melakukan permainan dengan media ular tangga.
 - (12.) Guru memberikan reward berupa bintang kepada siswa berprestasi.
- d) Kegiatan akhir
- (1.) Guru memberikan kesempatan bertanya pada siswa .
 - (2.) Siswa dibimbing guru menyimpulkan materi atau hasil pembelajaran.
 - (3.) Siswa mengerjakan evaluasi.
 - (4.) Guru menyampaikan rincian materi yang akan dilaksanakan untuk pertemuan selanjutnya.
 - (5.) Siswa menerima tugas rumah sebagai tindak lanjut dari guru.
 - (6.) Guru mengakhiri dengan salam

3.) Observasi Penelitian Siklus I

Hasil observasi yang dilakukan observer pada siklus I sebagai berikut :

a.) Observasi Keterampilan Guru

Data hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga pada siklus I dapat dilihat pada tabel 04 sebagai berikut :

Tabel 04

Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1.	Keterampilan membuka pelajaran		√		
2.	Keterampilan menjelaskan			√	
3.	Keterampilan mengadakan variasi metode pembelajaran (menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i>)			√	
4.	Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan		√		
5.	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil			√	
6.	Keterampilan mengelola kelas			√	
7.	Keterampilan bertanya				√
8.	Keterampilan memberikan penguatan			√	
9.	Keterampilan menutup pelajaran			√	
Total Skor		17			
Persentase Skor		63 %			
Kualifikasi		Cukup (C)			

Tabel 04 menunjukkan bahwa keterampilan guru pada siklus I memiliki skor 17 dari total skor maksimal 27, maka perolehan persentase pada siklus I adalah 63 % termasuk dalam kualifikasi cukup.

Hasil pengamatan secara keseluruhan aktivitas guru pada pembelajaran IPS menunjukkan bahwa guru cukup dalam mengelola pembelajaran. Guru pada waktu membuka pembelajaran belum menyampaikan tujuan

pembelajaran secara jelas dan pertanyaan yang diberikanpun kurang menantang pada saat melaksanakan appersepsi , siswa dalam diskusi kelompok masih gaduh dan sebagian masih belum faham karena penjelasan dan peran serta guru pada waktu membimbing kelompok masih kurang.

b.) Observasi Aktivitas Siswa

Data hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga pada siklus I dapat dilihat pada tabel 05 sebagai berikut :

Tabel 05
Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I

No.	Nama Kelompok	Aspek yang diamati							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Kelompok Cerdas	2	2	1	2	2	3	1	1
2.	Kelompok Pintar	1	1	1	2	2	1	3	1
3.	Kelompok Rajin	1	2	2	1	1	2	3	1
4.	Kelompok Jenius	2	2	2	2	2	3	2	2
5.	Kelompok Pandai	1	2	0	1	2	2	3	2
6.	Kelompok Kreatif	2	1	1	2	2	2	2	3
Jumlah		9	10	7	10	11	13	14	10
Persentase		50%	56%	40%	56%	62%	73%	78%	56%
Rata – rata %		59%							
Kualifikasi		Cukup (C)							

Berdasarkan tabel 05 menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus I dalam pembelajaran IPS menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga memperoleh rata-rata persentase 59% termasuk aktivitas siswa dalam kualifikasi cukup.

Hasil pengamatan secara keseluruhan aktivitas siswa pada siklus I dalam pembelajaran IPS dengan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran cukup. Dalam pengamatan aktivitas siswa ada 8 aspek yang diamati yaitu : (1) antusias mengikuti pembelajaran 50% , (2) siswa aktif bertanya 56%, (3) siswa aktif menjawab pertanyaan 40%, (4) siswa aktif dalam kerja kelompok 56%, (5) siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS 62%, (6) siswa atau kelompok menyampaikan hasil diskusi 73%, (7) siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga 78%, (8) memiliki perasaan gembira dalam pembelajaran 56% .

b. Paparan Hasil Belajar Siswa

Hasil tes pada siklus I merupakan hasil tes individu dalam pembelajaran IPS menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga. Jumlah siswa yang mengikuti tes siklus I berjumlah 30 siswa. Tes siklus I yang dilakukan adalah mengerjakan tugas dari materi hubungan kenampakan alam, sosial, budaya dengan gejalanya.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga pada siklus I, dapat dilihat pada tabel 06 sebagai berikut :

Tabel 06
Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nilai	Frekuensi	xi.fi	Presentase %	Kategori
1	42	2	84	6,66%	Tidak Tuntas
2	46	3	138	10%	
3	50	1	50	3,33%	
4	57	3	171	10%	
5	61	3	183	10%	
6	64	1	64	3,33%	
7	67	2	134	6,66%	Tuntas
8	72	3	216	10%	
9	75	3	225	10%	
10	82	1	82	3,33%	
11	85	2	170	6,66%	
12	89	4	356	13,33%	
13	92	2	184	6,66%	
Jumlah		30 siswa	2055	100%	
Rata-rata kelas		68,5			
KKM		≥ 65			
Tuntas		17 siswa	56,7%		
Tidak Tuntas		13 siswa	43,3%		

Dari tabel 06 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I terdapat 6,66% atau 2 siswa mendapat nilai 42, 10% atau 3 siswa mendapat nilai 46, 3,33% atau 1 siswa mendapat nilai 50, 10% atau 3 siswa mendapat nilai 57, 10% atau 3 siswa mendapat nilai 61, 3,33% atau 1 siswa mendapat nilai 64, 6,66% atau 2 siswa mendapat nilai 67, 10% atau 3 siswa mendapatkan nilai 72, 10% atau 3 siswa mendapatkan nilai 75, 3,33% atau 1 siswa mendapatkan nilai 82, 6,66% atau 2 siswa mendapatkan nilai 85, 13,33% atau 4 siswa mendapatkan nilai 89, dan 6,66% atau 2 siswa mendapatkan nilai 92. Sehingga diperoleh jumlah skor 2055 dengan nilai rata-rata kelas 68,5.

Dari hasil belajar siswa siklus I juga diperoleh 43,3% atau 13 siswa masih belum tuntas dan 56,7% atau 17 siswa telah tuntas dalam pembelajaran IPS menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga sehingga hasil belajar siswa pada siklus I dalam kualifikasi sedang.

c. Refleksi

Refleksi tindakan pada siklus I ini lebih difokuskan pada masalah yang muncul selama tindakan. Adapun permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPS menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga adalah sebagai berikut :

- 1) Hasil Pengamatan keterampilan guru melalui lembar observasi diperoleh persentase 63% yang berarti kualifikasi penilaiannya cukup sehingga indikator keberhasilan belum terpenuhi.
- 2) Dalam pengamatan keterampilan guru menunjukkan bahwa guru masih belum optimal dalam pembelajaran terutama dalam penguasaan kelas.
- 3) Hasil tes akhir menunjukkan bahwa masih ada 43,3% atau sekitar 13 siswa masih belum tuntas pada pembelajaran IPS dan ketuntasan belajar pada siklus I hanya 56,7% atau sekitar 17 siswa yang telah tuntas dengan rata-rata nilai hasil belajar pada siklus I yaitu 68,5.
- 4) Aktivitas siswa dalam kelompok pada siklus I diperoleh rata-rata persentase indikator/ aspek yang diamati adalah 59% yang berarti kualifikasi penilaian aktivitas siswa pada siklus I dalam pembelajaran adalah cukup sehingga perlu untuk ditingkatkan.

- 5) Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga dalam kegiatan observasi banyak beberapa siswa yang bermain sendiri dan tidak menyelesaikan tugas dengan baik.
- 6) Siswa kurang bekerjasama dalam kelompok, beberapa siswa yang pandai lebih mendominasi dalam menyelesaikan tugas.
- 7) Banyak siswa yang masih malu untuk maju ke depan kelas sehingga siswa kurang lancar dalam mempersentasikan hasil kerja kelompok.
- 8) Banyak siswa yang masih malu bertanya dan menjawab pertanyaan ketika temannya mempersentasikan hasil diskusinya di depan kelas.

d. Revisi

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas pada refleksi, maka hal-hal yang perlu diperbaiki dan diadakan revisi pada siklus I untuk tahap pelaksanaan pada siklus berikutnya adalah :

- 1.) Guru menegaskan kembali tentang pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga.
- 2.) Guru mendesain pembelajaran semenarik mungkin untuk merangsang dan meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran.
- 3.) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran kepada siswa dan memberikan motivasi serta penguatan agar siswa tidak takut, dan tidak canggung untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan sehingga siswa berperan aktif dalam pembelajaran.

- 4.) Guru lebih untuk menguasai kelas dan meratakan perhatian serta memberikan bimbingan baik secara individu maupun kelompok.
- 5.) Guru memberikan reward pada siswa/ kelompok yang berprestasi agar siswa bersemangat dan menciptakan iklim pembelajaran yang kompetitif.

2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a. Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran

1.) Perencanaan Siklus II

Hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus II sebagai berikut :

- a) Mengidentifikasi dan merumuskan masalah.
- b) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) IPS materi Hubungan kenampakan alam, sosial dan budaya dengan gejalanya.
- c) Membuat dan menyiapkan Media Ular Tangga.
- d) Membuat lembar observasi (lembar pengamatan guru dan siswa).
- e) Menyusun alat evaluasi.

2.) Pelaksanaan Siklus II

Siklus II ini merupakan tindakan awal penelitian melalui Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga yang dilaksanakan pada hari rabu tanggal 13 April 2011, materi hubungan kenampakan alam, sosial dan budaya pada siswa kelas IV semester II dengan alokasi waktu 3x35 menit.

Kegiatan pada pertemuan ini meliputi pra kegiatan, kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

a) Pra Kegiatan

Sebelum pembelajaran dimulai kurang lebih 5 menit guru melakukan pra kegiatan dengan mengucapkan salam, pengkondisian kelas, presensi dan menyiapkan buku pelajaran.

b) Kegiatan awal

(1.)Apersepsi :Tanya jawab dengan siswa tentang peristiwa alam yang ada di Indonesia.

“Anak-anak coba sebutkan peristiwa alam yang sering terjadi di Indonesia akhir-akhir ini ?”

“coba siapa yang tahu tentang Banjir ?apa yang dimaksud dengan Banjir? Apa penyebab Banjir ?”

(2.) Guru memberikan motivasi kepada siswa : menyuruh siswa agar rajin belajar supaya pintar dan mendapat nilai bagus.

(3.) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.

c) Kegiatan inti

(1.)Guru menjelaskan macam-macam peristiwa alam yang pernah terjadi di Indonesia.

(2.)Guru membentuk kelompok heterogen (satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa).

(3.)Guru memberikan tugas dan materi diskusi kelompok pada masing-masing kelompok

- (4.) Setiap kelompok bertugas mengidentifikasi peristiwa alam di Indonesia. (kel. 1 dan 4 mengenai Banjir, kel. 2 dan 5 mengenai Tanah longsor, kel. 3 dan 6 mengenai Gunung meletus).
 - (5.) Masing-masing kelompok berdiskusi membuat media pembelajaran dan hasil diskusi.
 - (6.) Guru membimbing kelompok yang mengalami kesulitan.
 - (7.) Masing-masing kelompok dengan mediana mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.
 - (8.) Siswa yang lain menanggapi hasil diskusi kelompok yang dipresentasikan di depan kelas.
 - (9.) Guru memberikan bimbingan, meluruskan dan menyempurnakan jawaban atau tanggapan dari masing-masing kelompok.
 - (10.) Guru memberikan apresiasi terhadap kelompok yang baik dan memberikan motivasi terhadap kelompok yang kurang.
 - (11.) Setiap kelompok melakukan permainan dengan media ular tangga.
 - (12.) Guru memberikan reward bintang kepada siswa berprestasi.
- d) Kegiatan akhir
- (1.) Guru memberikan kesempatan bertanya pada siswa .
 - (2.) Siswa dibimbing guru menyimpulkan materi atau hasil pembelajaran.
 - (3.) Siswa mengerjakan evaluasi.

- (4.) Guru menyampaikan rincian materi yang akan dilaksanakan untuk pertemuan selanjutnya.
- (5.) Siswa menerima tugas rumah sebagai tindak lanjut dari guru.
- (6.) Guru mengakhiri dengan salam

3.) Observasi Penelitian Siklus II

Hasil observasi yang dilakukan observer pada siklus II sebagai berikut :

a.) Observasi Keterampilan Guru

Data hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga pada siklus II dapat dilihat pada tabel 07 sebagai berikut :

Tabel 07

Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1.	Keterampilan membuka pelajaran			√	
2.	Keterampilan menjelaskan			√	
3.	Keterampilan mengadakan variasi metode pembelajaran (menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i>)				√
4.	Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan			√	
5.	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil				√
6.	Keterampilan mengelola kelas			√	
7.	Keterampilan bertanya			√	
8.	Keterampilan memberikan penguatan			√	
9.	Keterampilan menutup pelajaran			√	
Total Skor		20			
Persentase skor yang diperoleh		74,1 %			
Kualifikasi		Baik (B)			

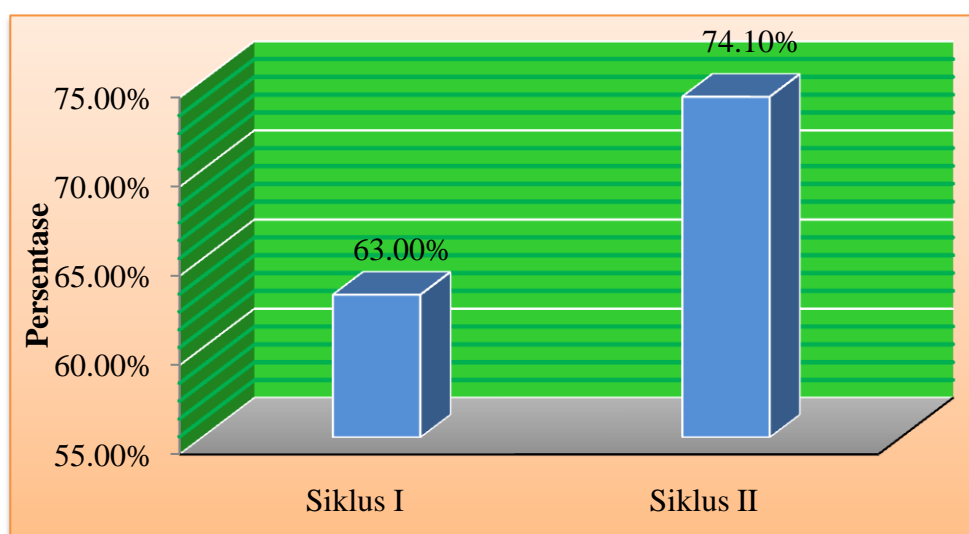
Dari tabel 07 menunjukkan bahwa keterampilan guru siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I yaitu memiliki skor 20 dari total skor maksimal 27, maka perolehan persentase siklus II adalah 74, 1% termasuk dalam kualifikasi Baik. Sehingga indikator keberhasilan keterampilan guru sudah tercapai yaitu keterampilan guru meningkat sekurang-kurangnya baik.

Hasil pengamatan secara keseluruhan aktivitas guru dalam pembelajaran IPS menunjukkan bahwa guru sudah baik dalam mengelola pembelajaran. Guru telah membuka pembelajaran dengan baik, pada saat appersepsi guru sudah memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menstimulus siswa untuk aktif, guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas, peran serta guru juga sudah baik dalam membimbing kelompok maupun mengajar perseorangan, sehingga guru sudah bisa mengontrol dan memanajemen kelas dengan baik.

Berikut ini dapat dilihat adanya peningkatan keterampilan guru dari siklus I ke siklus II pada diagram 1 :

Diagram 1

Data Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II



Dari diagram 1 di atas menunjukkan bahwa keterampilan guru pada siklus II mengalami peningkatan 11,1% dibandingkan pada siklus I yaitu dari perolehan persentase 63% pada siklus I meningkat menjadi 74,1% pada siklus II maka keterampilan guru pada siklus II termasuk dalam kualifikasi Baik.

b.) Observasi Aktivitas Siswa

Data hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga pada siklus II dapat dilihat pada tabel 08 sebagai berikut :

Tabel 08

Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

No.	Nama Kelompok	Aspek yang diamati							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Kelompok Cerdas	3	2	2	2	2	3	2	2
2.	Kelompok Pintar	2	2	1	2	2	3	3	2
3.	Kelompok Rajin	2	1	2	2	2	2	3	2
4.	Kelompok Jenius	3	3	2	2	3	3	2	2
5.	Kelompok Pandai	2	2	3	2	2	2	3	2
6.	Kelompok Kreatif	2	2	2	2	2	2	2	3
Jumlah		14	12	12	12	13	15	15	13
Persentase		78%	67%	67%	67%	73%	83%	83%	73%
Rata – rata %		74%							
Kualifikasi		Baik (B)							

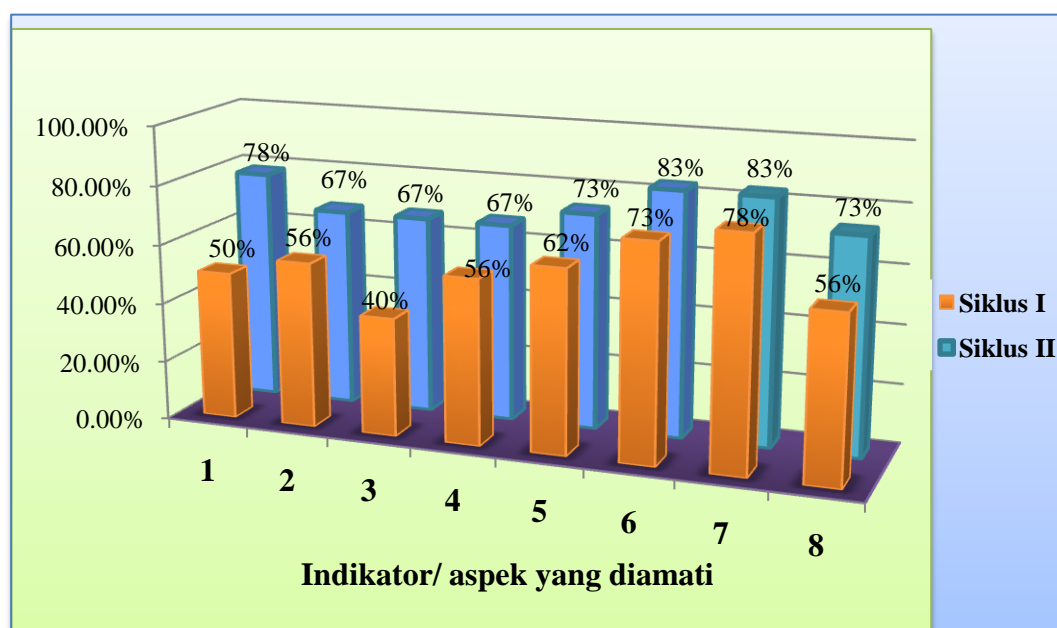
Berdasarkan tabel 08 menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus II dalam pembelajaran IPS menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga memperoleh rata-rata persentase 74% termasuk aktivitas siswa dalam kualifikasi baik.

Hasil pengamatan secara keseluruhan aktivitas siswa pada siklus II dalam pembelajaran IPS dengan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran sudah baik. Dalam pengamatan aktivitas siswa ada 8 aspek yang diamati yaitu : (1) antusias mengikuti pembelajaran 78% , (2) siswa aktif bertanya 67%, (3) siswa aktif menjawab pertanyaan 67%, (4) siswa aktif dalam kerja kelompok 67%, (5) siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS 73%, (6) siswa atau kelompok menyampaikan hasil diskusi 83%, (7) siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga 83%, (8) memiliki perasaan gembira dalam pembelajaran 73% .

Hasil pengamatan aktivitas siswa siklus II dengan membandingkan aktivitas siswa siklus I dengan 8 aspek yang diamati dapat dilihat pada diagram 2 sebagai berikut :

Diagram 2

Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II



b. Paparan Hasil Belajar Siswa

Hasil tes pada siklus II merupakan hasil tes individu dalam pembelajaran IPS menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga. Jumlah siswa yang mengikuti tes siklus II berjumlah 30 siswa. Tes siklus II yang dilakukan adalah mengerjakan tugas dari materi hubungan kenampakan alam, sosial dan budaya dengan gejalanya.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siklus II, dapat dilihat pada tabel 09 sebagai berikut :

Tabel 09
Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nilai	Frekuensi	xi.fi	Presentase %	Kategori
1	48	3	144	10%	Tidak Tuntas
2	52	3	156	10%	
3	55	1	55	3,33%	
4	62	3	186	10%	
5	66	1	66	3,33%	Tuntas
6	69	1	69	3,33%	
7	72	3	216	10%	
8	76	2	152	6,66%	
9	79	2	158	6,66%	
10	83	6	498	20%	
11	86	4	344	13,33%	
12	90	1	90	3,33%	
Jumlah		30 siswa	2122	100%	
Rata-rata kelas		70,7			
KKM		≥ 65			
Tuntas		20 siswa	66,7%		
Tidak Tuntas		10 siswa	33,3%		

Dari tabel 09 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II terdapat 10% atau 3 siswa mendapat nilai 48, 10% atau 3 siswa mendapat nilai 52, 3,33% atau 1 siswa mendapat nilai 55, 10% atau 3 siswa mendapat nilai 62,

3,33% atau 1 siswa mendapat nilai 66, 3,33% atau 1 siswa mendapat nilai 69, 10% atau 3 siswa mendapat nilai 72, 6,66% atau 2 siswa mendapatkan nilai 76, 6,66% atau 2 siswa mendapatkan nilai 79, 20% atau 6 siswa mendapatkan nilai 83, 13,33% atau 4 siswa mendapatkan nilai 86, dan 3,33% atau 1 siswa mendapatkan nilai 90. Sehingga diperoleh jumlah skor 2122 dengan rata-rata 70,7.

Dari data hasil belajar siswa siklus II juga diperoleh 33,3% atau 10 siswa masih belum tuntas dan 66,7% atau 20 siswa telah tuntas dalam pembelajaran IPS menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga sehingga hasil belajar siswa pada siklus II dalam kualifikasi tinggi. Namun demikian, peneliti masih belum puas pada hasil belajar siklus II karena belum mencapai indikator keberhasilan yaitu ketuntasan belajar 75 % dari jumlah siswa seluruhnya.

Berikut ini dapat dilihat pada diagram 3 adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II :

Diagram 3
Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I, dan Siklus II



Dari diagram 3 di atas menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan 10% dibandingkan pada siklus I, yaitu dari perolehan persentase 56,7% pada siklus I meningkat menjadi 66,7% pada siklus II maka hasil belajar siswa pada siklus II termasuk dalam kualifikasi tinggi.

c. Refleksi

Pelaksanaan siklus II sudah berjalan dengan baik, hal ini dapat diketahui dari hasil pengamatan, baik pengamatan keterampilan guru maupun pengamatan aktivitas siswa dan juga hasil siswa pada siklus II yang meningkat menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga. Secara keseluruhan hasil pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut :

- 1.) Keterampilan guru pada siklus II meningkat dengan total skor 20, dan persentase yang diperoleh adalah 74,1% yang berarti kualifikasi keterampilan guru dalam pembelajaran adalah baik.
- 2.) Aktivitas siswa dalam kelompok pada siklus II diperoleh rata-rata persentase indikator/ aspek yang diamati adalah 74% yang berarti kualifikasi aktivitas siswa pada siklus II dalam pembelajaran adalah baik.
- 3.) Hasil tes akhir menunjukkan bahwa ketuntasan belajar pada siklus II 66,7% atau 20 siswa yang telah tuntas dan 33,3% atau 10 siswa masih belum tuntas pada pembelajaran IPS dengan rata-rata nilai hasil belajar pada siklus II yaitu 70,7%. Kualifikasi ketuntasan belajar pada siklus II adalah tinggi namun indikator keberhasilan yang telah ditetapkan belum tercapai yaitu ketuntasan klasikal sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa.

d. Revisi

Berdasarkan uraian di atas, maka hal-hal yang perlu diperbaiki dan diadakan revisi untuk tahap pelaksanaan berikutnya adalah :

- 1.) Guru menegaskan kembali tentang pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga.
- 2.) Guru mendesain pembelajaran semenarik mungkin untuk merangsang dan meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran.
- 3.) Guru memberikan motivasi serta penguatan kepada siswa agar siswa terstimulasi untuk tidak takut, tidak ragu untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan sehingga siswa berperan aktif dalam pembelajaran.
- 4.) Guru memberikan reward kepada siswa/ kelompok berprestasi agar siswa terstimulus bersemangat dan menciptakan iklim pembelajaran kompetitif.

3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III

a. Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran

1.) Perencanaan Siklus III

Hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus III adalah :

- a.) Mengidentifikasi dan merumuskan masalah.
- b.) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) IPS materi Hubungan kenampakan alam, sosial dan budaya dengan gejalanya.
- c.) Membuat dan menyiapkan Media Ular Tangga.
- d.) Membuat lembar observasi (lembar pengamatan guru dan siswa).
- e.) Menyusun alat evaluasi.

2.) Pelaksanaan Siklus III

Siklus III ini merupakan tindakan penelitian melalui Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga yang dilaksanakan pada hari senin tanggal 25 April 2011, materi hubungan kenampakan alam, sosial dan budaya pada siswa kelas IV semester II dengan alokasi waktu 3x35 menit.

Kegiatan pada pertemuan ini meliputi pra kegiatan, kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

a) Pra Kegiatan

Sebelum pembelajaran dimulai kurang lebih 5 menit guru melakukan pra kegiatan dengan mengucapkan salam, pengkondisian kelas, presensi dan menyiapkan buku pelajaran.

b) Kegiatan awal

(1.)Apersepsi : Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang sebab akibat terjadinya peristiwa alam :

“Anak-anak siapa yang tahu apa penyebab peristiwa alam banjir ? apa akibat yang ditimbulkan dari peristiwa alam banjir ?”

“Coba sebutkan perilaku manusia yang dapat menyebabkan peristiwa banjir ? apa tindakan yang harus dilakukan masyarakat untuk mengurangi dampak banjir ?”

(2.) Guru memberikan motivasi kepada siswa : menyuruh siswa agar rajin belajar supaya pintar dan mendapat nilai bagus.

(3.) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.

c) Kegiatan inti

- (1.) Guru menjelaskan tentang macam-macam pola perilaku masyarakat yang dapat mempengaruhi peristiwa alam dan implikasi yang ditimbulkan baik bersifat positif maupun negatif bagi masyarakat.
- (2.) Guru membentuk kelompok heterogen (satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa).
- (3.) Guru memberikan tugas dan materi diskusi kelompok pada masing-masing kelompok
- (4.) Setiap kelompok bertugas mengidentifikasi peristiwa alam dan pola perilaku anggota masyarakat yang dapat mempengaruhi peristiwa alam (kel.1 mengenai Tsunami, kel.2 mengenai Gempa bumi, kel. 3 mengenai Angin topan, kel 4. Mengenai Gunung meletus, kel.5 mengenai Tanah longsor, dan kel.6 mengenai Banjir).
- (5.) Masing-masing kelompok berdiskusi membuat media pembelajaran dan hasil diskusi.
- (6.) Guru membimbing kelompok yang mengalami kesulitan.
- (7.) Masing- masing kelompok membuat media pembelajaran berupa kliping dan hasil diskusi.
- (8.) Masing- masing kelompok dengan medianya mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

- (9.) Siswa yang lain menanggapi hasil diskusi kelompok yang dipresentasikan di depan kelas.
- (10.) Guru memberikan bimbingan, meluruskan dan menyempurnakan jawaban atau tanggapan dari masing-masing kelompok.
- (11.) Guru memberikan apresiasi terhadap kelompok yang baik dan memberikan motivasi terhadap kelompok yang kurang.
- (12.) Setiap kelompok melakukan permainan dengan media ular tangga.
- (13.) Guru memberikan reward bintang kepada siswa berprestasi.

d) Kegiatan akhir

- (1.) Guru memberikan kesempatan bertanya pada siswa .
- (2.) Siswa dibimbing guru menyimpulkan materi atau hasil pembelajaran.
- (3.) Siswa mengerjakan evaluasi.
- (4.) Guru mengakhiri dengan salam

3.) Observasi Penelitian Siklus III

Hasil observasi yang dilakukan observer pada siklus III sebagai berikut :

a.) Observasi Keterampilan Guru

Data hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga pada siklus III dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut :

Tabel 10
Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III

No.	Aspek yang diamati	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1.	Keterampilan membuka pelajaran			√	
2.	Keterampilan menjelaskan			√	
3.	Keterampilan mengadakan variasi metode pembelajaran (menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i>)				√
4.	Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan				√
5.	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil				√
6.	Keterampilan mengelola kelas			√	
7.	Keterampilan bertanya				√
8.	Keterampilan memberikan penguatan				√
9.	Keterampilan menutup pelajaran			√	
Total Skor		23			
Persentase skor yang diperoleh		85,2 %			
Kuaifikasi		Sangat Baik (A)			

Dari tabel 10 menunjukkan bahwa keterampilan guru pada siklus III mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I dan siklus II yaitu memiliki skor 23 dari total skor maksimal 27, maka perolehan persentase pada siklus III adalah 85,2 % termasuk dalam kualifikasi Sangat Baik. Sehingga indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan untuk keterampilan guru sudah tercapai yaitu keterampilan guru meningkat sekurang-kurangnya baik.

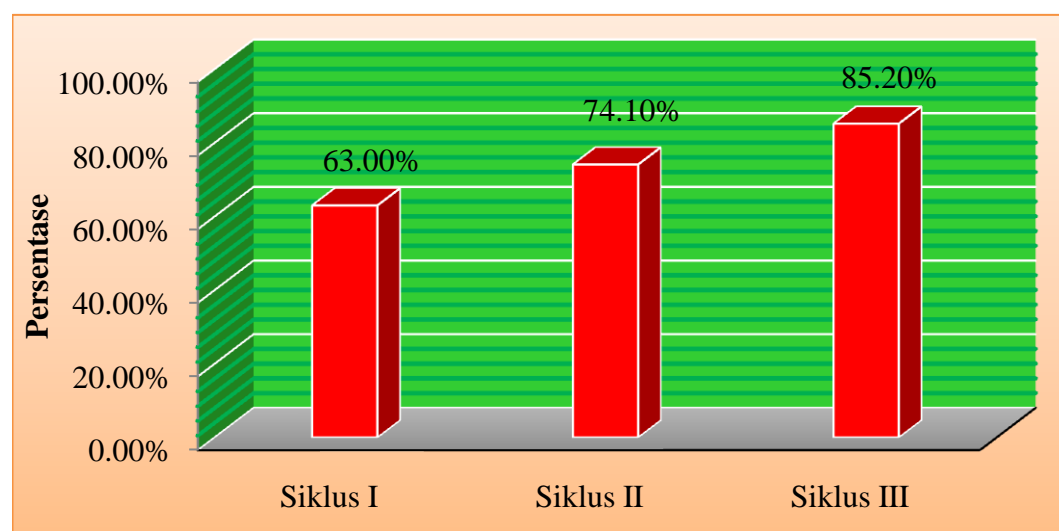
Hasil pengamatan secara keseluruhan aktivitas guru dalam pembelajaran IPS menunjukkan bahwa guru sudah baik dalam mengelola pembelajaran. Guru telah membuka pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas dan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menstimulus siswa

untuk aktif, peran serta guru juga sudah baik dalam membimbing kelompok maupun mengajar perseorangan.

Berikut ini dapat dilihat pada diagram 4 adanya peningkatan keterampilan guru dari siklus I ke siklus II dan III :

Diagram 4

Data Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I, Siklus II, dan Siklus III



Dari diagram 4 di atas menunjukkan bahwa keterampilan guru pada siklus III mengalami peningkatan 11,1% dibandingkan pada siklus II, yaitu dari perolehan persentase 74,1% pada siklus II meningkat menjadi 85,2% pada siklus III dan mengalami peningkatan 22,2% bila dibandingkan dengan siklus I yaitu dari perolehan persentase 63% pada siklus I meningkat menjadi 85,2% pada siklus III. Maka keterampilan guru pada siklus III termasuk dalam kualifikasi sangat baik.

b.) Observasi Aktivitas Siswa

Data hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga pada siklus III dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut :

Tabel 11
Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III

No.	Nama Kelompok	Aspek yang diamati							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Kelompok Cerdas	2	3	3	2	3	3	2	3
2.	Kelompok Pintar	3	3	2	2	2	2	3	3
3.	Kelompok Rajin	2	2	2	2	3	3	3	3
4.	Kelompok Jenius	3	3	2	3	2	3	3	3
5.	Kelompok Pandai	2	2	2	2	2	3	2	3
6.	Kelompok Kreatif	3	2	3	2	2	3	2	2
Jumlah		15	15	14	13	14	17	15	17
Persentase		83%	83%	78%	73%	78%	94%	83%	94%
Rata – rata %		83,3 %							
Kualifikasi		Baik (B)							

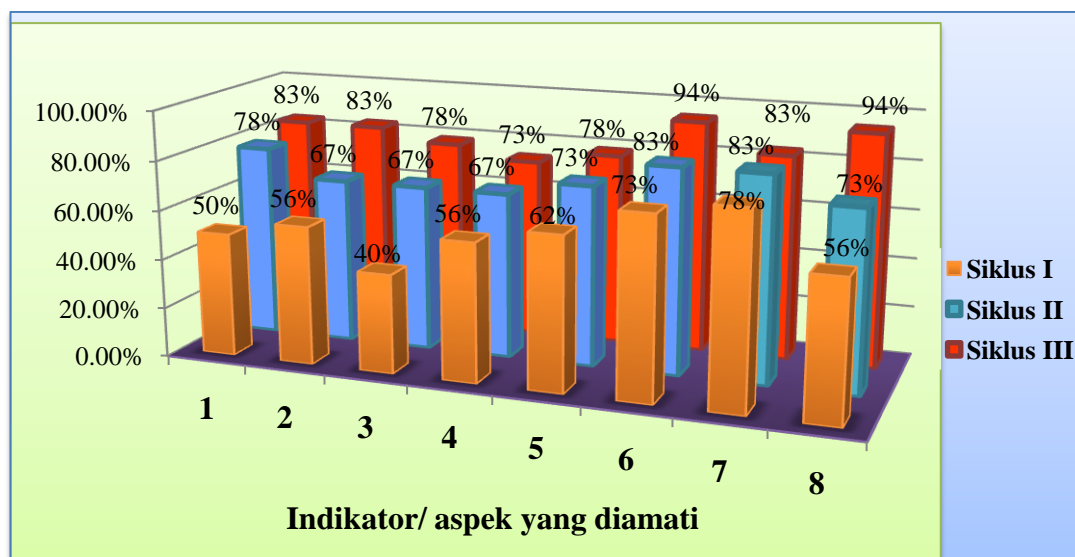
Berdasarkan tabel 11 menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus III dalam pembelajaran IPS menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga memperoleh rata-rata persentase 83,3% termasuk aktivitas siswa dalam kualifikasi baik.

Hasil pengamatan secara keseluruhan aktivitas siswa pada siklus III dalam pembelajaran IPS dengan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran sudah baik. Dalam pengamatan aktivitas siswa ada 8 aspek yang diamati yaitu : (1) antusias mengikuti pembelajaran 83% , (2) siswa aktif bertanya 83%, (3) siswa aktif menjawab pertanyaan 78%, (4) siswa aktif dalam kerja kelompok 73%, (5) siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS 78%, (6) siswa atau kelompok

menyampaikan hasil diskusi 94%, (7) siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga 83%, (8) memiliki perasaan gembira dalam pembelajaran 94% .

Hasil pengamatan aktivitas siswa siklus III dengan membandingkan aktivitas siswa siklus I dan siklus II dengan 8 aspek yang diamati dapat dilihat pada diagram 5 sebagai berikut :

Diagram 5
Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I, Siklus II,
dan Siklus III



b. Paparan Hasil Belajar Siswa

Hasil tes pada siklus III merupakan hasil tes individu dalam pembelajaran IPS menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga. Jumlah siswa yang mengikuti tes siklus II berjumlah 30 siswa. Tes siklus II yang dilakukan adalah mengerjakan tugas dari materi hubungan kenampakan alam, sosial dan budaya dengan gejalanya.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga pada siklus III, dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut :

Tabel 12
Hasil Belajar Siswa Siklus III

No	Nilai	Frekuensi	xi.fi	Presentase %	Kategori
1	52	3	156	10%	Tidak Tuntas
2	55	2	110	6,66%	
3	63	1	63	3,33%	
4	66	3	198	10%	Tuntas
5	70	1	70	3,33%	
6	77	1	77	3,33%	
7	81	5	405	16,66%	
8	85	3	255	10%	
9	88	4	352	13,33%	
10	92	2	184	6,66%	
11	96	3	288	10%	
12	100	2	200	6,66%	
Jumlah		30 siswa	2359	100%	
Rata-rata kelas		78,6			
KKM		≥ 65			
Tuntas		24 siswa	80%		
Tidak Tuntas		6 siswa	20%		

Dari tabel 12 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus III terdapat 10% atau 3 siswa mendapat nilai 52, 6,66% atau 2 siswa mendapat nilai 55, 3,33% atau 1 siswa mendapat nilai 63, 10% atau 3 siswa mendapat nilai 66, 3,33% atau 1 siswa mendapat nilai 70, 3,33% atau 1 siswa mendapat nilai 77, 16,66% atau 5 siswa mendapat nilai 81, 10% atau 3 siswa mendapatkan nilai 85, 13,33% atau 4 siswa mendapatkan nilai 88, 6,66% atau 2 siswa mendapatkan nilai 92, 10% atau 3 siswa mendapatkan nilai 96, dan

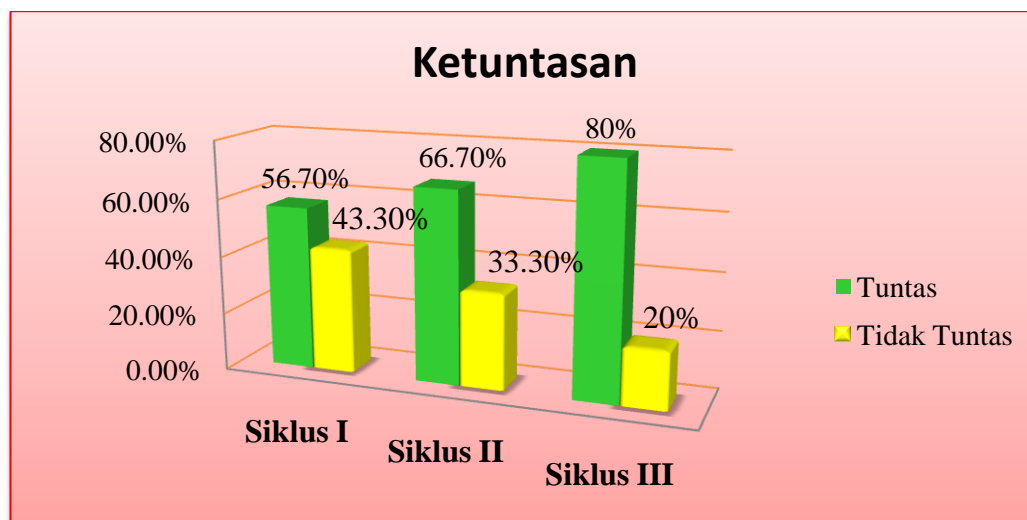
6,66% atau 2 siswa mendapatkan nilai 100. Sehingga diperoleh jumlah skor 2359 dengan nilai rata-rata kelas 78,6.

Dari data hasil belajar siswa siklus III juga diperoleh 20% atau 6 siswa masih belum tuntas dan 80% atau 24 siswa telah tuntas dalam pembelajaran IPS menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga, maka hasil belajar siswa pada siklus III dalam kualifikasi baik dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu ketuntasan belajar sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa.

Berikut ini dapat dilihat pada diagram 6 adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II dan Siklus III :

Diagram 6

Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III



Dari diagram 6 di atas menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus III mengalami peningkatan 13,3% dibandingkan pada siklus II, yaitu dari perolehan persentase 66,7% pada siklus II meningkat menjadi 80% pada siklus III dan mengalami peningkatan 23,3% bila dibandingkan dengan

siklus I yaitu perolehan persentase 56,7% pada siklus I meningkat menjadi 80% pada siklus III. Maka ketuntasan belajar siswa pada siklus III termasuk dalam kualifikasi tinggi dan sudah berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

c. Refleksi

Pelaksanaan siklus III sudah berjalan dengan baik, guru melakukan pembelajaran IPS dengan menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga dengan maksimal. Hal ini dapat diketahui dari hasil pengamatan, baik pengamatan keterampilan guru maupun pengamatan aktivitas siswa dan juga hasil belajar siswa pada siklus III yang meningkat dengan menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga. Secara keseluruhan hasil pelaksanaan siklus III adalah sebagai berikut :

- 1.) Keterampilan guru pada siklus III meningkat dibandingkan dengan siklus I dan siklus II dengan skor 23, dan persentase yang diperoleh adalah 85,2% yang berarti kualifikasi keterampilan guru dalam pembelajaran sangat baik.
- 2.) Aktivitas siswa pada siklus III juga meningkat dibandingkan dengan siklus I dan siklus II dengan rata-rata persentase indikator/ aspek yang diamati adalah 83,3% yang berarti kualifikasi aktivitas siswa dalam pembelajaran pada siklus III adalah Baik.

3.) Hasil tes akhir menunjukkan bahwa ketuntasan belajar pada siklus III adalah 80% atau sekitar 24 siswa yang telah tuntas dan 20% atau sekitar 6 siswa masih belum tuntas pada pembelajaran IPS dengan rata-rata nilai hasil belajar pada siklus III yaitu 78,6%. Yang berarti kualifikasi ketuntasan belajar pada siklus III adalah tinggi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru sampai pada siklus III ini sudah makin meningkat. Guru telah membuat pembelajaran menjadi efektif dan menarik, disamping itu guru juga sudah terampil dalam pembelajaran menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga secara optimal.

Peningkatan juga nampak pada aktivitas siswa dan hasil belajar siswa yang semakin baik dibandingkan siklus sebelumnya. Siswa semakin mudah memahami konsep pada materi IPS menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga. Ini dibuktikan dengan hasil penelitian pada siklus III yang sudah mencapai indikator keberhasilan tindakan yang telah ditentukan, maka penelitian tidak dilanjutkan untuk siklus berikutnya. Karena telah mampu menunjukkan bahwa dengan menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

B. Pembahasan

1. Pemaknaan Temuan Penelitian

Pembahasan pemaknaan hasil temuan lebih didasarkan pada hasil observasi dan refleksi pada setiap siklusnya. Pada saat pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga pada siswa kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang.

a. Pemaknaan Temuan Siklus I

1) Hasil Observasi Keterampilan Guru

Berdasarkan data hasil pengamatan (observasi) keterampilan guru pada siklus I, keterampilan guru dalam menjelaskan materi, membimbing diskusi kelompok kecil, dan keterampilan dalam memberikan penguatan sudah baik, keterampilan mengadakan variasi pembelajaran yang digunakan guru yaitu strategi *Peer Lessons* sudah berjalan dengan runtut dan sesuai dengan sintaks.

Namun dalam mengelola kelas dan keterampilan mengajar kelompok kecil maupun perseorangan masih kurang, ini ditunjukkan dengan perolehan skor 1 pada tabel pengamatan keterampilan guru, guru kurang menguasai kelas dan membantu siswa dalam menentukan peran masing-masing siswa di dalam diskusi kelompok. Sehingga perolehan persentase keterampilan guru pada siklus I hanya 63% yang berarti kualifikasinya cukup. Sehingga perlu ditingkatkan untuk mencapai indikator keberhasilan guru yang ditetapkan yaitu mencapai sekurang-kurangnya baik.

Menurut Suprayekti (2003; 11) keterampilan guru dalam pembelajaran adalah kecakapan atau kemampuan guru dalam menyajikan materi pelajaran. Dengan demikian seorang guru harus mempunyai persiapan mengajar antara lain, guru harus menguasai bahan pengajaran maupun memilih metode yang tepat dan penguasaan kelas yang baik.

Untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan diperlukan berbagai keterampilan, diantaranya keterampilan mengajar. Keterampilan mengajar yang sangat berperan dan menentukan kualitas pembelajaran (<http://edukasi.kompasiana.com/2009/10/19/8-kompetensi-dasar-mengajar/>).

2.) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan data hasil pengamatan (observasi) aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga pada siklus I diperoleh temuan bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran, ini ditunjukkan dengan perolehan persentase rata-rata aspek yang diamati yaitu 59% yang berarti kualifikasinya cukup.

Menurut Mulyasa (2004: 38) belajar merupakan perubahan akhir dari suatu periode waktu yang cukup panjang. Perubahan itu hendaknya merupakan akhir dari suatu periode yang mungkin berlangsung berhari-hari, berbulan-bulan, atau bertahun-tahun. Kemudian Sudjana (2004 : 11) mengatakan bahwa seorang guru harus memahami indikator aktivitas belajar

siswa. Indikator adalah ciri-ciri yang tampak dan dapat diamati serta diukur oleh siapapun yang tugasnya berkenaan dengan pendidikan dan pengajaran.

Dalam penelitian ini indikator aktivitas siswa meliputi aspek-aspek : antusias mengikuti pembelajaran, siswa aktif bertanya, siswa aktif menjawab pertanyaan, siswa aktif dalam kerja kelompok, siswa mengerjakan tugas kelompok/ LKS, siswa menyampaikan hasil diskusi, siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga, memiliki perasaan gembira dalam pembelajaran.

Berikut ini pemaknaan hasil pengamatan (observasi) aktivitas siswa pada pembelajaran mengenai indikator/ aspek yang diamati pada siklus I :

(a.) Antusias mengikuti pembelajaran

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa sebagian besar siswa masih belum memperhatikan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, siswa masih cenderung ramai dan bermain sendiri. Ini ditunjukkan dengan persentase antusias siswa dalam pembelajaran yaitu hanya 50% yang berarti kualifikasi penilaiannya cukup

(b.) Siswa aktif bertanya

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa hanya beberapa siswa yang berani bertanya dengan anggota kelompok maupun guru tentang hal-hal yang belum dimengerti, sehingga diperoleh persentase 56% yang berarti kualifikasi penilaiannya cukup. Adapaun faktor yang menyebabkan siswa kurang berani

bertanya adalah krisis percaya diri, malu untuk bertanya, bahkan mereka bingung bagaimana mengungkapkan ketidakjelasan tentang materi yang dihadapi. Dalam hal ini guru perlu menstimulasi dan memotivasi siswa agar berani untuk bertanya.

(c.) Siswa aktif menjawab pertanyaan

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa persentase keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan hanya 40% yang berarti kualifikasi penilaiannya cukup. Banyak siswa yang pasif jika diberi pertanyaan, siswa cenderung diam dan tersenyum jika teman maupun guru memberikan pertanyaan. Untuk itu guru harus lebih memancing siswa untuk aktif menjawab pertanyaan melalui pemberian *reward* maupun hadiah kepada siswa yang berani menjawab pertanyaan.

(d.) Siswa aktif dalam kerja kelompok

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa keaktifan siswa dalam kerja kelompok hanya 56% yang berarti kualifikasi penilaiannya cukup, kebanyakan siswa dalam kelompok belum membagi perannya masing-masing untuk menyelesaikan tugas kelompok. Sehingga cenderung hanya satu atau duaorang yang menyelesaikan tugas kelompok. Untuk itu perlu adanya keterampilan guru secara optimal dalam membimbing perseorangan atau kelompok dalam melakukan kerjasama.

(e.) Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa persentase siswa dalam mengerjakan tugas kelompok hanya 62% yang berarti kualifikasi penilaiannya cukup, banyak siswa dalam kelompok yang belum memberikan kontribusinya dalam menyelesaikan tugas kelompok, baik pendapat maupun saran yang diajukan siswa dalam kelompok. Perlu adanya bimbingan dan motivasi guru dalam membangun kerjasama untuk mengerjakan tugas kelompok.

(f.) Siswa/ kelompok menyampaikan hasil diskusi

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa persentase siswa dalam menyampaikan tugas kelompok adalah 73% yang berarti kualifikasi penilaiannya baik. Siswa sudah mampu menunjukkan hasil pekerjaannya dengan baik. Di samping itu siswa juga mampu menerima pertanyaan maupun pendapat dari teman yang lain. Untuk meningkatkan indikator tersebut guru perlu membimbing dan memberikan pengarahan kepada siswa/ kelompok dalam menyampaikan hasil diskusinya agar lebih baik.

(g.) Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa peran serta siswa dalam melakukan permainan dengan media ular tangga memperoleh persentase 78% yang berarti kualifikasi penilaiannya baik. Siswa sangat antusias dengan pembelajaran menggunakan

media permainan ular tangga. karena dengan media itu siswa dapat melakukan pembelajaran dengan bermain, sehingga pembelajaran terasa menyenangkan.

(h.)Memiliki perasaan gembira dalam pembelajaran

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa persentase siswa dalam memiliki perasaan gembira dalam pembelajaran hanya 56% yang berarti kualifikasi penilaiannya cukup. Dalam hal ini siswa kurang tertarik dalam pembelajaran karena siswa masih bingung dengan metode pembelajaran yang dilakukan.

3.) Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tes formatif pada siklus I diperoleh rata-rata nilai 68,5 dengan nilai terendah 42 dan nilai tertinggi 92, ketuntasan klasikal mencapai 56,7% atau sekitar 17 siswa yang tuntas dan 43,3% atau sekitar 13 siswa belum tuntas dalam pembelajaran, sehingga kualifikasi ketuntasannya sedang.

Menurut Sadirman (2005:23) keberhasilan motivasi dan peningkatan hasil pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut adalah keberhasilan guru dalam mengelola kelas, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan siswa itu sendiri.

Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu ketuntasan belajar sekurang-kurangnya mencapai 75%, maka berdasarkan data hasil belajar pada siklus I yang menunjukkan ketuntasan belajar belum tercapai. Maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

b. Pemaknaan Temuan Siklus II

1.) Hasil Observasi Keterampilan Guru

Berdasarkan Data hasil pengamatan (observasi) keterampilan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga pada siklus II diperoleh temuan bahwa ada peningkatan ketrampilan guru dalam pembelajaran, guru sudah dapat mengelola kelas dengan baik, keterampilan guru dalam memberikan penguatan juga sudah baik ini ditunjukkan dengan perolehan persentase keterampilan guru yang mencapai 74,1% dengan kualifikasi baik.

Menurut Wina Sanjaya (2005:22) Pembelajaran adalah membentuk kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa. Kemudian Nasution (2001:44,53) mengatakan bahwa mengajar adalah suatu usaha dari pendidik untuk menyampaikan sejumlah pesan atau pelajaran agar terdidik mengalami perubahan pengetahuan ketrampilan dan sikap.

2.) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan data hasil pengamatan (observasi) aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga pada siklus II diperoleh temuan bahwa ada peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran, ini ditunjukkan dengan perolehan persentase rata-rata aspek yang diamati yaitu 74% yang tergolong baik dan sudah mencapai indikator keberhasilan dengan penilaian sekurang-kurangnya baik.

Menurut Djamarah dalam Arikunto (2002:2) belajar adalah aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari dan sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitarnya. Kemudian Sudjana (2004:11) mengatakan bahwa seorang guru harus memahami indikator aktivitas belajar siswa. Indikator adalah ciri-ciri yang tampak dan dapat diamati serta diukur oleh siapapun yang tugasnya berkenaan dengan pendidikan dan pengajaran

Dalam penelitian ini indikator aktivitas siswa meliputi aspek-aspek : antusias mengikuti pembelajaran, siswa aktif bertanya, siswa aktif menjawab pertanyaan, siswa aktif dalam kerja kelompok, siswa mengerjakan tugas kelompok/ LKS, siswa menyampaikan hasil diskusi, siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga, memiliki perasaan gembira dalam pembelajaran.

Berikut ini pemaknaan hasil pengamatan (observasi) aktivitas siswa pada pembelajaran mengenai indikator/ aspek yang diamati pada siklus II :

(a.) Antusias mengikuti pembelajaran

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa ada peningkatan perhatian siswa dalam pembelajaran. Ini ditunjukkan dengan persentase antusias siswa dalam pembelajaran yaitu 78% yang berarti kualifikasi penilaiannya baik. Berbeda dengan siklus pertama, pada siklus kedua ini ada peningkatan perhatian siswa terhadap penjelasan guru dalam pembelajaran dan siswa juga sudah mampu menjawab pertanyaan guru dengan baik dan benar.

(b.) Siswa aktif bertanya

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa tidak ada peningkatan keaktifan siswa dalam bertanya, sehingga diperoleh persentase 67% yang berarti kualifikasi penilaiannya cukup. Adapaun faktor yang menyebabkan siswa kurang berani bertanya adalah krisis percaya diri, malu untuk bertanya, bahkan mereka bingung bagaimana mengungkapkan ketidakjelasan tentang materi yang dihadapi. Guru perlu memotivasi siswa agar berani untuk bertanya.

(c.) Siswa aktif menjawab pertanyaan

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa persentase keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan mengalami peningkatan yaitu 67% yang berarti kualifikasinya baik. Banyak siswa yang semangat dalam menjawab pertanyaan, baik pertanyaan dari guru maupun dari siswa lain waktu persentasi di depan kelas.

(d.) Siswa aktif dalam kerja kelompok

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa ada peningkatan keaktifan siswa dalam kerja kelompok yaitu 67% yang berarti kualifikasi penilaiannya baik. Dalam hal ini siswa sudah bisa membagi peran masing-masing dalam kelompok, siswa juga sudah dapat bertukar pikiran dengan mengeluarkan pendapat dan diskusi kelompok untuk menyelesaikan tugas kelompok

(e.) Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa ada peningkatan persentase siswa dalam mengerjakan tugas kelompok yaitu 73% yang berarti kualifikasi baik.

(f.) Siswa/ kelompok menyampaikan hasil diskusi

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa persentase siswa dalam menyampaikan tugas kelompok mengalami peningkatan yaitu 83% yang berarti kualifikasi penilaiannya sangat baik. Siswa sudah mampu menunjukkan hasil pekerjaannya dengan baik. Di samping itu siswa juga mampu menjawab pertanyaan maupun menerima pendapat dari teman yang lain.

(g.) Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa peran serta siswa dalam melakukan permainan dengan media ular tangga memperoleh persentase 83% yang berarti kualifikasi penilaiannya baik. Siswa sangat antusias dengan pembelajaran menggunakan media ular tangga. karena siswa dapat melakukan pembelajaran dengan bermain, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

(h.) Memiliki perasaan gembira dalam pembelajaran

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa ada peningkatan persentase siswa dalam mempunyai perasaan gembira dalam pembelajaran yaitu 73% yang berarti kualifikasinya baik.

3.) Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tes formatif siswa pada siklus II diperoleh rata-rata nilai 70,7 dengan nilai terendah 48 dan nilai tertinggi 90, ketuntasan klasikal mencapai 66,7% atau sekitar 20 siswa yang tuntas dan 33,3% atau sekitar 10 siswa belum tuntas dalam pembelajaran, sehingga kualifikasi ketuntasannya tergolong tinggi.

Menurut Robert M. Gagne (dalam Suprijono 2009;5) bahwa dalam setiap proses akan selalu terdapat hasil nyata yang dapat diukur dan dinyatakan sebagai hasil belajar seorang. Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu ketuntasan belajar mencapai sekurang-kurangnya mencapai 75%, maka berdasarkan data hasil belajar pada siklus II yang menunjukkan bahwa ketuntasan belajar belum tercapai. Maka penelitian dilanjutkan pada siklus III.

c. Pemaknaan Temuan Siklus III

1.) Hasil Observasi Keterampilan Guru

Berdasarkan data hasil pengamatan (observasi) keterampilan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga pada siklus III diperoleh temuan bahwa ada peningkatan ketrampilan guru dalam pembelajaran, ini ditunjukkan dengan perolehan persentase keterampilan guru yang mencapai 85,2% yang kualifikasinya sangat baik dan sudah mencapai indikator keberhasilan dengan penilaian sekurang-kurangnya baik.

Menurut Warni Rasyidin (2009;32) mengajar adalah keterlibatan guru dan siswa dalam interaksi proses belajar mengajar. Guru sebagai koordinator menyusun, mengorganisasi dan mengatur situasi belajar siswa sehingga terjadi proses perkembangan intelek pada khususnya dan proses perkembangan jiwa, sikap, pribadi serta keterampilan pada umumnya.

2.) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan data hasil pengamatan (observasi) aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga pada siklus III diperoleh temuan bahwa ada peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran, ini ditunjukkan dengan perolehan persentase rata-rata aspek yang diamati yaitu 83,3% dengan kualifikasi baik dan sudah mencapai indikator keberhasilan dengan penilaian sekurang-kurangnya baik.

Menurut Mulyasa (2004: 38) belajar adalah merupakan suatu perubahan tingkah laku dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik. Yaitu merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman. Kemudian Gagne dalam Anni Tri dkk (2007 : 16) mengatakan bahwa perubahan perilaku berkaitan dengan apa yang dipelajari oleh pembelajar dalam bentuk kemahiran intelektual strategi kognitif, informasi verbal, kemahiran motorik dan sikap.

Dalam penelitian ini indikator aktivitas siswa meliputi aspek-aspek : antusias mengikuti pembelajaran, siswa aktif bertanya, siswa aktif menjawab pertanyaan, siswa aktif dalam kerja kelompok, siswa mengerjakan tugas

kelompok/ LKS, siswa menyampaikan hasil diskusi, siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga, memiliki perasaan gembira dalam pembelajaran.

Berikut ini pemaknaan hasil pengamatan (observasi) aktivitas siswa pada pembelajaran mengenai indikator/ aspek yang diamati pada siklus III :

(a.) Antusias mengikuti pembelajaran

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa ada peningkatan perhatian siswa dalam pembelajaran. Ini ditunjukkan dengan persentase antusias siswa dalam pembelajaran yaitu 83% yang berarti kualifikasi penilaiannya baik. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru dalam pembelajaran sudah baik, siswa juga sudah mampu menjawab pertanyaan guru dengan spontan, baik dan benar.

(b.) Siswa aktif bertanya

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa ada peningkatan yang signifikan pada keaktifan siswa dalam bertanya, sehingga diperoleh persentase 83% yang berarti kualifikasi penilaiannya baik. Siswa dalam masing-masing kelompok sudah berani bertanya dan menyampaikan pendapat dengan baik, baik ditujukan kepada guru maupun teman lainnya yang sedang presentasi di depan kelas.

(c.) Siswa aktif menjawab pertanyaan

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa persentase keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan mengalami peningkatan yaitu 78% yang berarti kualifikasi

penilaiannya baik. Banyak siswa yang semangat dalam menjawab pertanyaan, baik siswa yang sedang persentasi di depan kelas maupun teman lainnya yang duduk di bangku.

(d.) Siswa aktif dalam kerja kelompok

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa ada peningkatan keaktifan siswa dalam kerja kelompok yaitu 73% yang berarti kualifikasi penilaiannya baik. Siswa sudah bisa membagi perannya masing-masing dalam kelompok, siswa juga sudah dapat bertukar pikiran dengan mengeluarkan pendapat dalam berdiskusi kelompok untuk menyelesaikan tugas kelompok.

(e.) Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa ada peningkatan persentase siswa dalam mengerjakan tugas kelompok yaitu 78% yang berarti kualifikasi penilaiannya baik. Siswa sudah saling berpendapat dalam kegiatan diskusi kelompok.

(f.) Siswa/ kelompok menyampaikan hasil diskusi

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa persentase siswa dalam menyampaikan tugas kelompok mengalami peningkatan yaitu 94% yang berarti kualifikasi penilaiannya sangat baik. Siswa sudah mampu menunjukkan hasil pekerjaannya dengan baik. Di samping itu siswa juga mampu menjawab pertanyaan maupun menerima pendapat dari guru maupun teman yang lain.

(g.) Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa peran serta siswa dalam melakukan permainan dengan media ular tangga memperoleh persentase 83% yang berarti kualifikasi penilaiannya baik. Siswa sangat antusias dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. karena dengan media siswa dapat melakukan pembelajaran dengan bermain, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

(h.) Memiliki perasaan gembira dalam pembelajaran

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok diperoleh hasil temuan bahwa ada peningkatan persentase perasaan gembira siswa dalam pembelajaran yaitu 94% yang berarti kualifikasi penilaiannya sangat baik. Siswa sangat antusias dengan pembelajaran, siswa bersemangat waktu berdiskusi, presentasi, maupun mengerjakan soal evaluasi.

3.) Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan nilai hasil belajar siswa pada siklus III diperoleh rata-rata nilai 78,6 dengan nilai terendah 52 dan nilai tertinggi 100, ketuntasan klasikal mencapai 80% atau sekitar 24 siswa yang tuntas dan 20% atau sekitar 6 siswa belum tuntas dalam pembelajaran, dengan kualifikasi ketuntasan tinggi.

Dalam penelitian ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Robert M. Gagne (dalam Suprijono 2009;5) bahwa setiap proses akan selalu terdapat hasil nyata yang dapat diukur dan dinyatakan sebagai hasil belajar seorang.

Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu ketuntasan belajar sekurang-kurangnya mencapai 75%, maka berdasarkan data hasil belajar pada siklus III menunjukkan ketuntasan belajar sudah tercapai.

2. Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi hasil penelitian ini yaitu adanya peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga pada siswa kelas IV SD Negeri Pakintelan Kota Semarang.

Selain itu Implikasi yang di dapat dari penelitian ini ada tiga hal, yaitu implikasi teoritis, implikasi praktis, dan implikasi paedagogis.

a. Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah ilmu pengetahuan tentang Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sehingga dapat memacu pendidik/ guru dan peneliti lain untuk melakukan penelitian sejenis demi meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Penelitian ini juga dapat sebagai bahan referensi untuk mengembangkan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang berbeda pada mata pelajaran IPS maupun mata pelajaran yang lain. Guru juga dapat lebih

memahami kebutuhan dan kondisi siswa dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan situasi pembelajaran yang sesuai dan tepat bagi siswanya.

b. Implikasi Praktis

Implikasi praktis dari penelitian ini yaitu adanya temuan-temuan positif ke arah perbaikan dalam kualitas pembelajaran IPS. Penelitian ini membuka wawasan pendidik/ guru terhadap strategi pembelajaran yaitu dalam menggunakan Strategi *Peer Lesson* dengan Media Ular Tangga.

c. Implikasi Paedagogis

Penelitian ini berimplikasi secara paedagogis yaitu memberikan gambaran yang jelas seperti yang diungkapkan Sadirman (2005: 23) bahwa keberhasilan motivasi dan peningkatan hasil pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut adalah keberhasilan guru dalam mengelola kelas, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan siswa itu sendiri. Faktor-faktor itu saling terkait satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu faktor-faktor tersebut harus dikembangkan dengan baik untuk menghasilkan kualitas suatu pembelajaran. Metode dan media pembelajaran harus tepat dengan materi pembelajaran. Sumber belajar harus sesuai dengan materi yang sedang diajarkan saat itu, sehingga minat dan motivasi siswa semakin meningkat, dan mereka dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Semua faktor di atas dapat terpenuhi jika keterampilan guru mengelola kelas juga baik.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran mengalami peningkatan pada tiap siklus dari siklus I sampai siklus III. Terlihat dari siklus I rata-rata aktivitas guru dengan kualifikasi cukup yaitu 63% menjadi 74,1% pada siklus II dengan kualifikasi baik dan pada siklus III meningkat menjadi 85,2% dengan kualifikasi sangat baik.
2. Aktivitas siswa pada pembelajaran IPS melalui Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga meningkat dari siklus I sampai siklus III . Terlihat dari siklus I aktivitas siswa memperoleh 59% dengan kualifikasi cukup, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II diperoleh 74% dengan kualifikasi baik, setelah dilakukan perbaikan lagi pada siklus III diperoleh 83,3 dengan kualifikasi baik.
3. Pembelajaran IPS melalui Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai analisis data, terlihat nilai rata-rata ulangan pada siklus I 68,5 dengan ketuntasan klasikal 56,7% yang berarti kualifikasinya sedang, meningkat pada siklus II yaitu 70,7 dengan ketuntasan klasikal 66,7 yang berarti kualifikasinya tinggi, dan pada siklus III menjadi 78,6 dengan ketuntasan klasikal 80% yang berarti kualifikasinya tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka saran yang dapat disampaikan adalah:

1. Bagi Siswa

Kerjasama untuk memecahkan suatu masalah dalam materi pembelajaran akan lebih mudah jika diselesaikan secara kelompok, dan siswa harus percaya diri dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan aktif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Bagi Guru

- a. Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga sangat baik diterapkan dalam pembelajaran di kelas, maka guru dalam setiap pembelajaran perlu merencanakan pendekatan atau strategi dan mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan sebagai alternatif pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar, karena siswa akan menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
- b. Penelitian mengenai Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut, sehingga pembelajaran menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga menjadi lebih baik.
- c. Para peneliti dapat melakukan penelitian lanjutan dari penelitian ini dengan aspek yang lain, untuk mengembangkan pembelajaran IPS untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Krama Widya.
- Aqib, Zainal dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Bandung*: CV Yrama Widya.
- Aqib, Zainal dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Bandung*: CV Yrama Widya.
- Arikunto dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT RINEKA CIPTA.
- Arikunto, Suharsini. 2002. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- BSNP. 2006. *Standar Isi dan Standar Kompetensi Kelulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI*. Jakarta: BP Cipta Jaya.
- BSNP. 2007. *Standar Proses*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kegiatan Belajar Mengajar Yang Efektif*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Depdiknas. 2006. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPS Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang, Depdiknas.
- Dra. Catharina Tri Anni, M.Pd.,dkk. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Hidayati, dkk. 2006. *Pengembangan pendidikan IPS SD*. Depdiknas.
- Hisyam Zaini dkk.2009. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.
- <http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/03/pengertian-definisi-hasil-belajar.html>
(diunduh tanggal 19 Mei 2011).
- <http://ayahalby.wordpress.com/2011/02/22/keterampilan-dasar-mengajar/>
(diunduh tanggal 19 Mei 2011).
- <http://blog.persimpangan.com/blog/2007/08/06/pengertian-pembelajaran/>
(diunduh tanggal 3 Desember 2010).
- <http://cepiriyana.blogspot.com/> (diunduh tanggal 10 Februari 2011)

<http://digilib.unnes.ac.id/gsd/collect/skripsi/archives/HASH0190/610d99/doc.pdf>
(diunduh tanggal 3 Desember 2010).

<http://edukasi.kompasiana.com/2009/10/19/delapan-kompetensi-dasar-mengajar/>
(diunduh tanggal 11 Februari 2011)

<http://ganes77.wordpress.com/2010/28/analisis-bahan-ajar-ips-di-sekolah-dasar-4/>
(diunduh tanggal 12 Mei 2011).

<http://garuda.dikti.go.id/jurnal/detil/id/18:7661/q/pembelajaran%20menggunakan%20ICT/offset/0/limit/5>(diunduh tanggal 31 Oktober 2010).

<http://garuda.dikti.go.id/jurnal/detil/id/19:2008/q/strategi%20pembelajaran%20PEER%20LESSONS/offset/0/limit/2>(diunduh tanggal 31 Oktober 2010).

<http://garuda.dikti.go.id/jurnal/detil/id/19:4171/q/peer%20lessons/offset/0/limit/2>
(diunduh tanggal 1 November 2010).

<http://id.shvoong.com/social-sciences/education/210862-pengertian-proses-belajar-mengajar> (diunduh tanggal 10 Februari 2011)

<http://id.shvoong.com/social-sciences/1961162-aktifitas-belajar-siswa/>
(diunduh tanggal 18 Mei 2011).

http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga (diunduh tanggal 11 November 2010)

<http://www.scribd.com/doc/23657962/Keterampilan-Mengajar-Seorang-Guru>
(diunduh tanggal 11 Februari 2011)

<http://one.indoskripsi.com/> (diunduh tanggal 13 Februari 2011)

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 Sekolah Dasar Kelas IV ;
BSNP

Lie, Anita. 2002. Cooperative Learning. Jakarta: PT Grasindo.

Lie, Anita. 2004. *Kooperatif Learning (Mempraktekan Kooperatif Learning di Ruang – Ruang Kelas)*. Jakarta : Grasindo.

Marno, M.Pd., M. Idris, S.Si. 2008. *Strategi dan Metode Pembelajaran*.
Yogyakarta: Ar- Ruzz Media Group.

Mel Silberman. 2009. Active Learning. Yogyakarta: YAPPENDIS

Muhammad, Joko S.,M.Pd. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Mulyasa. 2004. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution. 2000. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Depdiknas.
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Rasyidin, Warni. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sadirman. 2005. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosida.
- Sanjaya, W. 2005. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung : Kencana Prenada Media Group.
- Siti, Alfiah,.2010. *Penerapan Strategi Peer Lessons Berbantuan Tik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Konsep Ipa*.(Skripsi). Semarang. UPT perpustakaan UNNES.
- Soemantri, dkk. 2001. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Solihatin, Etin. 2007. *Kooperatif learning Analisa Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana. 2004. *Media Pengajaran*. Jakarta.: Algensindo.
- Suprayekti. 2003. *Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta : Depdiknas.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: teori dan praktik PAIKEM*. Yogyakarta: pustaka belajar.
- Syaiful Bahri. 1999. *Perkembangan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Semarang: CV Duta Nusindo.
- Ulya Shoimatun H. 2009. *Pembelajaran IPS Dalam Implementasi KTSP Melalui Model Pembelajaran CTL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. (Skripsi). Semarang. UPT perpustakaan UNNES.
- Umaedi. (2000). *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah*. Jakarta: Depdiknas.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

LAMPIRAN 01

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Judul :

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI STRATEGI
PEER LESSONS DENGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI PAKINTELAN 03 KOTA SEMARANG.

No.	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat / Instrumen Pengumpul Data
1.	Keterampilan guru dalam kegiatan pembelajaran IPS dengan materi Hubungan kenampakan alam, sosial dan budaya dengan gejalanya menggunakan Strategi <i>Peer Lessons</i> dengan Media Ular Tangga.	1. Keterampilan membuka pelajaran 2. Keterampilan menjelaskan 3. Keterampilan mengadakan variasi metode pembelajaran (menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i>) 4. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan 5. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil 6. Keterampilan mengelola kelas	1. Guru	1. Lembar Observasi 2. Foto

		<ul style="list-style-type: none"> 7. Keterampilan bertanya 8. Keterampilan memberikan penguatan 9. Keterampilan menutup pelajaran 		
2.	<p>Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS dengan materi Hubungan kenampakan alam, sosial dan budaya dengan gejalanya menggunakan Strategi <i>Peer Lessons</i> dengan Media Ular Tangga.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Antusias mengikuti pembelajaran 2. Siswa aktif bertanya 3. Siswa aktif menjawab pertanyaan 4. Siswa aktif dalam kerja kelompok 5. Siswa mengerjakan tugas LKS 6. Siswa mampu menyampaikan hasil diskusi 7. Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga 8. Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran 	1. Siswa	<ul style="list-style-type: none"> 1. Lembar Observasi 2. Foto
3.	Hasil Belajar IPS	1. Nilai yang diperoleh siswa	1. Siswa	1. Tes tertulis (formatif)

LAMPIRAN 02

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS I, SIKLUS II, DAN SIKLUS III

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS 1

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester : IV / II
Alokasi Waktu : 3 x 35 menit
Hari / Tanggal : Sabtu, 2 April 2011
Satuan Pendidikan : SD Negeri Pakintelan 03

I. STANDAR KOMPETENSI

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan Kabupaten/ Kota dan Propinsi.

II. KOMPETENSI DASAR

- 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya.

III. INDIKATOR

- 1.4.1 Mendeskripsikan peristiwa-peristiwa alam di Indonesia.
- 1.4.2 Mengidentifikasi peristiwa-peristiwa alam (Tsunami, Gempa bumi, dan Angin topan) di Indonesia.

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui informatif dan gambar-gambar peristiwa alam siswa dapat mendeskripsikan peristiwa-peristiwa alam (Tsunami, Gempa bumi, dan Angin topan) di Indonesia dengan benar.
2. Melalui diskusi kelompok dan media ular tangga siswa dapat mengidentifikasi peristiwa-peristiwa alam di Indonesia dengan baik.

V. MATERI POKOK

1. Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya Dengan Gejalanya.

VI. STRATEGI/ METODE PEMBELAJARAN

1. Strategi pembelajaran *Peer Lessons*
2. Informatif/Ceramah
3. Tanya Jawab
4. Penugasan

VII. Media Pembelajaran

1. Media Permainan Ular Tangga
2. Gambar-gambar yang relevan

VIII. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

NO	KEGIATAN	WAKTU	METODE
A.	Pendahuluan 1. Salam 2. Doa 3. Presensi	5 menit	Informatif
B.	Kegiatan Awal 10.) Apersepsi : guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang peristiwa alam yang ada di Indonesia; <i>a. Siapa yang tahu bentuk peristiwa alam yang pernah terjadi di Indonesia?coba sebutkan yang kalian ketahui !</i> <i>b. coba siapa yang tahu tentang Tsunami ?apa yang dimaksud dengan tsunami?apakah Indonesia pernah mengalami peristiwa alam tersebut?</i> 2. Guru memberikan motivasi kepada siswa : menyuruh siswa agar rajin belajar supaya pintar dan mendapatkan nilai yang bagus 3. guru menjelaskan tujuan pembelajaran : guru memberi acuan dengan menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kemudian guru menginformasikan bahwa pembelajaran akan dilaksanakan secara berkelompok. Setelah itu siswa melakukan permainan dengan media ular tangga.	5 menit	Informatif Tanya jawab
C.	Kegiatan Inti 1. <u>Eksplorasi</u> a. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang macam-macam peristiwa alam yang pernah terjadi di Indonesia. b. Guru bertanya kepada siswa dengan menunjukkan sebuah gambar c. Guru bertanya kepada beberapa siswa untuk menyebutkan macam-macam peristiwa alam yang pernah terjadi di lingkungan sekitar tempat tinggal kab/ kota.	80 menit	Informatif Diskusi Pengamatan Tanya Jawab Penugasan

	<p>2. <u>Elaborasi</u></p> <p>d. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok secara heterogen. (kelompok terdiri 4-5 siswa).</p> <p>e. Setiap kelompok bertugas mengidentifikasi peristiwa alam di Indonesia. (kel. 1 dan 4 mengenai Tsunami, kel. 2 dan 5 mengenai Gempa bumi, kel. 3 dan 6 mengenai Angin topan).</p> <p>f. Masing-masing kelompok membuat media pembelajaran dan hasil diskusi.</p> <p>g. Guru membimbing setiap kelompok dalam berdiskusi</p> <p>3. <u>Konfirmasi</u></p> <p>h. Masing-masing kelompok dengan mediana mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.</p> <p>i. Siswa dalam kelompok diberikan kesempatan bertanya kepada kelompok yang presentasi di depan kelas</p> <p>j. Guru meluruskan dan menyempurnakan jawaban dari masing-masing kelompok</p> <p>k. Guru memberikan apresiasi terhadap kelompok yang baik dan memberikan motivasi terhadap kelompok yang kurang</p> <p>l. Masing-masing kelompok melakukan permainan Ular Tangga.</p> <p>m. Guru memberikan reward berupa bintang kepada siswa berprestasi</p> <p>n. Guru memberikan umpan balik</p>		
D.	<p>Penutup</p> <p>1.) Siswa dibimbing guru menyimpulkan materi/ hasil pembelajaran.</p> <p>2.) Siswa mengerjakan evaluasi.</p> <p>3.) Salam</p>	15 menit	Informatif

IX. SUMBER PEMBELAJARAN

1. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Kelas IV (BSNP) hal. 46.
2. Buku Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD Penerbit Yudstira halaman 89 – 102.
3. Buku Sekolah Elektronik (BSE) Kelas IV SD karangan Tanya Hisnu P., Winardi, dkk. Halaman 193-207.

X. PENILAIAN

A. Teknik Tes

1. Tes Awal
2. Proses
3. Akhir

B. Teknik Penilaian

1. Tes
2. Non Tes

C. Bentuk

1. Pilihan ganda
2. Uraian

D. Instrumen Tes

1. Lembar Soal
2. Lembar Kerja Siswa

Semarang, 2 April 2011

Observer

Guru Kelas IV



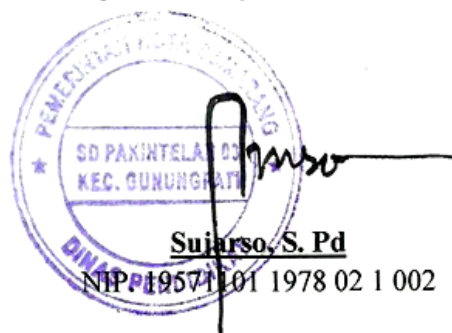
Isrom Ismail, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19670729 1991031 004



Freddy Widva Ariesta
NIM. 1402407094

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Pakintelan 03



Sujarso, S. Pd

NIP. 19571101 1978 02 1 002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS 2

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas / Semester : IV / II
 Alokasi Waktu : 3 x 35 menit
 Hari / Tanggal : Rabu, 13 April 2011
 Satuan Pendidikan : SD Negeri Pakintelan 03

I. STANDAR KOMPETENSI

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan Kabupaten/ Kota dan Propinsi.

I. KOMPETENSI DASAR

- 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya.

II. INDIKATOR

- 1.4.3 Mendeskripsikan peristiwa-peristiwa alam di Indonesia.
- 1.4.4 Mengidentifikasi peristiwa-peristiwa alam (Banjir, Tanah longsor, dan Gunung meletus) di Indonesia.

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui informatif dan gambar-gambar peristiwa alam siswa dapat mendeskripsikan peristiwa-peristiwa alam (Banjir, Tanah longsor, dan Gunung meletus) di Indonesia dengan benar.
2. Melalui diskusi kelompok dan media ular tangga siswa dapat mengidentifikasi peristiwa-peristiwa alam di Indonesia dengan baik.

IV. MATERI POKOK

1. Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya Dengan Gejalanya .

V. STRATEGI/ METODE PEMBELAJARAN

1. Strategi pembelajaran *Peer Lessons*
2. Informatif/Ceramah
3. Tanya Jawab
4. Penugasan

VI. Media Pembelajaran

1. Media Permainan Ular Tangga
2. Gambar-gambar yang relevan

VII. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

NO	KEGIATAN	WAKTU	METODE
A.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salam 2. Doa 3. Presensi 	5 menit	Informatif
B.	<p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Appersepsi : guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang peristiwa alam yang ada di Indonesia : <ol style="list-style-type: none"> a. <i>Coba sebutkan peristiwa alam yang sering terjadi di Indonesia akhir-akhir ini !</i> b. <i>Siapa yang tahu tentang Banjir ?apa yang dimaksud dengan Banjir? Apa penyebab Banjir?</i> 2. Guru memberikan motivasi kepada siswa : menyuruh siswa agar rajin belajar supaya pintar dan mendapatkan nilai yang bagus 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran : guru memberi acuan dengan menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kemudian guru menginformasikan bahwa pembelajaran akan dilaksanakan secara berkelompok. Setelah itu siswa melakukan permainan dengan media ular tangga. 	5 menit	Informatif Tanya jawab
C.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Eksplorasi</u> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang macam-macam peristiwa alam yang pernah terjadi di Indonesia. b. Guru bertanya kepada siswa dengan menunjukkan sebuah gambar c. Guru bertanya kepada beberapa siswa untuk menyebutkan macam-macam peristiwa alam yang pernah terjadi di lingkungan sekitar tempat tinggal kab/ kota. 2. <u>Elaborasi</u> <ol style="list-style-type: none"> d. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok secara heterogen. (kelompok terdiri 4-5 siswa). e. Setiap kelompok bertugas mengidentifikasi peristiwa alam di Indonesia. (kel. 1 dan 4 mengenai Banjir, kel. 2 dan 5 mengenai Tanah longsor, kel. 3 dan 6 mengenai Gunung meletus). 	80 menit	Informatif Diskusi Pengamatan Tanya Jawab Penugasan

	<p>f. Masing-masing kelompok membuat media pembelajaran dan hasil diskusi.</p> <p>g. Guru membimbing setiap kelompok dalam berdiskusi</p> <p>3. <u>Konfirmasi</u></p> <p>h. Masing-masing kelompok dengan mediana mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.</p> <p>i. Siswa dalam kelompok diberikan kesempatan bertanya kepada kelompok yang presentasi di depan kelas.</p> <p>j. Guru meluruskan dan menyempurnakan jawaban dari masing-masing kelompok.</p> <p>k. Guru memberikan apresiasi terhadap kelompok yang baik dan memberikan motivasi terhadap kelompok yang kurang.</p> <p>l. Masing-masing kelompok melakukan permainan ular tangga.</p> <p>m. Guru memberikan reward berupa bintang kepada siswa yang berprestasi.</p> <p>n. Guru memberikan umpan balik.</p>		
D.	<p>Penutup</p> <p>1. Siswa dibimbing guru menyimpulkan materi/ hasil pembelajaran.</p> <p>2. Siswa mengerjakan evaluasi.</p> <p>3. Salam</p>	15 menit	Informatif

VIII. SUMBER PEMBELAJARAN

1. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Kelas IV (BSNP) hal. 46.
2. Buku Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD Penerbit Yudstira halaman 89 – 102.
3. Buku Sekolah Elektronik (BSE) Kelas IV SD karangan Tanyta Hisnu P., Winardi, dkk. Halaman 193-207.

IX. PENILAIAN

A. Teknik Tes

1. Tes Awal
2. Proses
3. Akhir

- B. Teknik Penilaian
 - 1. Tes
 - 2. Non Tes
- C. Bentuk
 - 1. Pilihan ganda
 - 2. Uraian
- D. Instrumen Tes
 - 1. Lembar Soal
 - 2. Lembar Kerja Siswa

Semarang, 13 April 2011

Obsever

Guru Kelas IV



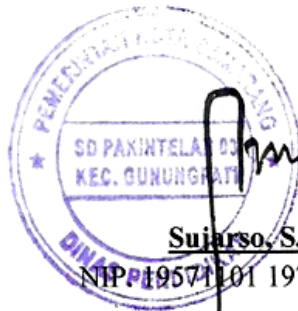
Isrom Ismail, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 19670729 1991031 004



Freddy Widya Ariesta
NIM. 1402407094

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Pakintelan 03



Sujarso, S. Pd

NIP. 19571101 1978 02 1 002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS 3

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas / Semester : IV / II
 Alokasi Waktu : 3 x 35 menit
 Hari / Tanggal : Senin, 25 April 2011
 Satuan Pendidikan : SD Negeri Pakintelan 03

I. STANDAR KOMPETENSI

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan Kabupaten/ Kota dan Propinsi.

II. KOMPETENSI DASAR

1. Mengenal permasalahan sosial di daerahnya.

III. INDIKATOR

- 1.4.5 Mengidentifikasi peristiwa-peristiwa alam (Tsunami, Gempa bumi, Angin topan, Gunung meletus, Banjir, dan Tanah longsor) di Indonesia.
- 1.4.6 Mengidentifikasi pola perilaku anggota masyarakat yang dapat mempengaruhi peristiwa alam di lingkungan setempat.

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui informatif dan diskusi kelompok siswa dapat mendeskripsikan peristiwa-peristiwa alam (Tsunami, Gempa bumi, Angin topan, Gunung Meletus, Banjir, dan Tanah Longsor) di Indonesia dengan benar.
2. Melalui penugasan kelompok dan media ular tangga siswa dapat mengidentifikasi pola perilaku anggota masyarakat yang dapat mempengaruhi peristiwa alam dengan baik.

V. MATERI POKOK

2. Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya Dengan Gejalanya.

VI. STRATEGI/ METODE PEMBELAJARAN

1. Strategi pembelajaran *Peer Lessons*
2. Informatif/Ceramah
3. Tanya Jawab
4. Penugasan

VII. Media Pembelajaran

1. Media Permainan Ular Tangga
2. Gambar-gambar yang relevan

VIII. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

NO	KEGIATAN	WAKTU	METODE
A.	Pendahuluan 1. Salam 2. Doa 3. Presensi	5 menit	Informatif
B.	Kegiatan Awal 1. Appersepsi :Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang sebab akibat dari peristiwa alam : a. <i>siapa yang tahu apa penyebab peristiwa alam banjir ? apa akibat yang ditimbulkan dari peristiwa alam banjir ?</i> b. <i>coba sebutkan perilaku manusia yang dapat menyebabkan peristiwa banjir ? apa tindakan yang harus dilakukan masyarakat untuk mengurangi dampak banjir ?</i> 2. Guru memberikan motivasi kepada siswa : menyuruh siswa agar rajin belajar supaya pintar dan mendapatkan nilai yang bagus. 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran : Guru memberi acuan dengan menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kemudian guru menginformasikan bahwa pembelajaran akan dilaksanakan secara berkelompok. Setelah itu siswa melakukan permainan ular tangga.	5 menit	Informatif Tanya jawab
C.	Kegiatan Inti 1. <u>Eksplorasi</u> a. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang macam-macam pola perilaku masyarakat yang dapat mempengaruhi peristiwa alam dan dampak positif maupun negatif bagi masyarakat. b. Guru bertanya kepada siswa untuk menyebutkan macam-macam peristiwa alam yang pernah terjadi di lingkungan sekitar tempat tinggal kab/ kota.	80 menit	Informatif Diskusi Pengamatan Tanya Jawab Penugasan

	<p>c. Siswa disuruh untuk menyebutkan tindakan yang harus dilakukan untuk mengurangi dampak dari peristiwa alam, contohnya banjir.</p> <p>2. <u>Elaborasi</u></p> <p>d. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok secara heterogen. (kelompok terdiri 4-5 siswa).</p> <p>e. Setiap kelompok bertugas mengidentifikasi peristiwa alam dan pola perilaku anggota masyarakat yang dapat mempengaruhi peristiwa alam (kel.1 mengenai Tsunami, kel.2 mengenai Gempa bumi, kel. 3 mengenai Angin topan, kel 4. Mengenai Gunung meletus, kel.5 mengenai Tanah longsor, dan kel.6 mengenai Banjir).</p> <p>f. Masing-masing kelompok membuat media pembelajaran berupa klipng dan hasil diskusi.</p> <p>g. Guru membimbing setiap kelompok dalam berdiskusi</p> <p>3. <u>Konfirmasi</u></p> <p>h. Masing-masing kelompok dengan medianya mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.</p> <p>i. Masing-masing kelompok melakukan tanya jawab/ kuis</p> <p>j. Guru meluruskan dan menyempurnakan jawaban masing-masing kelompok.</p> <p>k. Guru memberikan apresiasi terhadap kelompok yang baik dan memberi motivasi terhadap kelompok yang kurang.</p> <p>l. Masing-masing kelompok melakukan permainan Ular Tangga.</p> <p>m. Guru memberikan reward berupa bintang kepada siswa berprestasi</p> <p>n. Guru memberikan umpan balik.</p>		
D.	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibimbing guru menyimpulkan materi/ hasil pembelajaran. 2. Siswa mengerjakan evaluasi. 3. Guru bersama siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa 	15 menit	Informatif

IX. SUMBER PEMBELAJARAN

1. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Kelas IV (BSNP) hal. 46.
2. Buku Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD Penerbit Yudstira halaman 89 – 102.
3. Buku Sekolah Elektronik (BSE) Kelas IV SD karangan Tantya Hisnu P., Winardi, dkk. Halaman 193-207.

X. PENILAIAN

A. Teknik Tes

1. Tes Awal
2. Proses
3. Akhir

B. Teknik Penilaian

1. Tes
2. Non Tes

C. Bentuk

1. Pilihan ganda
2. Uraian

D. Instrumen Tes

1. Lembar Soal
2. Lembar Kerja Siswa

Semarang, 25 April 2011

Obsever

Guru Kelas IV



Isrom Ismail, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19670729 1991031 004



Freddy Widya Ariesta
NIM. 1402407094

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Pakintelan 03



Sujarso, S. Pd

NIP. 19571101 1978 02 1 002

LAMPIRAN 03

MATERI PEMBELAJARAN

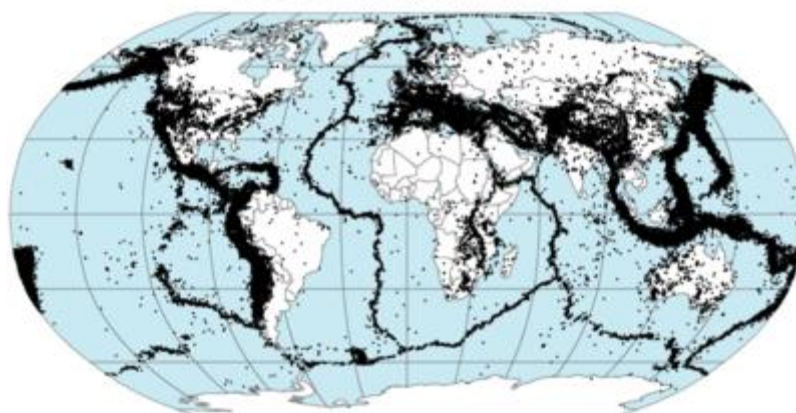
MATERI PEMBELAJARAN

1. GEMPA BUMI

Adalah getaran atau guncangan yang terjadi di permukaan bumi. Gempa bumi biasa disebabkan oleh pergerakan kerak bumi (lempeng bumi).

Pusat-pusat gempa di seluruh dunia pada tahun 1963-1998.

Preliminary Determination of Epicenters
358,214 Events, 1963 - 1998



Gempa bumi vulkanik (Gunung Api) ; Gempa bumi ini terjadi akibat adanya aktivitas magma, yang biasa terjadi sebelum gunung api meletus. Apabila keaktifannya semakin tinggi maka akan menyebabkan timbulnya ledakan yang juga akan menimbulkan terjadinya gempabumi. Gempa bumi tersebut hanya terasa di sekitar gunung api tersebut.



Gempa bumi tektonik ; Gempa bumi ini disebabkan oleh adanya aktivitas tektonik, yaitu pergeseran lempeng lempeng tektonik secara mendadak yang mempunyai kekuatan dari yang sangat kecil hingga yang sangat besar.

Penyebab Gempa Bumi : Kebanyakan gempa bumi disebabkan dari pelepasan energi yang dihasilkan oleh tekanan yang dilakukan oleh lempengan yang bergerak.

Semakin lama tekanan itu kian membesar dan akhirnya mencapai pada keadaan dimana tekanan tersebut tidak dapat ditahan lagi oleh pinggiran lempengan. Pada saat itulah gempa bumi akan terjadi.

Gempa bumi yang pernah terjadi di Indonesia :

1. 26 Oktober 2010, Gempa bumi di Mentawai berskala 7.2 Skala Richter, korban tewas ditemukan hingga 9 November ini mencapai 156 orang. Gempa ini kemudian juga menimbulkan tsunami.
2. 26 Desember 2004 - Gempa bumi dahsyat berkekuatan 9,0 skala Richter mengguncang Aceh dan Sumatera Utara sekaligus menimbulkan gelombang tsunami di samudera Hindia. Bencana alam ini telah merenggut lebih dari 220.000 jiwa.
3. 27 Mei 2006 - Gempa bumi tektonik kuat yang mengguncang Daerah Istimewa Yogyakarta dan Jawa Tengah pada 27 Mei 2006 kurang lebih pukul 05.55 WIB selama 57 detik. Gempa bumi tersebut berkekuatan 5,9 pada skala Richter. lebih dari 6.000 orang tewas, dan lebih dari 300.000 keluarga kehilangan tempat tinggal.

2. ANGIN TOPAN



Adalah pusaran angin kencang dengan kecepatan angin 120 km/jam atau lebih yang sering terjadi di wilayah tropis diantara garis balik utara dan selatan, kecuali di daerah-daerah yang sangat berdekatan dengan khatulistiwa.

Penyebab bencana angin topan :

Angin topan disebabkan oleh perbedaan tekanan dalam suatu sistem cuaca. Angin paling kencang yang terjadi di daerah tropis ini umumnya berpusar dengan radius ratusan kilometer di sekitar daerah sistem tekanan rendah yang ekstrem dengan kecepatan sekitar 20 Km/jam. Di Indonesia dikenal dengan sebutan angin badai.

Strategi dan Upaya Pengurangan Bencana :

1. Membuat struktur bangunan yang memenuhi syarat teknis untuk mampu bertahan terhadap gaya angin.
2. Perlunya penerapan aturan standar bangunan yang memperhitungkan beban angin khususnya di daerah yang rawan angin topan
3. Penempatan lokasi pembangunan fasilitas yang penting pada daerah yang terlindung dari serangan angin topan.
4. Penghijauan di bagian atas arah angin untuk meredam gaya angin.

5. Pembuatan bangunan umum yang cukup luas yang dapat digunakan sebagai tempat penampungan sementara bagi orang maupun barang saat terjadi serangan angin topan.
6. Pengamanan/perkuatan bagian-bagian yang mudah diterbangkan angin yang dapat membahayakan diri atau orang lain disekitarnya.
7. Kesiapsiagaan dalam menghadapi angin topan, mengetahui bagaimana cara penyelamatan diri.
8. Pengamanan barang-barang disekitar rumah agar terikat/dibangun secara kuat sehingga tidak diterbangkan angin.
9. Untuk para nelayan, supaya menambatkan atau mengikat kuat kapal-kapalnya.

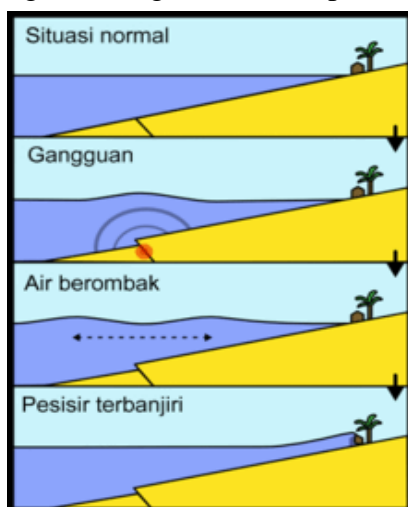
3. TSUNAMI



Tsunami (bahasa Jepang): 津波; tsu = pelabuhan, nami = gelombang, secara harafiah berarti "ombak besar di pelabuhan") adalah perpindahan badan air yang disebabkan oleh perubahan permukaan laut dengan tiba-tiba. Perubahan permukaan laut tersebut bisa disebabkan oleh gempa bumi yang berpusat di bawah laut, letusan gunung berapi bawah laut, longsor bawah laut, atau hantaman meteor di laut. Gelombang tsunami dapat

merambat ke segala arah. Tenaga yang dikandung dalam gelombang tsunami adalah tetap terhadap fungsi ketinggian dan kelajuannya. Di laut dalam, gelombang tsunami dapat merambat dengan kecepatan 500-1000 km per jam.

Setara dengan kecepatan pesawat terbang



Dampak negatif yang diakibatkan tsunami adalah merusak apa saja yang dilaluinya. Bangunan, tumbuh-tumbuhan, dan mengakibatkan korban jiwa manusia serta menyebabkan genangan, pencemaran air asin lahan pertanian, tanah, dan air bersih.

(Skema terjadinya tsunami)

Penyebab tsunami :

- Gempa bumi yang berpusat di tengah laut dan dangkal (0 - 30 km)
- Gempa bumi dengan kekuatan sekurang-kurangnya 6,5 Skala Richter
- Gempa bumi dengan pola sesar naik atau sesar turun

4. GUNUNG MELETUS

Adalah istilah yang dapat didefinisikan sebagai suatu sistem saluran fluida panas (batuan dalam wujud cair atau lava) yang memanjang dari kedalaman sekitar 10 km di bawah permukaan bumi sampai ke permukaan bumi, termasuk endapan hasil akumulasi material yang dikeluarkan pada saat meletus.



Lebih lanjut, istilah gunung api ini juga dipakai untuk menamai fenomena pembentukan *ice volcanoes* atau gunung api es dan *mud volcanoes* atau gunung api lumpur. Gunung api es biasa terjadi di daerah yang mempunyai musim dingin bersalju, sedangkan gunung api lumpur dapat kita lihat di daerah Kuwu, Grobogan, Jawa Tengah yang populer sebagai Bledug Kuwu. Apabila gunung berapi meletus, magma yang terkandung di dalam kamar magmar di bawah gunung berapi meletus keluar sebagai lahar atau lava. Selain daripada aliran lava, kehancuran oleh gunung berapi disebabkan melalui berbagai cara seperti berikut:

- Aliran lava.
- Letusan gunung berapi.
- Aliran lumpur.
- Abu.
- Kebakaran hutan.
- Gas beracun.
- Gelombang tsunami.
- Gempa bumi.

Tingkat isyarat gunung berapi di Indonesia

- a. **Awas** : Menandakan gunung berapi yang segera atau sedang meletus atau ada keadaan kritis yang menimbulkan bencana
- b. **Siaga** : Menandakan gunung berapi yang sedang bergerak ke arah letusan atau menimbulkan bencana
- c. **Waspada** : Terdapat kenaikan aktivitas di atas level normal
- d. **Normal** : Tidak ada gejala aktivitas tekanan magma

5. TANAH LONGSOR



Longsor atau sering disebut gerakan tanah adalah suatu peristiwa geologi yang terjadi karena pergerakan masa batuan atau tanah dengan berbagai tipe dan jenis seperti jatuhnya bebatuan atau gumpalan besar tanah. Secara umum kejadian longsor disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor pendorong dan faktor pemicu. Faktor pendorong adalah

faktor-faktor yang memengaruhi kondisi material sendiri, sedangkan faktor pemicu adalah faktor yang menyebabkan bergerakinya material tersebut. faktor-faktor lainnya yang turut berpengaruh terjadinya tanah longsor:

- a) erosi yang disebabkan sungai-sungai atau gelombang laut yang menciptakan lereng-lereng yang terlalu curam
- b) lereng dari bebatuan dan tanah diperlemah melalui saturasi yang diakibatkan hujan lebat
- c) gempa bumi menyebabkan tekanan yang mengakibatkan longsornya lereng-lereng yang lemah
- d) gunung berapi menciptakan simpanan debu yang lengang, hujan lebat dan aliran debu-debu
- e) getaran dari mesin, lalu lintas, penggunaan bahan-bahan peledak, dan bahkan petir
- f) berat yang terlalu berlebihan, misalnya dari berkumpulnya hujan atau salju

6. BANJIR



Banjir adalah dimana suatu daerah dalam keadaan tergenang oleh air dalam jumlah yang begitu besar. Sedangkan banjir bandang adalah banjir yang datang secara tiba-tiba yang disebabkan oleh karena tersumbatnya sungai maupun karena pengundulan hutan disepanjang sungai sehingga merusak rumah-rumah penduduk

maupun menimbulkan korban jiwa.

Bencana banjir hampir setiap musim penghujan melanda Indonesia. Berdasarkan nilai kerugian dan frekuensi kejadian bencana banjir terlihat adanya peningkatan yang cukup berarti. Kejadian bencana banjir tersebut sangat dipengaruhi oleh faktor alam berupa curah hujan yang diatas normal dan

adanya pasang naik air laut. Disamping itu faktor ulah manusia juga berperan penting seperti penggunaan lahan yang tidak tepat (pemukiman di daerah bantaran sungai, di daerah resapan, penggundulan hutan, dan sebagainya), pembuangan sampah ke dalam sungai, pembangunan pemukiman di daerah dataran banjir dan sebagainya.

a. **Kenali Penyebab Banjir**

1. Curah hujan tinggi
2. Permukaan tanah lebih rendah dibandingkan muka air laut.
3. Terletak pada suatu cekungan yang dikelilingi perbukitan dengan pengaliran air ke luar sempit.
4. Banyak pemukiman yang dibangun pada dataran sepanjang sungai.
5. Aliran sungai tidak lancar akibat banyaknya sampah serta bangunan di pinggir sungai.
6. Kurangnya tutupan lahan di daerah hulu sungai.

b. **Tindakan Untuk Mengurangi Dampak Banjir**

1. Penataan daerah aliran sungai secara terpadu dan sesuai fungsi lahan.
2. Pembangunan sistem pemantauan dan peringatan dini pada bagian sungai yang sering menimbulkan banjir.
3. Tidak membangun rumah dan pemukiman di bantaran sungai serta daerah banjir.
4. Tidak membuang sampah ke dalam sungai. Mengadakan Program Pengerukan sungai.
5. Pemasangan pompa untuk daerah yang lebih rendah dari permukaan laut.
6. Program penghijauan daerah hulu sungai harus selalu dilaksanakan serta mengurangi aktifitas di bagian sungai rawan banjir.

LAMPIRAN 04

SOAL FORMATIF

SIKLUS I, SIKLUS II, DAN SIKLUS III

SOAL FORMATIF SIKLUS I

I. Soal Pilihan Ganda !

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, dan d di depan jawaban yang paling tepat.

1. Bencana di bawah ini yang termasuk gejala alam adalah
 - a. Perang dunia II
 - b. Angin topan
 - c. Bom Bali
 - d. Kebakaran
2. Bergetarnya permukaan bumi karena gerakan bumi yang tiba-tiba disebut
 - a. Gempa bumi
 - b. Tsunami
 - c. Banjir
 - d. Angn topan
3. Gempa yang terjadi karena adanya pergeseran lempengan bumi disebut
 - a. Gempa tanah runtuh
 - b. Gempa vulkanik
 - c. Gempa tektonik
 - d. Gempa mekanik
4. Cairan yang sangat panas yang terdapat di perut bumi adalah
 - a. Awan panas
 - b. Wedus gembel
 - c. Magma
 - d. Lava
5. Di bawah ini gempa yang terjadi karena letusan gunung merapi adalah
 - a. Gempa tanah runtuh
 - b. Gempa teknonik
 - c. Gempa vulkanik
 - d. Gempa mekanik
6. Besarnya atau kekuatan gempa dapat diukur dengan menggunakan
 - a. Skala
 - b. Seismograf
 - c. Meteran
 - d. Skala richter
7. Gelombang besar yang ditimbulkan oleh gempa bumi disebut
 - a. Angin topan
 - b. Banjir
 - c. Gunung Meletus
 - d. Tsunami
8. Di bawah ini yang bukan akibat dari tsunami adalah
 - a. Rumah rusak
 - b. Tanah menjadi subur
 - c. Banyak korban jiwa
 - d. Kehilangan harta benda
9. Yang termasuk akibat angin topan adalah
 - a. Pohon tumbang
 - b. Tsunami
 - c. Tanah longsor
 - d. Banyak pemukiman

10. Arti dari kata “tsunami” adalah
- a. Gelombang laut
 - b. Gelombang longitudinal
 - c. Gelombang alamiah
 - d. Gelombang besar
11. Udara yang bergerak dari tekanan udara maksimum ke tekanan udara minimum dengan pergerakan yang sangat kencang disebut
- a. Tsunami
 - b. Angin topan
 - c. Hujan abu
 - d. Gempa tektonik
12. Indonesia pernah mengalami peristiwa alam tsunami yang paling dasyat di
- a. Aceh (sumatra utara)
 - b. Jakarta
 - c. Jepara (Jawa tengah)
 - d. Palembang (Sumatra barat)
13. Akibat dari tiupan angin topan, kecuali
- a. Terjadi hujan es
 - b. Bangunan rusak
 - c. Pohon tumbang
 - d. Rumah runtuh
14. Istilah tsunami berasal dari negara
- a. Malaysia
 - b. Jepang
 - c. China
 - d. Yunani
15. Petugas yang mengamati tentang gejala alam adalah
- a. BAKORMAS
 - b. Tim SAR
 - c. BMG
 - d. Badan Gejala Alam Indonesia

II. Soal Uraian !

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar.

1. Sebutkan 5 bencana alam yang terjadi di Indonesia !
2. Sebutkan 3 akibat terjadinya peristiwa Angin topan !
3. Apa yang dimaksud dengan gempa tektonik !
4. Apa yang dimaksud dengan gempa vulkanik !
5. Sebutkan 3 akibat dari peristiwa alam tsunami !

SOAL FORMATIF SIKLUS II

A. Soal Pilihan Ganda !

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, dan d di depan jawaban yang paling tepat.

1. Bencana alam di bawah ini yang menimbulkan banyak korban jiwa adalah
 - a. Kebakaran hutan
 - b. Tsunami
 - c. Hujan es
 - d. Angin ribut
2. Penyakit yang disebabkan oleh bencana banjir adalah
 - a. Diare
 - b. Campak
 - c. Kanker
 - d. Flu burung
3. Gempa yang terjadi karena adanya letusan gunung merapi disebut
 - a. Gempa tanah runtuh
 - b. Gempa vulkanik
 - c. Gempa tektonik
 - d. Gempa mekanik
4. Cairan yang sangat panas yang keluar di perut bumi adalah
 - a. Awan panas
 - b. Wedus gembel
 - c. Magma
 - d. Lava
5. Di bawah ini gunung berapi yang masih aktif di pulau jawa adalah
 - a. Gunung muria
 - b. Gunung ungaran
 - c. Gunung bromo
 - d. Gunung jaya wijaya
6. Di bawah ini yang bukan penyebab terjadinya banjir adalah
 - a. Curah hujan yang tinggi
 - b. Hutan yang gundul
 - c. Selokan yang bersih
 - d. Aliran air yang tersumbat
7. Akibat yang menguntungkan dari bencana gunung meletus adalah
 - a. Tanah menjadi subur
 - b. Pemukiman rusak
 - c. Banyak pohon tumbang
 - d. Banyak korban jiwa
8. Luapan air yang melebihi batas disebut
 - a. Danau
 - b. Banjir
 - c. Laut
 - d. Sungai

9. Peristiwa terjadinya pergerakan tanah, seperti jatuhnya bebatuan dan gumpalan tanah disebut
- Tsunami
 - Gempa susulan
 - Tanah longsor
 - Ombak
10. Salah satu faktor yang yang dapat menimbulkan tanah longsor adalah
- Gelombang laut
 - Angin topan
 - Hujan es
 - Hujan lebat dan erosi
11. Tanah longsor biasanya terjadi di wilayah
- Lereng-lereng
 - Pantai
 - Daerah dataran rendah
 - Hutan tropis
12. Salah satu faktor penyebab terjadinya bencana alam banjir adalah
- Banyak hutan gundul
 - Musim kemarau
 - Membuang sampah pada tempatnya
 - Memangkas pohon
13. Salah satu cara menjaga lingkungan agar tidak menimbulkan bencana banjir , kecuali
- Penghijauan
 - Membersihkan selokan
 - Membuang sampah di sungai
 - Membuang sampah pada tempatnya
14. Di indonesia pernah terjadi bencana alam yang sangat dasyat yaitu letusan gunung berapi yang bernama
- Gunung tangkuban perahu
 - Gunung krakatau
 - Gunung merbabu
 - Gunung bromo
15. Petugas yang mengamati tentang gejala alam adalah
- BAKORMAS
 - Tim SAR
 - BMG
 - Badan Gejala Alam Indonesia

II. Soal Uraian !

- Sebutkan 5 bencana alam yang terjadi di Indonesia !
- Sebutkan 3 penyebab terjadinya peristiwa banjir !
- Sebutkan 3 gunung berapi di Indonesia !
- Apa akibat dari bencana tanah longsor !
- Sebutkan 3 cara untuk mencegah bencana banjir !

SOAL FORMATIF SIKLUS III

A. Soal Pilihan Ganda !

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, dan d di depan jawaban yang palingtepat.

1. Bencana alam di bawah ini yang disebabkan oleh gempa di laut adalah

c. Tsunami	c. Gunung meletus
d. Angin topan	d. Kebakaran
2. Tindakan yang harus dilakukan masyarakat jika terjadi peristiwa alam tsunami adalah

c. Panik	c. Masuk ke dalam rumah
d. Menjauhi laut/ pantai	d. Menangis
3. Di bawah ini yang termasuk penyebab bencana banjir adalah....

c. Gempa bumi	c. Membuang sampah pada tempatnya
d. Menanam pohon	d. Curah hujan yang tinggi
4. Salah satu penyebab banjir karena ulah manusia adalah

c. Hujan	c. Curah hujan yang tinggi
d. Membersihkan selokan	d. Membuang sampah di sungai
5. Hutan gundul, curah hujan yang tinggi dapat menyebabkan peristiwa alam

c. Gempa bumi	c. Gunung meletus
d. Banjir	d. Angin topan
6. Di bawah ini tindakan untuk mengurangi bencana alam banjir, kecuali

c. Penghijauan	c. Membuang sampah pada tempatnya
d. Penanaman pohon	d. Membuang sampah di sungai
7. Akibat yang ditimbulkan dari bencana alam banjir adalah

c. Banyak bangunan rusak	c. Abu vulkanik
d. Curah hujan tinggi	d. Angin topan
8. Salah satu hal yang harus dilakukan saat terjadi bencana banjir adalah

c. Pembangunan saluran air	c. Mengungsi ke tempat yang aman
d. Berdiam di dalam rumah	d. Kehilangan harta benda

9. Hal positif yang ditimbulkan dari letusan gunung berapi adalah
- c. Banyak korban jiwa c. Lingkungan rusak
d. Tanah menjadi subur d. Kerugian materi
10. Menjaga kebersihan lingkungan dan membuat saluran air bertujuan untuk mencegah
- c. Banjir c. Badai
d. Gempa d. Kebocoran
11. Penambangan liar dan penggundulan hutan dapat menyebabkan terjadinya
- c. Tsunami c. Tanah longsor
d. Angin topan d. Gempa tektonik
12. Salah satu upaya pengurangan terjadinya bencana tanah longsor adalah
- c. Membangun saluran air c. Menebang pohon secara liar
d. Banyak pemukiman d. Penghijauan
13. Faktor yang dapat mempengaruhi terjadinya tanah longsor, kecuali
- c. Hujan lebat c. Erosi
d. Penanaman pohon d. Gempa bumi
14. Bentuk bantuan untuk korban bencana alam adalah
- c. Mobil c. Obat dan makanan
d. Kertas dan buku bekas d. Motor
15. Lembaga yang bertugas membantu masyarakat yang terkena bencana alam di bidang pengobatan adalah
- a. BMG c. PMI (Palang Merah Indonesia)
b. SAR d. Badan Gejala Alam Indonesia

II. Soal Uraian !

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar.

1. Sebutkan 2 tindakan manusia yang dapat menyebabkan bencana banjir !
2. Sebutkan 2 penyebab terjadinya bencana tanah longsor !
3. Sebutkan 2 tindakan yang dapat kita lakukan jika terjadi gempa !
4. Sebutkan 2 tindakan yang harus dilakukan jika terjadi tsunami !
5. Sebutkan 2 cara untuk mencegah terjadinya bencana banjir !

LAMPIRAN 05

**KUNCI JAWABAN SOAL FORMATIF
SIKLUS I, SIKLUS II, DAN SIKLUS III**

KUNCI JAWABAN SIKLUS I

A. Pilihan Ganda.

- | | | |
|------|-------|-------|
| 1. B | 6. D | 11. B |
| 2. A | 7. D | 12. A |
| 3. C | 8. B | 13. A |
| 4. C | 9. A | 14. B |
| 5. C | 10. D | 15. C |

B. Uraian.

1. Banjir, tanah longsor, gunung meletus, tsunami, angin topan, gempa bumi.
2. Banyak pohon tumbang, rumah roboh, bangunan rusak, kerugian materi/ harta benda, ada korban jiwa.
3. Gempa tektonik adalah gempa yang terjadi akibat adanya pergeseran lempengan permukaan bumi.
4. Gempa vulkanik adalah gempa yang terjadi akibat dari letusan gunung berapi.
5. Banyak rumah yang rusak, banyak bangunan yang rusak, banyak korban meninggal dunia, banyak penduduk yang mengungsi, banyak lingkungan yang rusak.

Penskoran :

1. Pilihan Ganda : 1 x 15 = 15
2. Uraian : 3, 3, 2, 2, 3 = $\frac{13}{3}$ +
3. Skor Maksimal = 28

Nilai :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

KUNCI JAWABAN SIKLUS II

A. Pilihan Ganda.

- | | | |
|------|-------|-------|
| 1. B | 6. C | 11. A |
| 2. A | 7. A | 12. A |
| 3. B | 8. B | 13. C |
| 4. D | 9. C | 14. B |
| 5. C | 10. D | 15. C |

B. Uraian.

1. Banjir, tanah longsor, gunung meletus, tsunami, angin topan, gempa bumi.
2. Membuang sampah sembarangan, penebangan hutan secara liar, pemukiman yang terlalu padat, curah hujan yang tinggi.
3. Gunung merapi, gunung bromo, gunung krakatau, gunung renjani.
4. Rumah rusak, bangunan roboh, kerugian materi/ harta, banyak korban jiwa, lingkungan rusak.
5. Membuang sampah pada tempatnya, penghijauan/ penanaman pohon, membersihkan selokan, melancarkan aliran air yang tersumbat, membuat bendungan.

Penskoran :

1. Pilihan Ganda : $1 \times 15 = 15$
2. Uraian : 3, 3, 3, 2, 3 = 14 +
3. Skor Maksimal = 29

Nilai :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

KUNCI JAWABAN SIKLUS III

A. Pilihan Ganda.

- | | | |
|------|-------|-------|
| 1. A | 6. D | 11. C |
| 2. B | 7. A | 12. D |
| 3. D | 8. C | 13. B |
| 4. D | 9. B | 14. C |
| 5. B | 10. A | 15. C |

B. Uraian.

1. Membuang sampah di sungai, menebang pohon secara liar.
2. Penambangan secara liar dan penebangan pohon.
3. Berlindung di bawah meja dan keluar dari gedung/ bangunan .
4. Menjauhi pantai dan mengungsi ke tempat yang aman.
5. Membangun saluran air, membersihkan selokan dan tidak membuang sampah di sungai.

Penskoran :

1. Pilihan Ganda : 1 x 15 = 15
2. Uraian : 2, 2, 3, 3, 2 = 12 +
3. Skor Maksimal = 27

Nilai :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

LAMPIRAN 06

**LEMBAR KERJA SISWA (LKS) DAN LEMBAR
PENILAIAN SIKLUS I, SIKLUS II, DAN SIKLUS III**

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

SIKLUS 1

<p><u>NILAI</u></p>	<p>Nama Kelompok : RAJIN</p> <p>Nama Anggota : 1.</p> <p style="padding-left: 100px;">2.</p> <p style="padding-left: 100px;">3.</p> <p style="padding-left: 100px;">4.</p> <p style="padding-left: 100px;">5.</p>
----------------------------	--

⇒ *Membuat media pembelajaran IPS !*

A. Alat dan bahan !

1. Kertas Karton
2. Spidol
3. Penggaris
4. Pensil
5. Gambar
6. Buku Paket

B. Tugas kelompok !

1. Setiap anggota kelompok membagi peran dalam diskusi.
2. Tempelkan gambar peristiwa alam berupa gempa bumi pada sebuah kertas karton dengan menggunakan doble tip/ lem.
3. **Jawablah pertanyaan di bawah ini.**
 - a. Apa yang disebut dengan gempa bumi, coba jelaskan ?
 - b. Jelaskan apa yang dimaksud dengan gempa bumi terban atau reruntuhan !
 - c. Sebutkan 3 peristiwa gempa bumi yang pernah terjadi di Indonesia !
 - d. Semua jawaban ditulis pada kertas karton !
 - e. Selamat mengerjakan !

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

SIKLUS I

<p><u>NILAI</u></p>	<p>Nama Kelompok : PINTAR</p> <p>Nama Anggota : 1.</p> <p style="padding-left: 100px;">2.</p> <p style="padding-left: 100px;">3.</p> <p style="padding-left: 100px;">4.</p> <p style="padding-left: 100px;">5.</p>
----------------------------	---

⇒ *Membuat media pembelajaran IPS !*

A. Alat dan bahan !

1. *Kertas Karton*
2. *Spidol*
3. *Penggaris*
4. *Pensil*
5. *Gambar*
6. *Buku Paket*

B. Tugas kelompok !

1. *Setiap anggota kelompok membagi peran dalam diskusi.*
2. *Tempelkan gambar peristiwa alam berupa gempa bumi pada sebuah kertas karton dengan menggunakan doble tip/ lem.*
3. **Jawablah pertanyaan di bawah ini.**
 - a. *Apa yang disebut dengan gempa bumi ?*
 - b. *Sebutkan dan jelaskan 2 macam gempa bumi yang kalian ketahui !*
 - c. *Apa akibat dari peristiwa gempa bumi, sebutkan minimal 3!*
 - d. *Semua jawaban ditulis pada kertas karton !*
 - e. *Selamat mengerjakan !*

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

SIKLUS I

<p><u>NILAI</u></p>	<p>Nama Kelompok : CERDAS</p> <p>Nama Anggota : 1.</p> <p style="padding-left: 100px;">2.</p> <p style="padding-left: 100px;">3.</p> <p style="padding-left: 100px;">4.</p> <p style="padding-left: 100px;">5.</p>
----------------------------	---

⇒ *Membuat media pembelajaran IPS !*

A. Alat dan bahan !

1. Kertas Karton
2. Spidol
3. Penggaris
4. Pensil
5. Gambar
6. Buku Paket

B. Tugas kelompok !

1. Setiap anggota kelompok membagi peran dalam diskusi.
2. Tempelkan gambar peristiwa alam berupa Tsunami pada sebuah kertas karton dengan menggunakan doble tip/ lem.
3. **Jawablah pertanyaan di bawah ini.**
 - a. Apa yang disebut dengan Tsunami ?
 - b. Apa penyebab terjadinya tsunami, coba kalian jelaskan !
 - c. Apa akibat dari peristiwa alam Tsunami, sebutkan minimal 3!
 - d. Semua jawaban ditulis pada kertas karton !
 - e. Selamat mengerjakan !

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

SIKLUS I

<p><u>NILAI</u></p>	<p>Nama Kelompok : JENIUS</p> <p>Nama Anggota : 1.</p> <p style="padding-left: 100px;">2.</p> <p style="padding-left: 100px;">3.</p> <p style="padding-left: 100px;">4.</p> <p style="padding-left: 100px;">5.</p>
----------------------------	--

⇒ *Membuat media pembelajaran IPS !*

A. Alat dan bahan !

1. *Kertas Karton*
2. *Spidol*
3. *Penggaris*
4. *Pensil*
5. *Gambar*
6. *Buku Paket*

B. Tugas kelompok !

1. *Setiap anggota kelompok membagi peran dalam diskusi.*
2. *Tempelkan gambar peristiwa alam berupa Tsunami pada sebuah kertas karton dengan menggunakan doble tip/ lem.*
3. **Jawablah pertanyaan di bawah ini.**
 - a. *Apa arti kata tsunami, berasal dari manakah kata tsunami ?*
 - b. *Gambarkan skema terjadinya tsunami !*
 - c. *Sebutkan 3 daerah di Indonesia yang pernah terjadi bencana tsunami !*
 - d. *Semua jawaban ditulis pada kertas karton !*
 - e. *Selamat mengerjakan !*

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

SIKLUS I

<u>NILAI</u>	<p>Nama Kelompok : GIAT</p> <p>Nama Anggota : 1.</p> <p style="padding-left: 100px;">2.</p> <p style="padding-left: 100px;">3.</p> <p style="padding-left: 100px;">4.</p> <p style="padding-left: 100px;">5.</p>
---------------------	---

⇒ *Membuat media pembelajaran IPS !*

A. Alat dan bahan !

1. *Kertas Karton*
2. *Spidol*
3. *Penggaris*
4. *Pensil*
5. *Gambar*
6. *Buku Paket*

B. Tugas kelompok !

1. *Setiap anggota kelompok membagi peran dalam diskusi.*
2. *Tempelkan gambar peristiwa alam berupa Angin topan pada sebuah kertas karton dengan menggunakan doble tip/ lem.*
3. **Jawablah pertanyaan di bawah ini.**
 - a. *Apa yang disebut dengan Angin topan, coba jelaskan ?*
 - b. *Coba jelaskan apa penyebab terjadinya peristiwa alam Angin topan !*
 - c. *Apa akibat dari peristiwa Angin topan, sebutkan minimal 3!*
 - d. *Semua jawaban ditulis pada kertas karton !*
 - e. *Selamat mengerjakan !*

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

SIKLUS I

<h2 style="margin: 0;"><u>NILAI</u></h2>	<p>Nama Kelompok : KREATIF</p> <p>Nama Anggota : 1.</p> <p style="padding-left: 100px;">2.</p> <p style="padding-left: 100px;">3.</p> <p style="padding-left: 100px;">4.</p> <p style="padding-left: 100px;">5.</p>
--	---

⇒ *Membuat media pembelajaran IPS !*

A. Alat dan bahan !

1. Kertas Karton
2. Spidol
3. Penggaris
4. Pensil
5. Gambar
6. Buku Paket

B. Tugas kelompok !

1. *Setiap anggota kelompok membagi peran dalam diskusi.*
2. *Tempelkan gambar peristiwa alam berupa Angin topan pada sebuah kertas karton dengan menggunakan doble tip/ lem.*
3. **Jawablah pertanyaan di bawah ini.**
 - a. *Apa yang disebut dengan Angin topan, coba jelaskan ?*
 - b. *Sebutkan 3 upaya pengurangan bencana Angin topan !*
 - c. *Sebutkan 2 daerah di Indonesia yang pernah terjadi bencana Angin topan !*
 - d. *Semua jawaban ditulis pada kertas karton !*
 - e. *Selamat mengerjakan !*

LEMBAR PENILAIAN LKS

SIKLUS I

A. Penilaian Proses

1. Ranah afektif
2. Ranah psikomotorik
 - ⇒ **Petunjuk** :
 - a. Cermati indikator aktivitas siswa dalam kelompok.
 - b. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
 - c. Skor penilaian :
 - 1 : apabila deskriptor nomor 1 muncul
 - 2 : apabila deskriptor nomor 2 muncul
 - 3 : apabila deskriptor nomor 3 muncul

Indikator	Deskriptor	Skor penilaian		
		1	2	3
1. Siswa aktif dalam kelompok	1. Hanya satu siswa yang mengerjakan tugas kelompok 2. Beberapa siswa mengerjakan tugas kelompok 3. Semua siswa mempunyai peran masing-masing dalam mengerjakan tugas kelompok			
2. Kelompok aktif bertanya	1. Kelompok tidak pernah bertanya 2. Kelompok bertanya satu kali 3. Kelompok bertanya lebih dari satu kali			
3. Kelompok aktif menjawab pertanyaan	1. Kelompok tidak pernah menjawab pertanyaan 2. Kelompok menjawab pertanyaan satu kali			

	3. Kelompok menjawab pertanyaan lebih dari satu kali			
4. Kelompok dalam menyampaikan hasil diskusi/ kerja kelompok	1. Menjelaskan dengan suara pelan 2. Menjelaskan dengan suara keras/ lantang 3. Menjelaskan dengan suara keras/ lantang sambil memperhatikan teman-temannya			

⇒ *Skor maksimal* : 12

⇒ *Skor minimal* : 0

B. Penilaian Hasil

3. Ranah kognitif

a. Skor penilaian :

1.) Soal nomor satu : skor 3

2.) Soal nomor dua : skor 6

3.) Soal nomor tiga : skor 3

⇒ *Skor maksimal* : 12

⇒ *Skor minimal* : 0

C. Skor Akhir

$$\frac{(\text{jumlah skor A}) + (\text{jumlah skor B})}{(\text{Skor maksimal A} + \text{B})}$$

⇒ *Keterangan :*

A : Penilaian Proses

B : Penilaian Hasil

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

SIKLUS II

<p><u>NILAI</u></p>	<p>Nama Kelompok : RAJIN</p> <p>Nama Anggota : 1.</p> <p style="padding-left: 100px;">2.</p> <p style="padding-left: 100px;">3.</p> <p style="padding-left: 100px;">4.</p> <p style="padding-left: 100px;">5.</p>
----------------------------	--

⇒ **Membuat media pembelajaran IPS !**

A. Alat dan bahan !

1. Kertas Karton
2. Spidol
3. Penggaris
4. Pensil
5. Gambar
6. Buku Paket

B. Tugas kelompok !

1. Setiap anggota kelompok membagi peran dalam diskusi.
2. Tempelkan gambar peristiwa alam berupa Gunung meletus pada sebuah kertas karton dengan menggunakan doble tip/ lem.
3. **Jawablah pertanyaan di bawah ini.**
 - a. Apa yang dimaksud dengan Gunung berapi, coba jelaskan ?
 - b. Sebutkan tanda-tanda Gunung berapi yang akan meletus !
 - c. Benda atau zat apa saja yang dikeluarkan Gunung berapi !
 - d. Sebutkan 3 daerah di Indonesia yang pernah terjadi peristiwa alam gunung meletus !
 - e. Semua jawaban ditulis pada kertas karton !
 - f. Selamat mengerjakan !

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

SIKLUS II

<u>NILAI</u>	<p>Nama Kelompok : JENIUS</p> <p>Nama Anggota : 1.</p> <p style="padding-left: 100px;">2.</p> <p style="padding-left: 100px;">3.</p> <p style="padding-left: 100px;">4.</p> <p style="padding-left: 100px;">5.</p>
---------------------	---

⇒ **Membuat media pembelajaran IPS !**

A. Alat dan bahan !

1. Kertas Karton
2. Spidol
3. Penggaris
4. Pensil
5. Gambar
6. Buku Paket

B. Tugas kelompok !

1. Setiap anggota kelompok membagi peran dalam diskusi.
2. Tempelkan gambar peristiwa alam berupa Gunung meletus pada sebuah kertas karton dengan menggunakan doble tip/ lem.
3. **Jawablah pertanyaan di bawah ini.**
 - a. Sebutkan & jelaskan tingkat isyarat Gunung berapi di Indonesia ?
 - b. Sebutkan 5 akibat dari letusan gunung berapi !
 - c. Semua jawaban ditulis pada kertas karton !
 - d. Selamat mengerjakan !

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

SIKLUS II

<u>NILAI</u>	<p>Nama Kelompok : PINTAR</p> <p>Nama Anggota : 1.</p> <p style="padding-left: 100px;">2.</p> <p style="padding-left: 100px;">3.</p> <p style="padding-left: 100px;">4.</p> <p style="padding-left: 100px;">5.</p>
---------------------	---

⇒ *Membuat media pembelajaran IPS !*

A. Alat dan bahan !

1. *Kertas Karton*
2. *Spidol*
3. *Penggaris*
4. *Pensil*
5. *Gambar*
6. *Buku Paket*

B. Tugas kelompok !

1. *Setiap anggota kelompok membagi peran dalam diskusi.*
2. *Tempelkan gambar peristiwa alam berupa Banjir pada sebuah kertas karton dengan menggunakan doble tip/ lem.*
3. **Jawablah pertanyaan di bawah ini.**
 - a. *Apa yang disebut dengan Banjir, coba jelaskan ?*
 - b. *Apa penyebab terjadinya bencana Banjir, sebutkan 5 !*
 - c. *Apa akibat dari peristiwa alam Banjir, sebutkan minimal 3!*
 - d. *Semua jawaban ditulis pada kertas karton !*
 - e. *Selamat mengerjakan !*

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

SIKLUS II

<p><u>NILAI</u></p>	<p>Nama Kelompok : KREATIF</p> <p>Nama Anggota : 1.</p> <p style="padding-left: 100px;">2.</p> <p style="padding-left: 100px;">3.</p> <p style="padding-left: 100px;">4.</p> <p style="padding-left: 100px;">5.</p>
----------------------------	--

⇒ **Membuat media pembelajaran IPS !**

A. Alat dan bahan !

1. Kertas Karton
2. Spidol
3. Penggaris
4. Pensil
5. Gambar
6. Buku Paket

B. Tugas kelompok !

1. Setiap anggota kelompok membagi peran dalam diskusi.
2. Tempelkan gambar peristiwa alam berupa Banjir pada sebuah kertas karton dengan menggunakan doble tip/ lem.
3. **Jawablah pertanyaan di bawah ini.**
 - a. Apa yang dimaksud dengan Banjir ?
 - b. Sebutkan 5 cara untuk mengurangi dampak bencana alam Banjir !
 - c. Sebutkan 3 tindakan yang harus dilakukan saat terjadi bencana Banjir !
 - d. Semua jawaban ditulis pada kertas karton !
 - e. Selamat mengerjakan !

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

SIKLUS II

<p><u>NILAI</u></p>	<p>Nama Kelompok : GIAT</p> <p>Nama Anggota : 1.</p> <p style="padding-left: 100px;">2.</p> <p style="padding-left: 100px;">3.</p> <p style="padding-left: 100px;">4.</p> <p style="padding-left: 100px;">5.</p>
----------------------------	---

⇒ **Membuat media pembelajaran IPS !**

A. Alat dan bahan !

1. Kertas Karton
2. Spidol
3. Penggaris
4. Pensil
5. Gambar
6. Buku Paket

B. Tugas kelompok !

1. Setiap anggota kelompok membagi peran dalam diskusi.
2. Tempelkan gambar peristiwa alam berupa Tanah longsor pada sebuah kertas karton dengan menggunakan doble tip/ lem.
3. **Jawablah pertanyaan di bawah ini.**
 - a. Apa yang dimaksud dengan Tanah longsor, coba jelaskan ?
 - b. Sebutkan 5 faktor yang mempengaruhi peristiwa alam Tanah longsor !
 - c. Sebutkan 2 daerah di Indonesia yang pernah terjadi bencana alam Tanah longsor !
 - d. Semua jawaban ditulis pada kertas karton !
 - e. Selamat mengerjakan !

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

SIKLUS II

<u>NILAI</u>	<p>Nama Kelompok : CERDAS</p> <p>Nama Anggota : 1.</p> <p style="padding-left: 100px;">2.</p> <p style="padding-left: 100px;">3.</p> <p style="padding-left: 100px;">4.</p> <p style="padding-left: 100px;">5.</p>
---------------------	---

⇒ **Membuat media pembelajaran IPS !**

A. Alat dan bahan !

1. Kertas Karton
2. Spidol
3. Penggaris
4. Pensil
5. Gambar
6. Buku Paket

B. Tugas kelompok !

1. Setiap anggota kelompok membagi peran dalam diskusi.
2. Tempelkan gambar peristiwa alam berupa Tanah longsor pada sebuah kertas karton dengan menggunakan doble tip/ lem.
3. **Jawablah pertanyaan di bawah ini.**
 - a. Apa yang dimaksud dengan Tanah longsor, coba jelaskan ?
 - b. Sebutkan 3 upaya pengurangan terjadinya bencana Tanah longsor !
 - c. Sebutkan 3 akibat terjadinya bencana Tanah longsor !
 - d. Semua jawaban ditulis pada kertas karton !
 - e. Selamat mengerjakan !

LEMBAR PENILAIAN LKS

SIKLUS II

A. Penilaian Proses

1. Ranah afektif
2. Ranah psikomotorik
 - ⇒ **Petunjuk** :
 - a. Cermati indikator aktivitas siswa dalam kelompok.
 - b. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
 - c. Skor penilaian :
 - 1 : apabila deskriptor nomor 1 muncul
 - 2 : apabila deskriptor nomor 2 muncul
 - 3 : apabila deskriptor nomor 3 muncul

Indikator	Deskriptor	Skor penilaian		
		1	2	3
1. Siswa aktif dalam kelompok	1. Hanya satu siswa yang mengerjakan tugas kelompok 2. Beberapa siswa mengerjakan tugas kelompok 3. Semua siswa mempunyai peran masing-masing dalam mengerjakan tugas kelompok			
2. Kelompok aktif bertanya	1. Kelompok tidak pernah bertanya 2. Kelompok bertanya satu kali 3. Kelompok bertanya lebih dari satu kali			
3. Kelompok aktif menjawab pertanyaan	1. Kelompok tidak pernah menjawab pertanyaan 2. Kelompok menjawab pertanyaan satu kali			

	3. Kelompok menjawab pertanyaan lebih dari satu kali			
4. Kelompok dalam menyampaikan hasil diskusi/ kerja kelompok	1. Menjelaskan dengan suara pelan 2. Menjelaskan dengan suara keras/ lantang 3. Menjelaskan dengan suara keras/ lantang sambil memperhatikan teman-temannya			

⇒ *Skor maksimal* : 12

⇒ *Skor minimal* : 0

B. Penilaian Hasil

3. Ranah kognitif

a. Skor penilaian :

1.) Soal nomor satu : skor 3

2.) Soal nomor dua : skor 6

3.) Soal nomor tiga : skor 3

⇒ *Skor maksimal* : 12

⇒ *Skor minimal* : 0

C. Skor Akhir

$$\frac{(\text{jumlah skor A}) + (\text{jumlah skor B})}{(\text{Skor maksimal A} + \text{B})}$$

⇒ *Keterangan :*

A : Penilaian Proses

B : Penilaian Hasil

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

SIKLUS III

NILAI

Nama Kelompok : KREATIF
Nama Anggota : 1.
2.
3.
4.
5.

⇒ **Membuat media pembelajaran IPS !**

A. Alat dan bahan !

1. *Kertas Karton*
2. *Spidol*
3. *Penggaris*
4. *Pensil*
5. *Gambar*
6. *Buku paket*

B. Tugas kelompok !

1. *Setiap anggota kelompok membagi peran dalam diskusi .*
2. *Buatlah sebuah kliping mengenai materi “Gunung Meletus”*
3. *Carilah materi mengenai gunung meletus pada sebuah bacaan/ koran dan tempelkan pada sebuah kertas.*
4. *Buatlah dengan rapi dan menarik.*
5. *Selamat mengerjakan !*

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

SIKLUS III

NILAI

	<p>Nama Kelompok : PINTAR</p> <p>Nama Anggota : 1.</p> <p style="padding-left: 100px;">2.</p> <p style="padding-left: 100px;">3.</p> <p style="padding-left: 100px;">4.</p> <p style="padding-left: 100px;">5.</p>
--	---

⇒ **Membuat media pembelajaran IPS !**

A. Alat dan bahan !

1. *Kertas Karton*
2. *Spidol*
3. *Penggaris*
4. *Pensil*
5. *Gambar*
6. *Buku paket*

B. Tugas kelompok !

1. *Setiap anggota kelompok membagi peran dalam diskusi .*
2. *Buatlah sebuah kliping mengenai materi “Gempa Bumi”*
3. *Carilah materi mengenai gempa bumi pada sebuah bacaan/ koran dan tempelkan pada sebuah kertas.*
4. *Buatlah dengan rapi dan menarik.*
5. *Selamat mengerjakan !*

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

SIKLUS III

NILAI

Nama Kelompok : CERDAS
Nama Anggota : 1.
2.
3.
4.
5.

⇒ **Membuat media pembelajaran IPS !**

A. Alat dan bahan !

1. *Kertas Karton*
2. *Spidol*
3. *Penggaris*
4. *Pensil*
5. *Gambar*
6. *Buku paket*

B. Tugas kelompok !

1. *Setiap anggota kelompok membagi peran dalam diskusi .*
2. *Buatlah sebuah kliping mengenai materi “Tsunami”*
3. *Carilah materi mengenai tsunami pada sebuah bacaan/ koran dan tempelkan pada sebuah kertas.*
4. *Buatlah dengan rapi dan menarik.*
5. *Selamat mengerjakan !*

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

SIKLUS III

NILAI

Nama Kelompok : PANDAI
Nama Anggota : 1.
2.
3.
4.
5.

⇒ **Membuat media pembelajaran IPS !**

A. Alat dan bahan !

1. Kertas Karton
2. Spidol
3. Penggaris
4. Pensil
5. Gambar
6. Buku paket

B. Tugas kelompok !

1. Setiap anggota kelompok membagi peran dalam diskusi .
2. Buatlah sebuah klipng mengenai materi “Angin Topan”
3. Carilah materi mengenai angin topan pada sebuah bacaan/ koran dan tempelkan pada sebuah kertas.
4. Buatlah dengan rapi dan menarik.
5. Selamat mengerjakan !

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

SIKLUS III

NILAI

Nama Kelompok : RAJIN
Nama Anggota : 1.
2.
3.
4.
5.

⇒ **Membuat media pembelajaran IPS !**

A. Alat dan bahan !

1. *Kertas Karton*
2. *Spidol*
3. *Penggaris*
4. *Pensil*
5. *Gambar*
6. *Buku paket*

B. Tugas kelompok !

1. *Setiap anggota kelompok membagi peran dalam diskusi .*
2. *Buatlah sebuah kliping mengenai materi “Tanah Longsor”*
3. *Carilah materi mengenai tanah longsor pada sebuah bacaan/ koran dan tempelkan pada sebuah kertas.*
4. *Buatlah dengan rapi dan menarik.*
5. *Selamat mengerjakan !*

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

SIKLUS III

NILAI

Nama Kelompok : JENIUS
Nama Anggota : 1.
2.
3.
4.
5.

⇒ **Membuat media pembelajaran IPS !**

A. Alat dan bahan !

1. Kertas Karton
2. Spidol
3. Penggaris
4. Pensil
5. Gambar
6. Buku paket

B. Tugas kelompok !

1. Setiap anggota kelompok membagi peran dalam diskusi .
2. Buatlah sebuah kliping mengenai materi “Banjir”
3. Carilah materi mengenai banjir pada sebuah bacaan/ koran dan tempelkan pada sebuah kertas.
4. Buatlah dengan rapi dan menarik.
5. Selamat mengerjakan !

LEMBAR PENILAIAN LKS SIKLUS III

A. Penilaian Proses

1. Ranah afektif
2. Ranah psikomotorik

⇒ **Petunjuk** :

- a. Cermati indikator aktivitas siswa dalam kelompok.
- b. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
- c. Skor penilaian :
 - 1 : apabila deskriptor nomor 1 muncul
 - 2 : apabila deskriptor nomor 2 muncul
 - 3 : apabila deskriptor nomor 3 muncul

Indikator	Deskriptor	Skor penilaian		
		1	2	3
1. Siswa aktif dalam kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hanya satu siswa yang mengerjakan tugas kelompok 2. Beberapa siswa mengerjakan tugas kelompok 3. Semua siswa mempunyai peran masing-masing dalam mengerjakan tugas kelompok 			
2. Kelompok aktif bertanya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelompok tidak pernah menjawab bertanya 2. Kelompok bertanya satu kali 3. Kelompok bertanya lebih dari satu kali 			
3. Kelompok aktif menjawab pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelompok tidak pernah menjawab pertanyaan 2. Kelompok menjawab pertanyaan satu kali 			

	3. Kelompok menjawab pertanyaan lebih dari satu kali			
4. Kelompok dalam menyampaikan hasil diskusi/ kerja kelompok	1. Menjelaskan dengan suara pelan 2. Menjelaskan dengan suara keras/ lantang 3. Menjelaskan dengan suara keras/ lantang sambil memperhatikan teman-temannya			
5. Kerapian dalam membuat kliping	1. Membuat kliping apa adanya 2. Siswa membuat garis tepi pada lembaran kliping 3. Siswa membuat garis tepi dan variasi lain yang dapat memperindah tampilan kliping			

⇒ Skor maksimal : 15

⇒ Skor minimal : 0

B. Penilaian Hasil

3. Ranah kognitif

a. Skor penilaian meliputi :

- 1.) Pengertian peristiwa alam tersebut
- 2.) Penyebab dan Akibat dari peristiwa alam tersebut
- 3.) Tempat terjadinya peristiwa alam tersebut
- 4.) Pengaruh pola perilaku masyarakat terhadap peristiwa alam tersebut
- 5.) Kebijakan Guru

C. Skor Akhir

$$\frac{(\text{jumlah skor A}) + (\text{jumlah skor B})}{(\text{Skor maksimal A} + \text{B})}$$

⇒ Keterangan :

A : Penilaian Proses

B : Penilaian Hasil

LAMPIRAN 07

DAFTAR NAMA KELOMPOK *PEER LESSONS*

SIKLUS I, SIKLUS II, DAN SIKLUS III

DAFTAR NAMA KELOMPOK SIKLUS I

No.	Nama Kelompok	Nama Anggota	Materi
1.	JENIUS	1. DIMAS (L) 2. M.HASIM (L) 3. ANNISA (P) 4. NENI (P) 5. ZAIDAN (L)	TSUNAMI
2.	RAJIN	1. RENO (P) 2. SEVANA (P) 3. AGA (L) 4. INDRA (L) 5. VINKA (P)	GEMPA BUMI
3.	PANDAI	1. HILDA (P) 2. SHINTA (P) 3. DION (L) 4. FAUZI (L) 5. ANDRE (L)	ANGIN TOPAN
4.	CERDAS	1. SIDIQ (L) 2. MARIO (L) 3. VELA (P) 4. TIKA (P) 5. LINA (P)	TSUNAMI
5.	PINTAR	1. ALDO (L) 2. RIKA (P) 3. RAMA (L) 4. MIFTAKHUL H. (P) 5. ANANDA (P)	GEMPA BUMI
6.	KREATIF	1. EHUT (L) 2. CANDRA (L) 3. DUTA (L) 4. LIA R. (P) 5. AYU (P)	ANGIN TOPAN

DAFTAR NAMA KELOMPOK SIKLUS II

No.	Nama Kelompok	Nama Anggota	Materi
1.	JENIUS	1. ZAIDAN (L) 2. DIMAS (L) 3. M.HASIM (L) 4. ANNISA (P) 5. NENI (P)	GUNUNG MELETUS
2.	RAJIN	1. RENO (P) 2. SEVANA (P) 3. VINKA (P) 4. INDRA (L) 5. AGA (L)	GUNUNG MELETUS
3.	PANDAI	1. HILDA (P) 2. SHINTA (P) 3. DION (L) 4. FAUZI (L) 5. ANDRE (L)	TANAH LONGSOR
4.	CERDAS	1. SIDIQ (L) 2. MARIO (L) 3. VELA (P) 4. TIKA (P) 5. LINA (P)	TANAH LONGSOR
5.	PINTAR	1. ALDO (L) 2. RAMA (L) 3. RIKA (P) 4. MIFTAKHUL H. (P) 5. ANANDA (P)	BANJIR
6.	KREATIF	1. EHUT (L) 2. CANDRA (L) 3. DUTA (L) 4. LIA R. (P) 5. AYU (P)	BANJIR

DAFTAR NAMA KELOMPOK SIKLUS III

No.	Nama Kelompok	Nama Anggota	Materi
1.	JENIUS	1. ZAIDAN (L) 2. CANDRA (L) 3. SEFANA (P) 4. VELA (P) 5. SHINTA (P)	BANJIR
2.	RAJIN	1. DIMAS (L) 2. HASYIM (L) 3. SIDIQ (L) 4. MAULINA (P) 5. HILDA (P)	TANAH LONGSOR
3.	PANDAI	1. EHUT H. (L) 2. DUTA (L) 3. RIKA (P) 4. RENO (P) 5. LIA R. (P)	ANGIN TOPAN
4.	CERDAS	1. AGA P. (L) 2. A. FAUZI (L) 3. NENI A. (P) 4. M. HIDAYAH (P) 5. ANIZA (P)	TSUNAMI
5.	PINTAR	1. ALDO (L) 2. IRWANTO (L) 3. RAMA (L) 4. HESTIKA (P) 5. ANANDA (P)	GEMPA BUMI
6.	KREATIF	1. ANDRE (L) 2. MARIO (L) 3. DION (L) 4. VINKA (P) 5. DIAH AYU (P)	GUNUNG MELETUS

LAMPIRAN 08

MEDIA ULAR TANGGA

MEDIA ULAR TANGGA

⇒ Tata Cara Dan Peraturan Permainan Ular Tangga IPS :

1. Permainan dapat diikuti oleh 2 – 5 siswa.
2. Setiap pemain/siswa memulai permainan pada kotak nomor satu (start).
3. Setiap pemain/siswa mempunyai 1 kali kesempatan melempar dadu, jika mendapatkan mata dadu 6 maka siswa diperbolehkan melempar satu kali lagi.
4. Setiap nomor berisi pertanyaan yang berbeda berkaitan dengan materi, dan pemain/siswa diwajibkan mengambil dan menjawab pertanyaan pada kartu.
5. Setiap pemain/siswa harus menjawab pertanyaan yang dilewati pada setiap nomor.
6. Jika pemain/siswa salah dalam menjawab pertanyaan, maka pemain/siswa tidak diperbolehkan untuk malaju ke nomor selanjutnya.

Contoh : pemain/siswa berada pada kotak nomor 3, dan mendapatkan kesempatan maju 3 langkah pada kotak nomor 6. Pemain/siswa mengambil kartu nomor 6 yang tersedia yang telah berisi pertanyaan dan harus di jawab dengan benar. Jika benar pemain/siswa diperbolehkan menduduki kotak nomor 6 tapi jika salah maka pemain/siswa tidak diperbolehkan menduduki kotak nomor 6 dan kembali lagi pada kotak nomor 3 (kotak semula) dst.

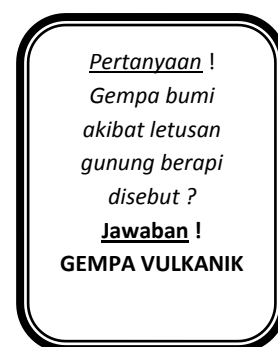
7. Siswa pertama yang sampai pada kotak nomor 36 dinyatakan sebagai pemenang.
8. Selamat mencoba ! good luck.

Bentuk Kartu Pertanyaan dan Papan Ular Tangga

Tampak Depan



Tampak Belakang



ULAK TANGGA

IPS



AKU PINTAR....
BELANJAR SAMAGIL
GERMANN
Good Luck



37	30	19	18	7	6
32	29	20	17	8	5
33	28	21	16	9	4
34	27	22	15	10	3
35	26	23	14	11	2
36	25	24	13	12	1

START



LAMPIRAN 09

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN GURU

SIKLUS I, SIKLUS II, DAN SIKLUS III

HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU SIKLUS I

Nama Guru : Freddy Widya Ariesta
 Nama SD : SDN Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang
 Kelas/semester : IV/II
 Konsep : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya Dengan Gejalanya
 Hari/tanggal : Sabtu, 2 April 2011
 Siklus : Siklus 1 (satu)

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator keterampilan guru.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1. Keterampilan membuka pelajaran	1. Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas 2. Melaksanakan appersepsi dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan 3. Memberikan gambaran sekilas tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan		√		
2. Keterampilan menjelaskan	1. Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan 2. Guru memberikan ringkasan materi yang perlu dipahami dan dipelajari siswa 3. Guru menggunakan papan tulis dalam menjelaskan materi			√	
3. Keterampilan mengadakan variasi metode pembelajaran (menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i>)	1. Menggunakan metode/ strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif 2. Menerapkan model pembelajaran sesuai dengan langkah-langkahnya (<i>strategi Peer Lessons</i>)			√	

	3. Menggunakan media dalam pembelajaran				
4. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penjelasan materi kepada beberapa siswa yang belum paham 2. Guru membantu dalam menentukan peran masing-masing siswa dalam diskusi kelompok 3. Guru membimbing siswa dalam kelompok untuk berdiskusi sesuai dengan metode yang digunakan 		√		
5. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membimbing kelompok yang belum paham dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran/ materi 2. Membimbing kelompok saat melakukan diskusi 3. Membimbing kelompok saat mengerjakan LKS, dan melakukan permainan ular tangga. 			√	
6. Keterampilan mengelola kelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuat kelompok secara heterogen 2. Guru dapat melakukan penguasaan kelas 3. Guru memberikan pertanyaan bagi siswa yang gaduh/ bermain sendiri 			√	
7. Keterampilan bertanya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang dibahas 2. Guru memberikan pertanyaan dengan menunjuk salah satu siswa 3. Guru memberikan timbal balik dengan menyuruh siswa yang belum jelas untuk bertanya 				√
8. Keterampilan memberikan penguatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan tepuk tangan kepada siswa kelompok terbaik 2. Guru memberikan respon secara verbal (misal; bagus, pintar, luar biasa) kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan/ yang bertanya 			√	

	3. Guru memberikan reward (hadiah) kepada siswa/ kelompok berprestasi				
9. Keterampilan menutup pelajaran	1. Merangkum dan menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa 2. Memberikan evaluasi 3. Memberikan tindak lanjut dengan memberikan tugas rumah/ PR			√	
Total Skor		17			
Persentase		63%			
Kualifikasi		Cukup (C)			

Skor maksimal : 27

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Keterampilan Guru 85 – 100 % = Sangat baik (A)

Keterampilan Guru 65 – 84 % = Baik (B)

Keterampilan Guru 55 – 64 % = Cukup (C)

Keterampilan Guru 0 – 54 % = Kurang (D)

Semarang, 2 April 2011

Observer



Isrom Ismail, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19670729 1991031 004

HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU SIKLUS II

Nama Guru : Freddy Widya Ariesta
 Nama SD : SDN Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang
 Kelas/semester : IV/II
 Konsep : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya Dengan Gejalanya
 Hari/tanggal : Rabu, 13 April 2011
 Siklus : Siklus 2 (dua)

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator keterampilan guru.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1. Keterampilan membuka pelajaran	1. Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas 2. Melaksanakan appersepsi dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan 3. Memberikan gambaran sekilas tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan			√	
2. Keterampilan menjelaskan	1. Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan 2. Guru memberikan ringkasan materi yang perlu dipahami dan dipelajari siswa 3. Guru menggunakan papan tulis dalam menjelaskan materi			√	
3. Keterampilan mengadakan variasi metode pembelajaran (menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i>)	1. Menggunakan metode/ strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif 2. Menerapkan model pembelajaran sesuai dengan langkah-langkahnya (<i>strategi Peer Lessons</i>)				√

	3. Menggunakan media dalam pembelajaran				
4. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penjelasan materi kepada beberapa siswa yang belum paham 2. Guru membantu dalam menentukan peran masing-masing siswa dalam diskusi kelompok 3. Guru membimbing siswa dalam kelompok untuk berdiskusi sesuai dengan metode yang digunakan 			√	
5. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membimbing kelompok yang belum paham dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran/ materi 2. Membimbing kelompok saat melakukan diskusi 3. Membimbing kelompok saat mengerjakan LKS, dan melakukan permainan ular tangga. 				√
6. Keterampilan mengelola kelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuat kelompok secara heterogen 2. Guru dapat melakukan penguasaan kelas 3. Guru memberikan pertanyaan bagi siswa yang gaduh/ bermain sendiri 			√	
7. Keterampilan bertanya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang dibahas 2. Guru memberikan pertanyaan dengan menunjuk salah satu siswa 3. Guru memberikan timbal balik dengan menyuruh siswa yang belum jelas untuk bertanya 			√	
8. Keterampilan memberikan penguatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan tepuk tangan kepada siswa kelompok terbaik 2. Guru memberikan respon secara verbal (misal; bagus, pintar, luar biasa) kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan/ yang bertanya 			√	

	3. Guru memberikan reward (hadiah) kepada siswa/ kelompok berprestasi				
9. Keterampilan menutup pelajaran	1. Merangkum dan menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa 2. Memberikan evaluasi 3. Memberikan tindak lanjut dengan memberikan tugas rumah/ PR			√	
Total Skor		20			
Persentase		74,1 %			
Kualifikasi		Baik (B)			

Skor maksimal : 27

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Keterampilan Guru 85 – 100 % = Sangat baik (A)

Keterampilan Guru 65 – 84 % = Baik (B)

Keterampilan Guru 55 – 64 % = Cukup (C)

Keterampilan Guru 0 – 54 % = Kurang (D)

Semarang, 13 April 2011

Observer



Isrom Ismail, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19670729 1991031 004

HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU SIKLUS III

Nama Guru : Freddy Widya Ariesta
 Nama SD : SDN Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang
 Kelas/semester : IV/II
 Konsep : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya Dengan Gejalanya
 Hari/tanggal : Senin, 25 April 2011
 Siklus : Siklus 3 (tiga)

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator keterampilan guru.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1. Keterampilan membuka pelajaran	1. Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas 2. Melaksanakan appersepsi dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan 3. Memberikan gambaran sekilas tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan			√	
2. Keterampilan menjelaskan	1. Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan 2. Guru memberikan ringkasan materi yang perlu dipahami dan dipelajari siswa 3. Guru menggunakan papan tulis dalam menjelaskan materi			√	
3. Keterampilan mengadakan variasi metode pembelajaran (menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i>)	1. Menggunakan metode/ strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif 2. Menerapkan model pembelajaran sesuai dengan langkah-langkahnya (<i>strategi Peer Lessons</i>)				√

	3. Menggunakan media dalam pembelajaran				
4. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penjelasan materi kepada beberapa siswa yang belum paham 2. Guru membantu dalam menentukan peran masing-masing siswa dalam diskusi kelompok 3. Guru membimbing siswa dalam kelompok untuk berdiskusi sesuai dengan metode yang digunakan 				√
5. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membimbing kelompok yang belum paham dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran/ materi 2. Membimbing kelompok saat melakukan diskusi 3. Membimbing kelompok saat mengerjakan LKS, dan melakukan permainan ular tangga. 				√
6. Keterampilan mengelola kelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuat kelompok secara heterogen 2. Guru dapat melakukan penguasaan kelas 3. Guru memberikan pertanyaan bagi siswa yang gaduh/ bermain sendiri. 			√	
7. Keterampilan bertanya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang dibahas 2. Guru memberikan pertanyaan dengan menunjuk salah satu siswa 3. Guru memberikan timbal balik dengan menyuruh siswa yang belum jelas untuk bertanya 				√
8. Keterampilan memberikan penguatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan tepuk tangan kepada siswa kelompok terbaik 2. Guru memberikan respon secara verbal (misal; bagus, pintar, luar biasa) kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan/ yang bertanya 				√

	3. Guru memberikan reward (hadiah) kepada siswa/ kelompok berprestasi.				
9. Keterampilan menutup pelajaran	1. Merangkum dan menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa 2. Memberikan evaluasi 3. Memberikan tindak lanjut dengan memberikan tugas rumah/ PR			√	
Total Skor		23			
Persentase		85,2 %			
Kualifikasi		Sangat baik (A)			

Skor maksimal : 27

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Keterampilan Guru 85 – 100 % = Sangat baik (A)

Keterampilan Guru 65 – 84 % = Baik (B)

Keterampilan Guru 55 – 64 % = Cukup (C)

Keterampilan Guru 0 – 54 % = Kurang (D)

Semarang, 25 April 2011

Observer



Isrom Ismail, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 19670729 1991031 004

LAMPIRAN 10

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

SIKLUS I, SIKLUS II, DAN SIKLUS III

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

Nama Kelompok : CERDAS
 Nama SD : SDN Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang
 Kelas/semester : IV/ II
 Konsep : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya
 Dengan Gejalanya
 Hari/tanggal : Sabtu, 2 April 2011
 Siklus : 1 (satu)

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul
 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1. Antusias mengikuti pembelajaran	1. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh 2. Tidak ramai saat pembelajaran berlangsung 3. Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru			√	
2. Siswa aktif bertanya	1. Siswa/ kelompok bertanya 1 kali 2. Siswa/ kelompok bertanya lebih dari 1 kali 3. Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan			√	
3. Siswa aktif menjawab pertanyaan	1. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan 1 kali 2. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan lebih dari 1 kali 3. Jawaban siswa/ kelompok sesuai dengan pertanyaan yang diajukan		√		

4. Siswa aktif dalam kerja kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membagi peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok 3. Siswa dalam kelompok saling memberikan pendapat dan saran 			√	
5. Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing siswa mempunyai peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok berdiskusi dalam mengerjakan LKS 3. Siswa membaca buku paket, materi dan bertanya kepada guru dalam mengerjakan LKS 			√	
6. Siswa/ kelompok menyampaikan hasil diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/ kelompok berani menunjukkan dan menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas 2. Siswa/ kelompok mampu menjawab pertanyaan atau menanggapi komentar dari kelompok lain 3. Siswa/ kelompok mampu menerima jawaban, saran maupun kritik dari kelompok lain 				√
7. Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan ular tangga 2. Siswa menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga dengan baik 3. Siswa/ kelompok memenangkan permainan ular tangga tercepat 		√		
8. Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga 2. Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas kelompok menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i> 		√		

	3. Siswa bersemangat dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru				
Total Skor		14			
Persentase		58,3 %			
Kualifikasi		Cukup (C)			

Skor maksimal : 24

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Aktivitas Siswa 85 – 100 % = Sangat baik (A)

Aktivitas Siswa 65 – 84 % = Baik (B)

Aktivitas Siswa 55 – 64 % = Cukup (C)

Aktivitas Siswa 0 – 54 % = Kurang (D)

(Zainal Aqib, 2008: 161).

Semarang, 2 April 2011

Observer

Hanif Miftahul Huda

NIM.1402407013

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

Nama Kelompok : PINTAR
 Nama SD : SDN Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang
 Kelas/semester : IV/ II
 Konsep : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya
 Dengan Gejalanya
 Hari/tanggal : Sabtu, 2 April 2011
 Siklus : 1 (satu)

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1. Antusias mengikuti pembelajaran	1. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh 2. Tidak ramai saat pembelajaran berlangsung 3. Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru		√		
2. Siswa aktif bertanya	1. Siswa/ kelompok bertanya 1 kali 2. Siswa/ kelompok bertanya lebih dari 1 kali 3. Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan		√		
3. Siswa aktif menjawab pertanyaan	1. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan 1 kali 2. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan lebih dari 1 kali 3. Jawaban siswa/ kelompok sesuai dengan pertanyaan yang diajukan		√		

4. Siswa aktif dalam kerja kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membagi peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok 3. Siswa dalam kelompok saling memberikan pendapat dan saran 			√	
5. Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing siswa mempunyai peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok berdiskusi dalam mengerjakan LKS 3. Siswa membaca buku paket, materi dan bertanya kepada guru dalam mengerjakan LKS 			√	
6. Siswa/ kelompok menyampaikan hasil diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/ kelompok berani menunjukkan dan menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas 2. Siswa/ kelompok mampu menjawab pertanyaan atau menanggapi komentar dari kelompok lain 3. Siswa/ kelompok mampu menerima jawaban, saran maupun kritik dari kelompok lain 		√		
7. Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan ular tangga 2. Siswa menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga dengan baik 3. Siswa/ kelompok memenangkan permainan ular tangga tercepat 				√
8. Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga 2. Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas kelompok menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i> 		√		

	3. Siswa bersemangat dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru				
Total Skor		12			
Persentase		50%			
Kualifikasi		Kurang (D)			

Skor maksimal : 24

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Aktivitas Siswa 85 – 100 % = Sangat baik (A)
 Aktivitas Siswa 65 – 84 % = Baik (B)
 Aktivitas Siswa 55 – 64 % = Cukup (C)
 Aktivitas Siswa 0 – 54 % = Kurang (D)

(Zainal Aqib, 2008: 161).

Semarang, 2 April 2011

Observer

Hanif Miftahul Huda

NIM.1402407013

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

Nama Kelompok : RAJIN
 Nama SD : SDN Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang
 Kelas/semester : IV/ II
 Konsep : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya
 Dengan Gejalanya
 Hari/tanggal : Sabtu, 2 April 2011
 Siklus : 1 (satu)

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1. Antusias mengikuti pembelajaran	1. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh 2. Tidak ramai saat pembelajaran berlangsung 3. Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru		√		
2. Siswa aktif bertanya	1. Siswa/ kelompok bertanya 1 kali 2. Siswa/ kelompok bertanya lebih dari 1 kali 3. Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan			√	
3. Siswa aktif menjawab pertanyaan	1. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan 1 kali 2. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan lebih dari 1 kali 3. Jawaban siswa/ kelompok sesuai dengan pertanyaan yang diajukan			√	

4. Siswa aktif dalam kerja kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membagi peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok 3. Siswa dalam kelompok saling memberikan pendapat dan saran 		√		
5. Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing siswa mempunyai peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok berdiskusi dalam mengerjakan LKS 3. Siswa membaca buku paket, materi dan bertanya kepada guru dalam mengerjakan LKS 		√		
6. Siswa/ kelompok menyampaikan hasil diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/ kelompok berani menunjukkan dan menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas 2. Siswa/ kelompok mampu menjawab pertanyaan atau menanggapi komentar dari kelompok lain 3. Siswa/ kelompok mampu menerima jawaban, saran maupun kritik dari kelompok lain 			√	
7. Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan ular tangga 2. Siswa menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga dengan baik 3. Siswa/ kelompok memenangkan permainan ular tangga tercepat 				√
8. Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga 2. Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas kelompok menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i> 		√		

	3. Siswa bersemangat dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru				
Total Skor		13			
Persentase		54,8%			
Kualifikasi		Cukup (C)			

Skor maksimal : 24

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Aktivitas Siswa 85 – 100 % = Sangat baik (A)

Aktivitas Siswa 65 – 84 % = Baik (B)

Aktivitas Siswa 55 – 64 % = Cukup (C)

Aktivitas Siswa 0 – 54 % = Kurang (D)

(Zainal Aqib, 2008: 161).

Semarang, 2 April 2011

Observer

Arib Budiman

NIM.1402407100

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

Nama Kelompok : JENIUS
 Nama SD : SDN Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang
 Kelas/semester : IV/ II
 Konsep : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya
 Dengan Gejalanya
 Hari/tanggal : Sabtu, 2 April 2011
 Siklus : 1 (satu)

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1. Antusias mengikuti pembelajaran	1. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh 2. Tidak ramai saat pembelajaran berlangsung 3. Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru			√	
2. Siswa aktif bertanya	1. Siswa/ kelompok bertanya 1 kali 2. Siswa/ kelompok bertanya lebih dari 1 kali 3. Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan			√	
3. Siswa aktif menjawab pertanyaan	1. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan 1 kali 2. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan lebih dari 1 kali 3. Jawaban siswa/ kelompok sesuai dengan pertanyaan yang diajukan			√	

4. Siswa aktif dalam kerja kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membagi peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok 3. Siswa dalam kelompok saling memberikan pendapat dan saran 			√	
5. Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing siswa mempunyai peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok berdiskusi dalam mengerjakan LKS 3. Siswa membaca buku paket, materi dan bertanya kepada guru dalam mengerjakan LKS 			√	
6. Siswa/ kelompok menyampaikan hasil diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/ kelompok berani menunjukkan dan menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas 2. Siswa/ kelompok mampu menjawab pertanyaan atau menanggapi komentar dari kelompok lain 3. Siswa/ kelompok mampu menerima jawaban, saran maupun kritik dari kelompok lain 				√
7. Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan ular tangga 2. Siswa menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga dengan baik 3. Siswa/ kelompok memenangkan permainan ular tangga tercepat 			√	
8. Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga 2. Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas kelompok menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i> 			√	

	3. Siswa bersemangat dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru				
Total Skor		17			
Persentase		71%			
Kualifikasi		Baik (B)			

Skor maksimal : 24

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Aktivitas Siswa 85 – 100 % = Sangat baik (A)

Aktivitas Siswa 65 – 84 % = Baik (B)

Aktivitas Siswa 55 – 64 % = Cukup (C)

Aktivitas Siswa 0 – 54 % = Kurang (D)

(Zainal Aqib, 2008: 161).

Semarang, 2 April 2011

Observer

Arib Budiman

NIM.1402407100

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

Nama Kelompok : PANDAI
 Nama SD : SDN Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang
 Kelas/semester : IV/ II
 Konsep : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya
 Dengan Gejalanya
 Hari/tanggal : Sabtu, 2 April 2011
 Siklus : 1 (satu)

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1. Antusias mengikuti pembelajaran	1. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh 2. Tidak ramai saat pembelajaran berlangsung 3. Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru		√		
2. Siswa aktif bertanya	1. Siswa/ kelompok bertanya 1 kali 2. Siswa/ kelompok bertanya lebih dari 1 kali 3. Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan			√	
3. Siswa aktif menjawab pertanyaan	1. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan 1 kali 2. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan lebih dari 1 kali 3. Jawaban siswa/ kelompok sesuai dengan pertanyaan yang diajukan	√			

4. Siswa aktif dalam kerja kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membagi peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok 3. Siswa dalam kelompok saling memberikan pendapat dan saran 		√		
5. Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing siswa mempunyai peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok berdiskusi dalam mengerjakan LKS 3. Siswa membaca buku paket, materi dan bertanya kepada guru dalam mengerjakan LKS 			√	
6. Siswa/ kelompok menyampaikan hasil diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/ kelompok berani menunjukkan dan menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas 2. Siswa/ kelompok mampu menjawab pertanyaan atau menanggapi komentar dari kelompok lain 3. Siswa/ kelompok mampu menerima jawaban, saran maupun kritik dari kelompok lain 			√	
7. Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan ular tangga 2. Siswa menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga dengan baik 3. Siswa/ kelompok memenangkan permainan ular tangga tercepat 				√
8. Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga 2. Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas kelompok menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i> 			√	

	3. Siswa bersemangat dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru				
Total Skor		13			
Persentase		54,8 %			
Kualifikasi		Cukup (C)			

Skor maksimal : 24

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Aktivitas Siswa 85 – 100 % = Sangat baik (A)

Aktivitas Siswa 65 – 84 % = Baik (B)

Aktivitas Siswa 55 – 64 % = Cukup (C)

Aktivitas Siswa 0 – 54 % = Kurang (D)

(Zainal Aqib, 2008: 161).

Semarang, 2 April 2011

Observer

Rochim Ari Bowo

NIM.1402407120

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

Nama Kelompok : KREATIF
 Nama SD : SDN Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang
 Kelas/semester : IV/ II
 Konsep : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya
 Dengan Gejalanya
 Hari/tanggal : Sabtu, 2 April 2011
 Siklus : 1 (satu)

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1. Antusias mengikuti pembelajaran	1. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh 2. Tidak ramai saat pembelajaran berlangsung 3. Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru			√	
2. Siswa aktif bertanya	1. Siswa/ kelompok bertanya 1 kali 2. Siswa/ kelompok bertanya lebih dari 1 kali 3. Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan		√		
3. Siswa aktif menjawab pertanyaan	1. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan 1 kali 2. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan lebih dari 1 kali 3. Jawaban siswa/ kelompok sesuai dengan pertanyaan yang diajukan		√		

4. Siswa aktif dalam kerja kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membagi peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok 3. Siswa dalam kelompok saling memberikan pendapat dan saran 			√	
5. Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing siswa mempunyai peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok berdiskusi dalam mengerjakan LKS 3. Siswa membaca buku paket, materi dan bertanya kepada guru dalam mengerjakan LKS 			√	
6. Siswa/ kelompok menyampaikan hasil diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/ kelompok berani menunjukkan dan menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas 2. Siswa/ kelompok mampu menjawab pertanyaan atau menanggapi komentar dari kelompok lain 3. Siswa/ kelompok mampu menerima jawaban, saran maupun kritik dari kelompok lain 			√	
7. Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan ular tangga 2. Siswa menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga dengan baik 3. Siswa/ kelompok memenangkan permainan ular tangga tercepat 			√	
8. Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga 2. Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas kelompok menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i> 				√

	3. Siswa bersemangat dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru				
Total Skor		15			
Persentase		62,5 %			
Kualifikasi		Cukup (C)			

Skor maksimal : 24

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Aktivitas Siswa 85 – 100 % = Sangat baik (A)
 Aktivitas Siswa 65 – 84 % = Baik (B)
 Aktivitas Siswa 55 – 64 % = Cukup (C)
 Aktivitas Siswa 0 – 54 % = Kurang (D)

(Zainal Aqib, 2008: 161).

Semarang, 2 April 2011

Observer

Rochim Ari Bowo

NIM.1402407120

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

Nama Kelompok : CERDAS
 Nama SD : SDN Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang
 Kelas/semester : IV/II
 Konsep : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya Dengan Gejalanya
 Hari/tanggal : Rabu, 13 April 2011
 Siklus : Siklus 2 (dua)

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1. Antusias mengikuti pembelajaran	1. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh 2. Tidak ramai saat pembelajaran berlangsung 3. Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru				√
2. Siswa aktif bertanya	1. Siswa/ kelompok bertanya 1 kali 2. Siswa/ kelompok bertanya lebih dari 1 kali 3. Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan			√	
3. Siswa aktif menjawab pertanyaan	1. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan 1 kali 2. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan lebih dari 1 kali 3. Jawaban siswa/ kelompok sesuai dengan pertanyaan yang diajukan			√	

4. Siswa aktif dalam kerja kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membagi peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok 3. Siswa dalam kelompok saling memberikan pendapat dan saran 			√	
5. Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing siswa mempunyai peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok berdiskusi dalam mengerjakan LKS 3. Siswa membaca buku paket, materi dan bertanya kepada guru dalam mengerjakan LKS 			√	
6. Siswa/ kelompok menyampaikan hasil diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/ kelompok berani menunjukkan dan menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas 2. Siswa/ kelompok mampu menjawab pertanyaan atau menanggapi komentar dari kelompok lain 3. Siswa/ kelompok mampu menerima jawaban, saran maupun kritik dari kelompok lain 				√
7. Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan ular tangga 2. Siswa menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga dengan baik 3. Siswa/ kelompok memenangkan permainan ular tangga tercepat 			√	
8. Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga 2. Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas kelompok menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i> 			√	

	3. Siswa bersemangat dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru				
Total Skor		18			
Persentase		75%			
Kualifikasi		Baik (B)			

Skor maksimal : 24

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Aktivitas Siswa 85 – 100 % = Sangat baik (A)

Aktivitas Siswa 65 – 84 % = Baik (B)

Aktivitas Siswa 55 – 64 % = Cukup (C)

Aktivitas Siswa 0 – 54 % = Kurang (D)

(Zainal Aqib, 2008: 161).

Semarang, 13 April 2011

Observer

Hanif Miftakhul Huda

NIM.1402407013

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

Nama Kelompok : PINTAR
 Nama SD : SDN Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang
 Kelas/semester : IV/II
 Konsep : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya
 Dengan Gejalanya
 Hari/tanggal : Rabu, 13 April 2011
 Siklus : Siklus 2 (dua)

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1. Antusias mengikuti pembelajaran	1. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh 2. Tidak ramai saat pembelajaran berlangsung 3. Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru			√	
2. Siswa aktif bertanya	1. Siswa/ kelompok bertanya 1 kali 2. Siswa/ kelompok bertanya lebih dari 1 kali 3. Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan			√	
3. Siswa aktif menjawab pertanyaan	1. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan 1 kali 2. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan lebih dari 1 kali 3. Jawaban siswa/ kelompok sesuai dengan pertanyaan yang diajukan		√		

4. Siswa aktif dalam kerja kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membagi peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok 3. Siswa dalam kelompok saling memberikan pendapat dan saran 			√	
5. Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing siswa mempunyai peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok berdiskusi dalam mengerjakan LKS 3. Siswa membaca buku paket, materi dan bertanya kepada guru dalam mengerjakan LKS 			√	
6. Siswa/ kelompok menyampaikan hasil diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/ kelompok berani menunjukkan dan menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas 2. Siswa/ kelompok mampu menjawab pertanyaan atau menanggapi komentar dari kelompok lain 3. Siswa/ kelompok mampu menerima jawaban, saran maupun kritik dari kelompok lain 				√
7. Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan ular tangga 2. Siswa menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga dengan baik 3. Siswa/ kelompok memenangkan permainan ular tangga tercepat 				√
8. Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga 2. Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas kelompok menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i> 			√	

	3. Siswa bersemangat dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru				
Total Skor		17			
Persentase		71%			
Kualifikasi		Baik (B)			

Skor maksimal : 24

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Aktivitas Siswa 85 – 100 % = Sangat baik (A)

Aktivitas Siswa 65 – 84 % = Baik (B)

Aktivitas Siswa 55 – 64 % = Cukup (C)

Aktivitas Siswa 0 – 54 % = Kurang (D)

(Zainal Aqib, 2008: 161).

Semarang, 13 April 2011

Observer

Hanif Miftakhul Huda

NIM.1402407013

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

Nama Kelompok : RAJIN
 Nama SD : SDN Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang
 Kelas/semester : IV/II
 Konsep : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya
 Dengan Gejalanya
 Hari/tanggal : Rabu, 13 April 2011
 Siklus : Siklus 2 (dua)

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1. Antusias mengikuti pembelajaran	1. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh 2. Tidak ramai saat pembelajaran berlangsung 3. Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru			√	
2. Siswa aktif bertanya	1. Siswa/ kelompok bertanya 1 kali 2. Siswa/ kelompok bertanya lebih dari 1 kali 3. Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan		√		
3. Siswa aktif menjawab pertanyaan	1. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan 1 kali 2. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan lebih dari 1 kali 3. Jawaban siswa/ kelompok sesuai dengan pertanyaan yang diajukan			√	

4. Siswa aktif dalam kerja kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membagi peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok 3. Siswa dalam kelompok saling memberikan pendapat dan saran 			√	
5. Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing siswa mempunyai peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok berdiskusi dalam mengerjakan LKS 3. Siswa membaca buku paket, materi dan bertanya kepada guru dalam mengerjakan LKS 			√	
6. Siswa/ kelompok menyampaikan hasil diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/ kelompok berani menunjukkan dan menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas 2. Siswa/ kelompok mampu menjawab pertanyaan atau menanggapi komentar dari kelompok lain 3. Siswa/ kelompok mampu menerima jawaban, saran maupun kritik dari kelompok lain 			√	
7. Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan ular tangga 2. Siswa menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga dengan baik 3. Siswa/ kelompok memenangkan permainan ular tangga tercepat 				√
8. Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga 2. Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas kelompok menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i> 			√	

	3. Siswa bersemangat dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru				
Total Skor		16			
Persentase		67%			
Kualifikasi		Baik (B)			

Skor maksimal : 24

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Aktivitas Siswa 85 – 100 % = Sangat baik (A)

Aktivitas Siswa 65 – 84 % = Baik (B)

Aktivitas Siswa 55 – 64 % = Cukup (C)

Aktivitas Siswa 0 – 54 % = Kurang (D)

(Zainal Aqib, 2008: 161).

Semarang, 13 April 2011

Observer

Arib Budiman

NIM.1402407100

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

Nama Kelompok : JENIUS
 Nama SD : SDN Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang
 Kelas/semester : IV/II
 Konsep : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya
 Dengan Gejalanya
 Hari/tanggal : Rabu, 13 April 2011
 Siklus : Siklus 2 (dua)

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1. Antusias mengikuti pembelajaran	1. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh 2. Tidak ramai saat pembelajaran berlangsung 3. Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru				√
2. Siswa aktif bertanya	1. Siswa/ kelompok bertanya 1 kali 2. Siswa/ kelompok bertanya lebih dari 1 kali 3. Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan				√
3. Siswa aktif menjawab pertanyaan	1. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan 1 kali 2. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan lebih dari 1 kali 3. Jawaban siswa/ kelompok sesuai dengan pertanyaan yang diajukan			√	

4. Siswa aktif dalam kerja kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membagi peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok 3. Siswa dalam kelompok saling memberikan pendapat dan saran 			√	
5. Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing siswa mempunyai peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok berdiskusi dalam mengerjakan LKS 3. Siswa membaca buku paket, materi dan bertanya kepada guru dalam mengerjakan LKS 				√
6. Siswa/ kelompok menyampaikan hasil diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/ kelompok berani menunjukkan dan menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas 2. Siswa/ kelompok mampu menjawab pertanyaan atau menanggapi komentar dari kelompok lain 3. Siswa/ kelompok mampu menerima jawaban, saran maupun kritik dari kelompok lain 				√
7. Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan ular tangga 2. Siswa menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga dengan baik 3. Siswa/ kelompok memenangkan permainan ular tangga tercepat 			√	
8. Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga 2. Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas kelompok menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i> 			√	

	3. Siswa bersemangat dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru				
Total Skor		20			
Persentase		83,3 %			
Kualifikasi		Baik (B)			

Skor maksimal : 24

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Aktivitas Siswa 85 – 100 % = Sangat baik (A)

Aktivitas Siswa 65 – 84 % = Baik (B)

Aktivitas Siswa 55 – 64 % = Cukup (C)

Aktivitas Siswa 0 – 54 % = Kurang (D)

(Zainal Aqib, 2008: 161).

Semarang, 13 April 2011

Observer

Arib Budiman

NIM.1402407100

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

Nama Kelompok : PANDAI
 Nama SD : SDN Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang
 Kelas/semester : IV/II
 Konsep : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya
 Dengan Gejalanya
 Hari/tanggal : Rabu, 13 April 2011
 Siklus : Siklus 2 (dua)

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1. Antusias mengikuti pembelajaran	1. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh 2. Tidak ramai saat pembelajaran berlangsung 3. Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru			√	
2. Siswa aktif bertanya	1. Siswa/ kelompok bertanya 1 kali 2. Siswa/ kelompok bertanya lebih dari 1 kali 3. Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan			√	
3. Siswa aktif menjawab pertanyaan	1. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan 1 kali 2. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan lebih dari 1 kali 3. Jawaban siswa/ kelompok sesuai dengan pertanyaan yang diajukan				√

4. Siswa aktif dalam kerja kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membagi peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok 3. Siswa dalam kelompok saling memberikan pendapat dan saran 			√	
5. Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing siswa mempunyai peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok berdiskusi dalam mengerjakan LKS 3. Siswa membaca buku paket, materi dan bertanya kepada guru dalam mengerjakan LKS 			√	
6. Siswa/ kelompok menyampaikan hasil diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/ kelompok berani menunjukkan dan menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas 2. Siswa/ kelompok mampu menjawab pertanyaan atau menanggapi komentar dari kelompok lain 3. Siswa/ kelompok mampu menerima jawaban, saran maupun kritik dari kelompok lain 			√	
7. Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan ular tangga 2. Siswa menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga dengan baik 3. Siswa/ kelompok memenangkan permainan ular tangga tercepat 				√
8. Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga 2. Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas kelompok menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i> 			√	

	3. Siswa bersemangat dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru				
Total Skor		18			
Persentase		75%			
Kualifikasi		Baik (B)			

Skor maksimal : 24

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Aktivitas Siswa 85 – 100 % = Sangat baik (A)

Aktivitas Siswa 65 – 84 % = Baik (B)

Aktivitas Siswa 55 – 64 % = Cukup (C)

Aktivitas Siswa 0 – 54 % = Kurang (D)

(Zainal Aqib, 2008: 161).

Semarang, 13 April 2011

Observer

Rochim Ari Bowo

NIM.1402407120

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

Nama Kelompok : KREATIF
 Nama SD : SDN Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang
 Kelas/semester : IV/II
 Konsep : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya Dengan Gejalanya
 Hari/tanggal : Rabu, 13 April 2011
 Siklus : Siklus 2 (dua)

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1. Antusias mengikuti pembelajaran	1. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh 2. Tidak ramai saat pembelajaran berlangsung 3. Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru			√	
2. Siswa aktif bertanya	1. Siswa/ kelompok bertanya 1 kali 2. Siswa/ kelompok bertanya lebih dari 1 kali 3. Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan			√	
3. Siswa aktif menjawab pertanyaan	1. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan 1 kali 2. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan lebih dari 1 kali 3. Jawaban siswa/ kelompok sesuai dengan pertanyaan yang diajukan			√	

4. Siswa aktif dalam kerja kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membagi peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok 3. Siswa dalam kelompok saling memberikan pendapat dan saran 			√	
5. Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing siswa mempunyai peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok berdiskusi dalam mengerjakan LKS 3. Siswa membaca buku paket, materi dan bertanya kepada guru dalam mengerjakan LKS 			√	
6. Siswa/ kelompok menyampaikan hasil diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/ kelompok berani menunjukkan dan menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas 2. Siswa/ kelompok mampu menjawab pertanyaan atau menanggapi komentar dari kelompok lain 3. Siswa/ kelompok mampu menerima jawaban, saran maupun kritik dari kelompok lain 			√	
7. Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan ular tangga 2. Siswa menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga dengan baik 3. Siswa/ kelompok memenangkan permainan ular tangga tercepat 			√	
8. Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga 2. Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas kelompok menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i> 				√

	3. Siswa bersemangat dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru				
Total Skor		17			
Persentase		71%			
Kualifikasi		Baik (B)			

Skor maksimal : 24

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Aktivitas Siswa 85 – 100 % = Sangat baik (A)

Aktivitas Siswa 65 – 84 % = Baik (B)

Aktivitas Siswa 55 – 64 % = Cukup (C)

Aktivitas Siswa 0 – 54 % = Kurang (D)

(Zainal Aqib, 2008: 161).

Semarang, 13 April 2011

Observer

Rochim Ari Bowo

NIM.1402407120

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS III

Nama Kelompok : CERDAS
 Nama SD : SDN Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang
 Kelas/semester : IV/II
 Konsep : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya
 Dengan Gejalanya
 Hari/tanggal : Senin, 25 April 2011
 Siklus : Siklus 3 (tiga)

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1. Antusias mengikuti pembelajaran	1. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh 2. Tidak ramai saat pembelajaran berlangsung 3. Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru			√	
2. Siswa aktif bertanya	1. Siswa/ kelompok bertanya 1 kali 2. Siswa/ kelompok bertanya lebih dari 1 kali 3. Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan				√
3. Siswa aktif menjawab pertanyaan	1. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan 1 kali 2. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan lebih dari 1 kali 3. Jawaban siswa/ kelompok sesuai dengan pertanyaan yang diajukan				√

4. Siswa aktif dalam kerja kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membagi peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok 3. Siswa dalam kelompok saling memberikan pendapat dan saran 			√	
5. Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing siswa mempunyai peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok berdiskusi dalam mengerjakan LKS 3. Siswa membaca buku paket, materi dan bertanya kepada guru dalam mengerjakan LKS 				√
6. Siswa/ kelompok menyampaikan hasil diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/ kelompok berani menunjukkan dan menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas 2. Siswa/ kelompok mampu menjawab pertanyaan atau menanggapi komentar dari kelompok lain 3. Siswa/ kelompok mampu menerima jawaban, saran maupun kritik dari kelompok lain 				√
7. Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan ular tangga 2. Siswa menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga dengan baik 3. Siswa/ kelompok memenangkan permainan ular tangga tercepat 			√	
8. Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga 2. Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas kelompok menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i> 				√

	3. Siswa bersemangat dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru				
Total Skor		21			
Persentase		87,5 %			
Kualifikasi		Sangat baik (A)			

Skor maksimal : 24

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Aktivitas Siswa 85 – 100 % = Sangat baik (A)

Aktivitas Siswa 65 – 84 % = Baik (B)

Aktivitas Siswa 55 – 64 % = Cukup (C)

Aktivitas Siswa 0 – 54 % = Kurang (D)

(Zainal Aqib, 2008: 161).

Semarang, 25 April 2011

Observer

Hanif Miftakhul Huda

NIM.1402407013

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS III

Nama Kelompok : PINTAR
 Nama SD : SDN Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang
 Kelas/semester : IV/II
 Konsep : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya
 Dengan Gejalanya
 Hari/tanggal : Senin, 25 April 2011
 Siklus : Siklus 3 (tiga)

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1. Antusias mengikuti pembelajaran	1. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh 2. Tidak ramai saat pembelajaran berlangsung 3. Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru				√
2. Siswa aktif bertanya	1. Siswa/ kelompok bertanya 1 kali 2. Siswa/ kelompok bertanya lebih dari 1 kali 3. Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan				√
3. Siswa aktif menjawab pertanyaan	1. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan 1 kali 2. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan lebih dari 1 kali 3. Jawaban siswa/ kelompok sesuai dengan pertanyaan yang diajukan			√	

4. Siswa aktif dalam kerja kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membagi peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok 3. Siswa dalam kelompok saling memberikan pendapat dan saran 			√	
5. Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing siswa mempunyai peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok berdiskusi dalam mengerjakan LKS 3. Siswa membaca buku paket, materi dan bertanya kepada guru dalam mengerjakan LKS 			√	
6. Siswa/ kelompok menyampaikan hasil diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/ kelompok berani menunjukkan dan menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas 2. Siswa/ kelompok mampu menjawab pertanyaan atau menanggapi komentar dari kelompok lain 3. Siswa/ kelompok mampu menerima jawaban, saran maupun kritik dari kelompok lain 			√	
7. Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan ular tangga 2. Siswa menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga dengan baik 3. Siswa/ kelompok memenangkan permainan ular tangga tercepat 				√
8. Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga 2. Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas kelompok menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i> 				√

	3. Siswa bersemangat dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru				
Total Skor		20			
Persentase		83,3 %			
Kualifikasi		Baik (B)			

Skor maksimal : 24

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Aktivitas Siswa 85 – 100 % = Sangat baik (A)

Aktivitas Siswa 65 – 84 % = Baik (B)

Aktivitas Siswa 55 – 64 % = Cukup (C)

Aktivitas Siswa 0 – 54 % = Kurang (D)

(Zainal Aqib, 2008: 161).

Semarang, 25 April 2011

Observer

Hanif Miftakhul Huda

NIM.1402407013

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS III

Nama Kelompok : RAJIN
 Nama SD : SDN Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang
 Kelas/semester : IV/II
 Konsep : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya
 Dengan Gejalanya
 Hari/tanggal : Senin, 25 April 2011
 Siklus : Siklus 3 (tiga)

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1. Antusias mengikuti pembelajaran	1. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh 2. Tidak ramai saat pembelajaran berlangsung 3. Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru			√	
2. Siswa aktif bertanya	1. Siswa/ kelompok bertanya 1 kali 2. Siswa/ kelompok bertanya lebih dari 1 kali 3. Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan			√	
3. Siswa aktif menjawab pertanyaan	1. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan 1 kali 2. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan lebih dari 1 kali 3. Jawaban siswa/ kelompok sesuai dengan pertanyaan yang diajukan			√	

4. Siswa aktif dalam kerja kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membagi peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok 3. Siswa dalam kelompok saling memberikan pendapat dan saran 			√	
5. Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing siswa mempunyai peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok berdiskusi dalam mengerjakan LKS 3. Siswa membaca buku paket, materi dan bertanya kepada guru dalam mengerjakan LKS 				√
6. Siswa/ kelompok menyampaikan hasil diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/ kelompok berani menunjukkan dan menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas 2. Siswa/ kelompok mampu menjawab pertanyaan atau menanggapi komentar dari kelompok lain 3. Siswa/ kelompok mampu menerima jawaban, saran maupun kritik dari kelompok lain 				√
7. Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan ular tangga 2. Siswa menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga dengan baik 3. Siswa/ kelompok memenangkan permainan ular tangga tercepat 				√
8. Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga 2. Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas kelompok menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i> 				√

	3. Siswa bersemangat dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru				
Total Skor		20			
Persentase		83,3 %			
Kualifikasi		Baik (B)			

Skor maksimal : 24

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Aktivitas Siswa 85 – 100 % = Sangat baik (A)

Aktivitas Siswa 65 – 84 % = Baik (B)

Aktivitas Siswa 55 – 64 % = Cukup (C)

Aktivitas Siswa 0 – 54 % = Kurang (D)

(Zainal Aqib, 2008: 161).

Semarang, 25 April 2011

Observer

Arib Budiman

NIM.1402407100

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS III

Nama Kelompok : JENIUS
 Nama SD : SDN Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang
 Kelas/semester : IV/II
 Konsep : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya
 Dengan Gejalanya
 Hari/tanggal : Senin, 25 April 2011
 Siklus : Siklus 3 (tiga)

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1. Antusias mengikuti pembelajaran	1. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh 2. Tidak ramai saat pembelajaran berlangsung 3. Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru				√
2. Siswa aktif bertanya	1. Siswa/ kelompok bertanya 1 kali 2. Siswa/ kelompok bertanya lebih dari 1 kali 3. Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan				√
3. Siswa aktif menjawab pertanyaan	1. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan 1 kali 2. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan lebih dari 1 kali 3. Jawaban siswa/ kelompok sesuai dengan pertanyaan yang diajukan			√	

4. Siswa aktif dalam kerja kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membagi peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok 3. Siswa dalam kelompok saling memberikan pendapat dan saran 				√
5. Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing siswa mempunyai peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok berdiskusi dalam mengerjakan LKS 3. Siswa membaca buku paket, materi dan bertanya kepada guru dalam mengerjakan LKS 			√	
6. Siswa/ kelompok menyampaikan hasil diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/ kelompok berani menunjukkan dan menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas 2. Siswa/ kelompok mampu menjawab pertanyaan atau menanggapi komentar dari kelompok lain 3. Siswa/ kelompok mampu menerima jawaban, saran maupun kritik dari kelompok lain 				√
7. Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan ular tangga 2. Siswa menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga dengan baik 3. Siswa/ kelompok memenangkan permainan ular tangga tercepat 				√
8. Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga 2. Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas kelompok menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i> 				√

	3. Siswa bersemangat dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru				
Total Skor		22			
Persentase		91,4 %			
Kualifikasi		Sangat baik (A)			

Skor maksimal : 24

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Aktivitas Siswa 85 – 100 % = Sangat baik (A)

Aktivitas Siswa 65 – 84 % = Baik (B)

Aktivitas Siswa 55 – 64 % = Cukup (C)

Aktivitas Siswa 0 – 54 % = Kurang (D)

(Zainal Aqib, 2008: 161).

Semarang, 25 April 2011

Observer

Arib Budiman

NIM.1402407100

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS III

Nama Kelompok : PANDAI
 Nama SD : SDN Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang
 Kelas/semester : IV/II
 Konsep : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya
 Dengan Gejalanya
 Hari/tanggal : Senin, 25 April 2011
 Siklus : Siklus 3 (tiga)

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1. Antusias mengikuti pembelajaran	1. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh 2. Tidak ramai saat pembelajaran berlangsung 3. Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru			√	
2. Siswa aktif bertanya	1. Siswa/ kelompok bertanya 1 kali 2. Siswa/ kelompok bertanya lebih dari 1 kali 3. Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan			√	
3. Siswa aktif menjawab pertanyaan	1. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan 1 kali 2. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan lebih dari 1 kali 3. Jawaban siswa/ kelompok sesuai dengan pertanyaan yang diajukan			√	

4. Siswa aktif dalam kerja kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membagi peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok 3. Siswa dalam kelompok saling memberikan pendapat dan saran 			√	
5. Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing siswa mempunyai peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok berdiskusi dalam mengerjakan LKS 3. Siswa membaca buku paket, materi dan bertanya kepada guru dalam mengerjakan LKS 			√	
6. Siswa/ kelompok menyampaikan hasil diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/ kelompok berani menunjukkan dan menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas 2. Siswa/ kelompok mampu menjawab pertanyaan atau menanggapi komentar dari kelompok lain 3. Siswa/ kelompok mampu menerima jawaban, saran maupun kritik dari kelompok lain 				√
7. Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan ular tangga 2. Siswa menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga dengan baik 3. Siswa/ kelompok memenangkan permainan ular tangga tercepat 			√	
8. Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga 2. Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas kelompok menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i> 				√

	3. Siswa bersemangat dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru				
Total Skor		18			
Persentase		75%			
Kualifikasi		Baik (B)			

Skor maksimal : 24

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Aktivitas Siswa 85 – 100 % = Sangat baik (A)

Aktivitas Siswa 65 – 84 % = Baik (B)

Aktivitas Siswa 55 – 64 % = Cukup (C)

Aktivitas Siswa 0 – 54 % = Kurang (D)

(Zainal Aqib, 2008: 161).

Semarang, 25 April 2011

Observer

Rochim Ari Bowo

NIM.1402407120

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS III

Nama Kelompok : KREATIF
 Nama SD : SDN Pakintelan 03 Gunungpati Kota Semarang
 Kelas/semester : IV/II
 Konsep : Hubungan Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya
 Dengan Gejalanya
 Hari/tanggal : Senin, 25 April 2011
 Siklus : Siklus 3 (tiga)

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
		(0)	(1)	(2)	(3)
1. Antusias mengikuti pembelajaran	1. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh 2. Tidak ramai saat pembelajaran berlangsung 3. Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru				√
2. Siswa aktif bertanya	1. Siswa/ kelompok bertanya 1 kali 2. Siswa/ kelompok bertanya lebih dari 1 kali 3. Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan			√	
3. Siswa aktif menjawab pertanyaan	1. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan 1 kali 2. Siswa/ kelompok menjawab pertanyaan lebih dari 1 kali 3. Jawaban siswa/ kelompok sesuai dengan pertanyaan yang diajukan				√

4. Siswa aktif dalam kerja kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membagi peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok 3. Siswa dalam kelompok saling memberikan pendapat dan saran 			√	
5. Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing siswa mempunyai peran dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Siswa dalam kelompok berdiskusi dalam mengerjakan LKS 3. Siswa membaca buku paket, materi dan bertanya kepada guru dalam mengerjakan LKS 			√	
6. Siswa/ kelompok menyampaikan hasil diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/ kelompok berani menunjukkan dan menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas 2. Siswa/ kelompok mampu menjawab pertanyaan atau menanggapi komentar dari kelompok lain 3. Siswa/ kelompok mampu menerima jawaban, saran maupun kritik dari kelompok lain 				√
7. Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan ular tangga 2. Siswa menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga dengan baik 3. Siswa/ kelompok memenangkan permainan ular tangga tercepat 			√	
8. Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga 2. Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas kelompok menggunakan strategi <i>Peer Lessons</i> 			√	

	3. Siswa bersemangat dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru				
Total Skor		19			
Persentase		79,2 %			
Kualifikasi		Baik (B)			

Skor maksimal : 24

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Aktivitas Siswa 85 – 100 % = Sangat baik (A)

Aktivitas Siswa 65 – 84 % = Baik (B)

Aktivitas Siswa 55 – 64 % = Cukup (C)

Aktivitas Siswa 0 – 54 % = Kurang (D)

(Zainal Aqib, 2008: 161).

Semarang, 25 April 2011

Observer

Rochim Ari Bowo

NIM.1402407120

LAMPIRAN 11

DAFTAR HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I, SIKLUS II, DAN SIKLUS III

DAFTAR HASIL BELAJAR SISWA
SIKLUS I, SIKLUS II, DAN SIKLUS III

No.	Nama	Jenis Kelamin	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	INDRA IRWANTO	Laki-laki	57	72	96
2	MUH. DION TRI M.	Laki-laki	72	72	85
3	DWI CANDRA S.	Laki-laki	89	83	70
4	DIAH AYU P.	Perempuan	46	83	77
5	OCHA DEA A.	Laki-laki	57	62	88
6	MARIO HARDI A.	Laki-laki	64	52	52
7	SEFANA PUTRI AGIYA	Perempuan	50	48	55
8	ATHALA ZAIDAN F.	Laki-laki	89	86	96
9	AGA PRATAMA P.	Laki-laki	45	62	96
10	APRILIANA SHINTA A.	Perempuan	61	52	66
11	ANISA ZAKI R.	Perempuan	42	45	52
12	AHMAD FAUZI	Laki-laki	61	83	81
13	DIMAS BAGUS	Laki-laki	82	80	92
14	EHUT HEROTAMA	Laki-laki	85	86	88
15	FITRIA ANANDANI	Perempuan	92	79	85
16	HILDA ADELIA	Perempuan	67	52	55
17	LIA RAHMAWATI	Perempuan	89	86	85
18	MAULINA WIJAYANTI	Perempuan	92	90	93

19	MIFTAKHUL H.	Perempuan	72	80	81
20	MUH. HASIM M.	Laki-laki	45	55	81
21	NENI AFRIANI	Perempuan	75	76	88
22	PUTRA SIDIQ A.	Laki-laki	61	80	66
23	RIKA PUTRI O.	Perempuan	85	76	66
24	REYHALDO AWIAN F.	Laki-laki	72	62	81
25	RHYANTA BAKTI A.D.	Laki-laki	75	66	88
26	SARINA RENO S.	Perempuan	57	79	63
27	VELA PUTRI M.	Perempuan	67	72	100
28	VINKA DEFITRI P.	Perempuan	89	86	100
29	HESTIKA WAHYU A.	Perempuan	75	69	81
30	RAMANDA FADLI A.	Laki-laki	42	48	52
Σ Jumlah			2055	2122	2359
Rata – rata			68,5	70,73	78,63
Nilai Tertinggi			92	90	100
Nilai Terendah			42	48	52
Ketuntasan Klasikal (%)		Tuntas	56,7 %	66,7%	80%
		Tidak Tuntas	43,3%	33,3%	20%

LAMPIRAN 12

**SURAT IJIN PENELITIAN
(JURUSAN DAN FAKULTAS)**



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)

Jl. Beringin Raya No. 15 Kel. Wonosari Kec. Ngaliyan Semarang Telp. 8660106

No : 21/H37.1.1.8/Km/2011

Hal : Permohonan

Kepada

Yth. Pimpinan/Kepala Sekolah

SD Negeri Pakintelan 03

Di Semarang

Dengan Hormat,

Dalam rangka penyusunan skripsi bagi mahasiswa S-1 PGSD FIP UNNES, maka diperlukan data-data penelitian.

Untuk itu kepada Pimpinan/Kepala Sekolah dimohon dapat membantu merealisasi tujuan tersebut di atas dengan mengizinkan mahasiswa untuk melakukan observasi dan pengambilan data pada instansi/sekolah yang bapak/ibu pimpin, mulai tanggal, 26 Maret 2011 sampai dengan selesai.

Adapun mahasiswa dimaksud adalah:

Nama : Freddy Widya Ariesta

NIM : 1402407096

Jurusan : S-1 PGSD FIP UNNES

Judul Skripsi : Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Strategi Peer Lessons dan Media Ular Tangga Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang.

Demikian surat ini dibuat, atas kerjasama Yang baik diucapkan terima kasih.

Semarang, 22 Maret 2011
Ketua Jurusan

Dr. A. Zaenal Abidin, M.Pd.
NIP. 19560512 198203 1 003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Kampus Sekaran Gd. A2 Telp.8508019, Fax (024) 8508019 Gunungpati Semarang

No : 782/H37.1.1/PP/2011

Hal : Ijin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala SD Negeri Pakintelan 03

Kec Gunungpati, Kota Semarang

di tempat

Dengan hormat,

Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk penyusunan skripsi oleh mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Freddy Widya Ariesta

NIM : 1402407096

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

Judul : Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Metode *Peer Lessons* dan Media Ular Tangga pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang

Adapun pelaksanaannya 04 April sampai dengan Selesai.

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 29 Maret 2011

Dekan FIP UNNES



Drs. Hardjono, M.Pd.

NIP. 19510801 197903 1 007

LAMPIRAN 13

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

SURAT KETERANGAN PENELITIAN SD

LAMPIRAN 14

DOKUMENTASI FOTO PENELITIAN

DOKUMENTASI FOTO PENELITIAN



Guru melaksanakan appersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa



Guru menjelaskan materi pembelajaran



Guru membagi kelompok belajar secara heterogen



Guru mengajar kelompok kecil dan perseorangan



Guru membimbing diskusi kelompok



Suasana pembelajaran di kelas



Guru menjelaskan cara memainkan permainan ular tangga dalam pembelajaran



Guru memberikan reward bintang kepada siswa berprestasi



Siswa aktif bertanya



Siswa aktif menjawab pertanyaan



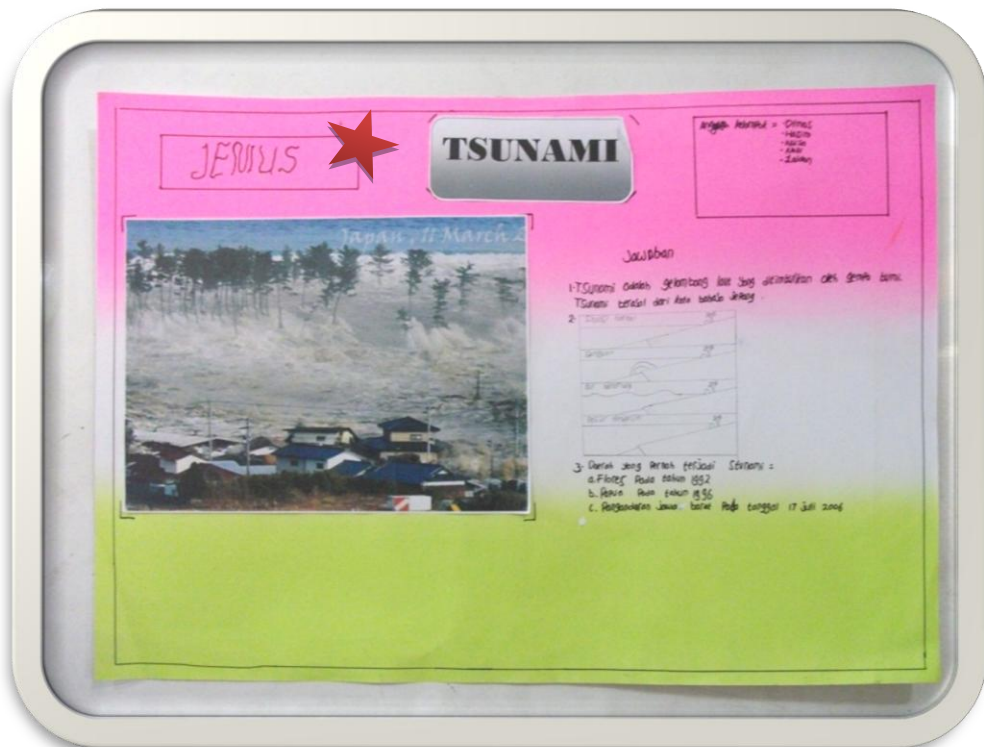
Siswa aktif dalam mengerjakan tugas kelompok



Siswa membagi peran dalam mengerjakan diskusi kelompok



Siswa menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas



Guru memberikan reward bintang kepada kelompok terbaik



Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga



Suasana/ ekspresi siswa saat melakukan permainan media ular tangga



Guru kelas sebagai observer keterampilan guru



Observer/ pengamat aktivitas siswa