PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS III SDN NGIJO 01 KOTA SEMARANG

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Universitas Negeri Semarang

Oleh

ARUM DWI HARDIYANTI

NIM 1401411236

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arum Dwi Hardiyanti

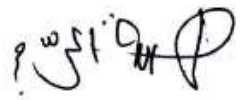
NIM : 1401411236

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarya bahwa skripsi dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Ngijo 01 Kota Semarang" ini adalah hasil karya peneliti sendiri dan bukan jiplakan dari hasil karya tulisan orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan tata cara dan kode etik penulisan karya ilmiah.

Semarang, Juni 2015

Peneliti,



Arum Dwi Hardiyanti
NIM 1401411236

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Arum Dwi Hardiyanti NIM 1401411236 dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Ngijo 01 Kota Semarang", telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa

tanggal : 23 Juni 2015

Semarang, Mei 2015

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNNES

Drs. Hartati, M.Pd.
NIP 195510051980122001

Dosen Pembimbing

Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.
NIP 197903282005011001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Arum Dwi Hardiyanti, NIM 1401411236, dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Ngijo 01 Kota Semarang", telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa

tanggal : 23 Juni 2015

Panitia Ujian Skripsi,

Ketua,

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

Sekretaris,

Drs. Moch Ichsan, M.Pd.
NIP. 195006121984031001

Penguji Utama,

Drs. Susilo, M.Pd.
NIP. 195412061982031004

Penguji I,

Dr. Ali Sunarso, M.Pd.
NIP. 196004191983021001

Penguji II,

Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.
NIP.197903282005011001

iv

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO:

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya" (Q.S. Al baqoroh : 286)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah..

Terima kasih Ya Allah atas segala nikmat yang telah Engkau berikan kepadaku

Terima kasih karena Engkau telah mendengar begitu banyak permintaanku

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. *Kedua orang tua tercinta (ibu Sri Supariyati dan bapak Suhardi)*
2. *Kakakku tersayang (Elly Prasetyawati Fajrin)*

Terima kasih untuk doa, kasih sayang, dukungan dan semua yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

PRAKATA

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya penulis telah menyelesaikan skripsi dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Ngijo 01 Kota Semarang". Skripsi ini menjadi salah satu syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing, yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Drs. Susilo, M.Pd., Dosen Penguji Utama Skripsi, yang telah menguji dengan teliti dan sabar serta memberi banyak masukan kepada peneliti.
6. Dr. Ali Sunarso M.Pd., Dosen penguji II yang telah menguji dengan teliti dan sabar serta memberi banyak masukan kepada peneliti.
7. ST Suhartono, S.Pd., Kepala SDN Ngijo 01, yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.

8. Lydi Loris, S.Pd., Guru kelas III SDN Ngijo 01 yang telah membantu penulis sebagai kolaborator untuk pelaksanaan penelitian.
9. Seluruh guru dan karyawan serta siswa-siswi SDN Ngijo 01 yang telah membantu penulis melaksanakan penelitian.
10. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi dunia pendidikan.

Semarang, Juni 2015

Peneliti

ABSTRAK

Dwi Hardiyanti, Arum. 2015. *"Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Ngijo 01 Kota Semarang"*.Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.. 304 halaman.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan. Berdasarkan refleksi awal pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas III SDN Ngijo 01 menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran belum optimal. Hal ini disebabkan adanya beberapa kendala dari guru, siswa dan metode pembelajaran yang digunakan. Kondisi tersebut memerlukan suatu perbaikan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa. Peneliti bersama guru mitra mengambil solusi untuk melaksanakan PTK menggunakan model *make a match* berbantuan media *audio visual.* Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah model *make a match* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Ngijo 01.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus dengan 2 kali pertemuan setiap siklus. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SDN Ngijo 01. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, dan non tes meliputi observasi, dokumentasi, catatan lapangan, angket dan wawancara. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah semester genap tahun ajaran 2014/2015.

Hasil penelitian ini adalah keterampilan guru pada siklus I mendapatkan skor 18 dan 20 dengan kriteria baik, pada siklus II mendapat skor 25 dan 28 dengan kriteria sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan rata-rata skor 15,3 dan 18,2 dengan kategori baik, pada siklus II mendapat rata-rata skor 20,1 dan 22,2 dengan kategori baik. Hasil belajar siswa pada siklus I mencapai presentase ketuntasan klasikal 50% dan 64%, kemudian meningkat pada siklus II yaitu presentase ketuntasan klasikal mencapai 75% dan 85%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas III SDN Ngijo 01. Saran yang diusulkan peneliti adalah guru hendaknya melakukan pembelajaran yang inovatif dan menarik misalnya dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* ketika mengajar. Selain itu siswa harus dilibatkan secara aktif selama proses belajar mengajar berlangsung.

Kata kunci: *Audio Visual*; IPS; Kualitas; Pembelajaran; *Make A Match*

DAFTAR ISI

JUDUL I
PERNYATAAN KEASLIAN Ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING Iii
PENGESAHAN KELULUSAN Iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN V
PRAKATA Vi
ABSTRAK Viii
DAFTAR ISI Ix
DAFTAR TABEL Xii
DAFTAR DIAGRAM Xiv
DAFTAR BAGAN Xv
DAFTAR GAMBAR Xvi
DAFTAR LAMPIRAN Xvii

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah 9
1.2.1 Rumusan Masalah 9
1.2.2 Pemecahan Masalah 9
1.3 Tujuan Penelitian 12
1.4 Manfaat Penelitian 12

BAB II KAJIAN PUSTAKA 14
2.1 Kajian Teori 14
2.1.1 Hakikat Belajar 14
2.1.2 Hakikat Pembelajaran 15
2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar 16
2.1.4 Kualitas pembelajaran 21
2.1.4.1 Keterampilan Guru 22

2.1.4.2 Aktifitas Belajar Siswa 29
2.1.4.3 Hasil Belajar 31
2.1.5 Hakikat IPS 36
2.1.6 Pembelajaran IPS di SD 38
2.1.7 Cakupan Materi IPS dalam KTSP 41
2.1.8 Evaluasi IPS SD 43
2.1.9 Pembelajaran Tematik 46
2.1.9.1 Pengertian Pembelajaran Tematik 46
2.1.9.2 Pentingnya Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar 47
2.1.9.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar 48
2.1.10 Pembelajaran Kooperatif Model *Make A Match* 49
2.1.10.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif 49
2.1.10.2 Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* 50
2.1.10.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make A Match* 51
2.1.10.4 Kelebihan Model *Make A Match* 52
2.1.10.5 Kekurangan Model *Make A Match* 52
2.1.11 Media Pembelajaran 53
2.1.11.1 Media Pembelajaran *Audio Visual* 57
2.1.12 Teori yang Mendasari Penggunaaan Model dan Media 58
2.1.13 Penerapan Model *Make A Match* berbantuan Media *Audio Visual* ... 62
2.2 Kajian Empiris 64
2.3 Kerangka Berpikir 67
2.4 Hipotesis Tindakan 69

BAB III METODE PENELITIAN 70
3.1 Rancangan penelitian 70
3.1.1 Perencanaan 71
3.1.2 Pelaksanaan Tindakan 72
3.1.3 Observasi 73
3.1.4 Refleksi 73
3.2 Perencanaan Tahap Penelitian 74

3.2.1 Siklus I Pertemuan I..... 74
3.2.2 Siklus I Pertemuan II..... 78
3.2.3 Siklus II Pertemuan I..... 81
3.2.4 Siklus II Pertemuan II 85
3.3 Subyek Penelitian..... 89
3.4 Lokasi Penelitian..... 89
3.5 Waktu Penelitian 89
3.6 Variabel Penelitian 89
3.7 Data dan Teknik Pengumpulan Data..... 90
3.8 Teknik Analisis Data..... 94
3.8 Indikator Keberhasilan 102
3.10 Jadwal Penelitian..... 103
3.3 Tim Peneliti..... 103

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 104
4.1 Hasil Penelitian 104
4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan I 104
4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan II…..... 121
4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan I..... 138
4.1.4 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan II..... 155
4.1.5 Rekapitulasi Data Hasil Pelaksanaan Tindakan 171
4.2. Pembahasan..... 174
4.2.1 Pemaknaan Temuan Hasil Penelitian..... 174
4.2.2 Uji Hipotesa..... 184
4.2.3 Implikasi Hasil Penelitian 184

BAB V PENUTUP .....
5.1 Simpulan 187
5.2 Saran 187
DAFTAR PUSTAKA 189
LAMPIRAN-LAMPIRAN..... 194

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Langkah-Langkah Pembelajaran Melalui *Make a match* dengan Media *Audio Visual*	10
Tabel 2.1	Langkah-Langkah Pembelajaran Melalui *Make a match* dengan Media *Audio Visual*	62
Tabel 3.1	Klasifikasi Tingkatan Nilai untuk Menentukan Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa.....	95
Tabel 3.2	Kategori Keterampilan Guru.....	97
Tabel 3.3	Kategori Aktivitas Siswa ……..	98
Tabel 3.4	Klasifikasi Kategori Nilai Tiap Indikator keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa.....	98
Tabel 3.5	KKM IPS SDN Ngijo 01	99
Tabel 3.6	Kategori Ketuntasan Klasikal	100
Tabel 3.7	Kategori Ketuntasan Hasil Belajar.....	102
Tabel 4.1	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan I.....	111
Tabel 4.2	Kategori Penilaian Observasi Keterampilan Guru.....	111
Tabel 4.3	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I	116
Tabel 4.4	Kategori Penilaian Observasi Aktivitas Siswa.....	116
Tabel 4.5	Hasil Belajar IPS Siswa Siklus I Pertemuan I.....	118
Tabel 4.6	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan II	128
Tabel 4.7	Kategori Penilaian Observasi Keterampilan Guru.....	128
Tabel 4.8	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II.....	133
Tabel 4.9	Kategori Penilaian Observasi Aktivitas Siswa.....	134
Tabel 4.10	Hasil Belajar IPS Siswa Siklus I Pertemuan II	135
Tabel 4.11	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan I	145
Tabel 4.12	Kategori Penilaian Observasi Keterampilan Guru.....	145
Tabel 4.13	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I.....	150
Tabel 4.14	Kategori Penilaian Observasi Aktivitas Siswa.....	151

Tabel 4.15 Hasil Belajar IPS Siswa Siklus II Pertemuan I 152
Tabel 4.16 Hasil Obsevasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan II 161
Tabel 4.17 Kategori Penilaian Observasi Keterampilan Guru 162
Tabel 4.18 Hasil Obsevasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II 166
Tabel 4.19 Kategori Penilaian Observasi Aktivitas Siswa..... 167
Tabel 4.20 Hasil Belajar IPS Siswa Siklus II Pertemuan II 169
Tabel 4.21 Rekapitulasi Data Siklus I dan siklus II 171

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Hasil Obsevasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan I	112
Diagram 4.2	Hasil Obsevasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I.....	117
Diagram 4.3	Hasil Belajar IPS Siklus I Pertemuan I	119
Diagram 4.4	Hasil Obsevasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan II...	129
Diagram 4.5	Hasil Obsevasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II	134
Diagram 4.6	Hasil Belajar IPS Siswa Siklus I Pertemuan II	136
Diagram 4.7	Hasil Obsevasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan I...	146
Diagram 4.8	Hasil Obsevasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I.....	151
Diagram 4.9	Hasil Belajar IPS Siswa Siklus II Pertemuan I	153
Diagram 4.10	Hasil Obsevasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan II .	162
Diagram 4.11	Hasil Obsevasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II	167
Diagram 4.12	Hasil Belajar IPS Siswa Siklus II Pertemuan II	169
Diagram 4.13	Rekapitulasi Perolehan Skor Keterampilan Guru	172
Diagram 4.14	Rekapitulasi Perolehan Skor Aktivitas Siswa	173
Diagram 4.15	Rekapitulasi Perolehan Hasil Belajar IPS	173

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Alur Kerangka Berpikir	68
Bagan 3.1	Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Edgar Dale 56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Penetapan Indikator Keterampilan Guru	194
Lampiran 2	Pedoman Penetapan Indikator Aktivitas Siswa	196
Lampiran 3	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	198
Lampiran 4	Lembar Pengamatan Keterampilan Guru	200
Lampiran 5	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	203
Lampiran 6	Lembar Angket Respon Siswa	206
Lampiran 7	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan I	208
Lampiran 8	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I	212
Lampiran 9	Hasil Belajar IPS Siswa Pra-Siklus	213
Lampiran 10	Hasil Belajar IPS Siswa Siklus I Pertemuan I	214
Lampiran 11	Catatan Lapangan	215
Lampiran 12	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	216
Lampiran 13	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan II	229
Lampiran 14	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II	233
Lampiran 15	Hasil Belajar IPS Siswa Siklus I Pertemuan II	234
Lampiran 16	Catatan Lapangan	235
Lampiran 17	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	236
Lampiran 18	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan I	249
Lampiran 19	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I	253
Lampiran 20	Hasil Belajar IPS Siswa Siklus II Pertemuan I	254
Lampiran 21	Catatan Lapangan	255
Lampiran 22	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	256
Lampiran 23	Hasil Pengamatan KeterampilanGuru Siklus II Pertemuan II	271
Lampiran 24	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II	275
Lampiran 25	Hasil Belajar IPS Siswa Siklus II Pertemuan II	276
Lampiran 26	Catatan Lapangan	277
Lampiran 27	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	278
Lampiran 28	Hasil Wawancara	293
Lampiran 29	Hasil Angket Respon Siswa	295

Lampiran 30 Surat-surat Kelengkapan Penelitian 296
Lampiran 31 Hasil Belajar Siswa Nilai Tertinggi dan Terendah 299
Lampiran 32 Foto Dokumentasi Penelitian 301

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam pembentukan sikap dan kepribadian manusia. Melalui pendidikan, manusia memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sangat berguna bagi kelangsungan hidupnya. Sebagaimana dijabarkan dalam Undang-undang No 20 tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pasal 4 disebutkan bahwa pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan undang-undang tersebut, seorang guru diharapkan bisa melakukan kegiatan pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa. Di sisi lain, pembelajaran sebisa mungkin dilakukan dengan menarik minat dan kemauan siswa agar timbul motivasi dan keinginan untuk belajar dari dalam diri siswa.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 37 ayat 1 menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata

pelajaran wajib pada kurikulum tingkat dasar dan menengah. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan. Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI dalam Peraturan Mentri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa standar kompetensi IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.

Tujuan mata pelajaran IPS yang telah tertuang dalam KTSP adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis,rasa ingi tahu, inquiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional dan global.

Sejalan dengan tujuan tersebut, tujuan pendidikan IPS menurut Sumaatmaja 2006 (dalam Gunawan, 2013:16) adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara, sedangkan secara rinci Hamalik merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada

tingkah laku siswa, yaitu 1) pengetahuan dan pemahaman, 2) sikap hidup belajar 3) nilai-nilai sosial dan sikap, 4) keterampilan.

Adapun ruang lingkup dari mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut : (1) manusia, tempat dan lingkungan, (2) waktu, berkelanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) pelaku ekonomi dan kesejahteraan. Penelitian ini difokuskan pada ruang lingkup IPS yang membahas tentang manusia, tempat dan lingkungan yaitu pada K.D mengenal jenis-jenis pekerjaan yang ada disekitar lingkungan manusia.

Berdasarkan Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPS (2007:6-7) ditemukan bahwa masih banyak permasalahan pelaksanaan standar isi pada mata pelajaran IPS. Dalam hal strategi pembelajaran, penilaian dan sarana pembelajaran. Guru dalam menerapkan metode pembelajaran lebih menekankan pada pada aktivitas guru, bukan pada aktivitas siswa. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang variatif. Misalnya guru lebih banyak menggunakan metode ceramah bahkan menyuruh siswa untuk mencatat. Pada aspek penilaian, umumnya guru melakukan penilaian lebih banyak menggunakan alat-alat penilaian yang masih konvensional yaitu tes tertulis. Tes yang digunakan pun masih banyak mengukur aspek kognitif pada jenjang yang lebih rendah misalnya kemampuan untuk menyebutkan. Materi IPS dipahami sebagai materi yang hapalan saja, sehingga tes yang digunakan pun lebih menekankan pada hapalan. Padahal berbagai keterampilan berpikir dalam IPS bisa diuji melalui penilaian yang dibuat oleh guru. Selain itu, aspek sarana

pembelajaran untuk mendukung pembelajaran IPS pada umumnya masih sangat minim.

Beberapa permasalahan tersebut merupakan permasalahan umum dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil observasi dan kolaborasi pada saat kegiatan PPL yang dilaksanakan di SDN Ngijo 01pada bulan Agustus 2015, peneliti mendapatkan data bahwa dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas III ditemukan permasalahan, yaitu kegiatan pembelajaran yang kurang optimal. Berbagai faktor penyebab baik dari guru, siswa, maupun sarana dan media pembelajaran juga menjadi kendala dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam pelaksanaanya guru masih mendominasi kegiatan belajar mengajar didalam kelas, guru kurang variatif dalam menggunakan model pembelajaran, guru juga sering memberikan tugas kepada siswa dan kemudian meninggalkan kelas. Dalam proses pembelajaran pun, guru tidak membentuk kelompok diskusi antar siswa, sehingga interaksi antar siswa dalam bertukar pendapat masih sangat kurang. Siswa kurang dituntut untuk berpikir kritis dan luas dalam menanggapi masalah yang dikemukakan guru. Sehingga siswa memiliki minat dan motivasi belajar yang bisa dikatakan rendah, siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran, siswa kurang percaya diri dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapatnya. Didalam kelas pun ada beberapa murid yang sering gaduh dan mengganggu kegiatan belajar mengajar.

Hal-hal tersebut diatas berdampak pada kurangnya kemampuan siswa dalam memahami konsep mata pelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dari data hasil ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPS semester ganjil tahun pelajaran

2014/2015 yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Dari 28 siswa hanya 11 siswa (39%) yang mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan sisanya sebanyak 17 siswa (61%) nilainya masih dibawah KKM yaitu dibawah 65. Apabila hal ini dibiarkan berlarut-larut maka siswa akan mengalami kesulitan di dalam menerima materi selanjutnya.

Pemecahan masalah mata pelajaran IPS pada siswa kelas III SDN Ngijo 01 adalah peneliti berdiskusi dengan guru mitra untuk memperbaiki kualitas pembelajaran IPS K.D mengenal jenis-jenis pekerjaaan dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match berbantuan media Audio Visual.*

Model pembelajaran *Make A Match* pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Melalui suasana yang menyenangkan diharapkan materi yang akan disampaikan menjadi lebih mudah dipahami siswa, karena bagaimanapun juga siswa terlibat langsung dan mendapatkan pengalaman nyata dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran akan berlangsung dengan lebih variatif dan tidak monoton dengan prinsip membelajarkan, memberdayakan siswa dan bukan mengajar siswa. Tujuan dari pembelajaran *Make A Match* ini adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan memperkuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok.

Model pembelajaran *Make A Match* saat ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini antara lain: 1) pendalaman

materi; 2) penggalian materi; dan 3) *edutainment*. Tata laksananya cukup mudah, tetapi guru perlu melakukan beberapa persiapan khusus sebelum menerapkan strategi ini. (Miftahul Huda,2013:251)

Penerapan model *Make A Match* pada pembelajaran IPS K.D mengenal jenis-jenis pekerjaan diharapkan dapat membuat siswa belajar dengan lebih semangat karena siswa akan merasakan pembelajaran yang langsung melibatkan siswa melalui kartu pertanyaan dan kartu jawaban tentang jenis pekerjaan sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan menyenangkan. Di samping itu, siswa terlibat dalam kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat yaitu bergerak mencari pasangan. Dalam model pembelajaran ini, siswa dilibatkan secara langsung untuk menemukan pasangan berdasarkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang diberikan. Jadi siswa bergerak menemukan dan mencocokan sendiri jawaban yang tepat dari kartu pertanyaaan yang diberikan. Dengan proses pembelajaran yang disisipi dengan permainan ini diharapkan siswa menjadi lebih tertarik dan dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang diajarkan.

Penelitian yang mendukung penerapan model pembelajaran ini dilakukan oleh Mulyarsih (2010) dengan judul penelitian ”Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match Pada Siswa Kelas IV SDN Harjowinangun 01, Tersono Batang”. Hasil penelitiannya adalah keterampilan guru pada siklus I rata-rata mencapai 66%, pada siklus II rata-rata mencapai 79,54% dengan kualifikasi baik (B),dan pada siklus III rata-rata mencapai 93,18% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Hasil pengamatan aktivitas

siswa pada siklus I rata-rata mencapai 60,44% dengan kualifikasi cukup (C), pada siklus II rata-rata mencapai 79,33% dengan kualifikasi baik (B), dan pada siklus III rata-rata mencapai 85,77% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dalam tiga siklus pada tes awal rata-rata hasil belajar siswa mencapai 61,06, siklus I rata-rata 67,73, siklus II rata-rata 73,2,dan siklus III rata-rata 82,06 , Pada tes awal rata-rata pencapaian persentase ketuntasan belajar adalah 46,66%, siklus I adalah 67%, siklus II adalah 80% ,dan siklus III adalah 93,33% . Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *make a match*.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Tarigan (2012) dengan judul "Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 050687 Sawit Seberang". Hasil penelitiannya adalah pada pertemuan I siklus I diperoleh rata-rata persentase aktivitas belajar siswa sebesar 66,07% dengan kriteria cukup aktif dan pertemuan II pada siklus I diperoleh rata-rata persentase aktivitas belajar siswa sebesar 71,71% dengan kriteria cukup aktif. Pada pertemuan I siklus II diperoleh rata-rata persentase aktivitas belajar siswa sebesar 77,78% dengan kriteria cukup aktif dan pada pertemuan II siklus II diperoleh rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 84,28% dengan kriteria aktif. Dari perolehan skor tersebut membuktikan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di setiap siklusnya.

Sebagai pendukung model pembelajaran *make a match*, peneliti memilih media *Audio Visual* untuk membantu guru menjelaskan materi pelajaran.

Media *Audio Visual* adalah jenis media yang menggabungkan antara media *Audio* dengan media *Visual*. Dengan kata lain, media *Audio Visual* adalah media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat,seperti rekaman video, film, dan sebagainya (Hamdani, 2011:245).

Melalui media *audio visual* yang berisi tayangan-tayangan tentang jenis pekerjaan, siswa diharapkan dapat memahami materi pembelajaran IPS K.D mengenal jenis-jenis pekerjaan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan baik.

Alasan pemilihan media *Audio Visual* juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Ary (2014) dengan judul penelitian "Penerapan Pembelajaran *Inkuiri* Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD No. 3 Tibubeneng, Kuta Utara". Hasil penelitiannya menunjukan bahwa hasil belajar pada siklus I sebesar 74,11% berada pada kriteria sedang, mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 84,33% tergolong pada kriteria tinggi. Demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *inkuiri* berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD No. 3 Tibubeneng, Kuta Utara, Badung.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengkaji penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul: "Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Ngijo 01 Kota Semarang"

1.2 RUMUSAN DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumusakan permasalahan sebagai berikut: Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui model *Make A Match* dengan berbantuan media *Audio Visual* pada siswa kelas III SDN Ngijo 01 kota Semarang?

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci secara khusus sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS kelas III SDN Ngijo 01 kota Semarang?
2. Apakah penerapan model *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS kelas III SDN Ngijo 01 kota Semarang?
3. Apakah penerapan model *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III SDN Ngijo 01 kota Semarang?

1.2.2 PEMECAHAN MASALAH

Berdasarakan rumusan masalah di atas, peneliti melakukan tindakan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make a Match dengan berbantuan media Audio Visual*. Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1

Langkah-Langkah Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Audio Visual*

Langkah pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* **	**Langkah media *Audio Visual***	**Langkah pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan media *Audio Visual* (kegiatan guru)**	**Langkah pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan media *Audio Visual* (kegiatan siswa)**
	1. Mempersiapkan diri	1. Guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran diiringi dengan memotivasi siswa	1.Siswa mendengarkan penyampaian tujuan dan indikator pembelajaran tentang jenis pekerjaan
1.Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi dirumah.	2. Membangkitkan kesiapan siswa	2. Guru menyampaikan materi tentang jenis-jenis pekerjaan	2.Siswa mendengarkan penyampaian materi tentang jenis pekerjaan
	3. Mendengarkan materi audio	3. Guru memutarkan media audio visual	3.Siswa memperhatikan video tentang jenis pekerjaan yang diperlihatkan guru.
	4. Diskusi (membahas) materi program audio		
2. Siswa di bagi kedalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.	5. Menindaklanjuti program.	4. Guru mengelompokkan siswa kedalam dua kelompok, yaitu kelompok A dan Kelompok B.	4. Siswa dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok A dan kelompok B.
3. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B		5. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B	5. Siswa menerima kartu pertanyaan untuk kelompok A dan kartu jawaban untuk kelompok B
4.Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/ mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimun waktu yang ia berikan kepada mereka.		6. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/ mencocokan kartu pasangan tentang jenis pekerjaan yang dipegang dengan kartu kelompok lain	6. Siswa mendengarkan instruksi dari guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan yaitu bergerak mencari pasangan.
5. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing,		7. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B	7. Siswa dari kelompok A diminta untuk mencari pasangannya di di kelompok B sesuai yang mereka anggap cocok.

guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.			
		8. Guru mencatat nama siswa yang sudah menemukan pasangannya pada kertas yang sudah dipersiapkan sebelumnya.	8. Siswa yang sudah menemukan pasangan yang mereka anggap cocok melapor pada guru untuk dicatat namanya.
6. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri		9. Guru memberi tahu siswa bahwa waktu untuk mencari pasangan sudah habis.	9. Siswa menghentikan kegiatan mencari pasangan karena waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri
		10. Guru memberi waktu pada pasangan untuk mendiskusikan mengenai kartu pertanyaan dan jawaban yang sudah ditemukan dan memberikan LKK.	10.Siswa mendiskusikan mengenai kartu pertanyaan dan jawaban yang sudah ditemukan dan berdiskusi mengerjakan LKK.
7. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.		11. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi di depan kelas.	11. Pasangan yang dipanggil guru melakuka presentasi di depan kelas, dan siswa lain mendengarkan dan memperhatikan presentasi siswa yang maju
8. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kococokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.		12. Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kococokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.	12. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait dengan hasil kecocokan dari tiap-tiap pasangan.
9. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.			
		13. Guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan dari kegiatan yang sudah dilakukan.	13. Siswa dibimbing untuk menyimpulkan hasil dari kegiatan yang sudah dilakukan.
Sumber: (Miftahul Huda,2013:252-253)	Sumber: (Azhar Arsyad, 2011:150-151)		

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif *Make A Match* dengan berbantuan media *Audio Visual* pada siswa kelas III SDN Ngijo 01. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan keterampilan guru di SDN Ngijo 01 dalam menyampaikan pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual.*
2. Meningkatkan aktivitas siswa kelas III SDN Ngijo 01 dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual.*
3. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Ngijo 01 dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual.*

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat memberi manfaat kepada banyak pihak. Adapun manfaat yang ingin dicapai yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Pembelajaran melalui model *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual* diharapkan dapat memberi wawasan dalam bidang ilmu pengetahuan dan pendidikan, serta sebagai bahan masukkan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran selanjutnya yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi guru

Penerapkan model pembelajaran *Make a Match berbantuan media Audio Visual ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam melakukan pembelajaran yang inovatif.* Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menanamkan kreatifitas guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Penerapkan model pembelajaran *Make a Match dengan berbantuan media Audio Visual ini diharapkan s*iswa dapat menerima pengalaman belajar yang bervariasi, sehingga dapat menarik minat siswa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

1.4.2.3 Bagi Lembaga

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Audio Visual* diharapkan dapat memotivasi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang lebih menarik. Sehingga mampu mendorong sekolah untuk selalu melakukan inovasi model pembelajaran dalam rangka perbaikan mutu pendidikan.

1.4.2.4 Bagi peneliti lain

Memperkaya wawasan dan pengetahuan dalam menerapkan model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual.*

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Belajar

Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2012:2), belajar merupakan perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara ilmiah. Gagne berkeyakinan bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dari luar diri dan faktor dalam diri dan keduanya saling berinteraksi.

Belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat vital dan secara terus menerus akan dilakukan selama manusia itu masih hidup, menurut Mustofa (2011:16). Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Slameto, 2010:2)

Sedangkan menurut Rifa'i dan Anni (2011:82), belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memiliki peranan penting dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian dan bahkan persepsi seseorang.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan individu secara terus-menerus untuk melakukan perubahan tingkah laku menuju kearah yang lebih baik yang diperoleh dari pengalamannya dengan diri sendiri dan interaksinya dengan lingkungan di sekitarnya selama individu tersebut masih hidup.

2.1.2 Hakekat Pembelajaran

Hakekat pembelajaran menurut Arihi (2012:1) pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan mempelajari orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran adalah suatu proses atau upaya menciptakan kondisi belajar dalam mengembangkan kemampuan minat dan bakat siswa secara optimal, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran merupakan suatu proses terjadinya interaksi belajar dan mengajar dalam suatu kondisi tertentu yang melibatkan beberapa unsur, baik unsur ekstrinsik maupun intrinsik yang melekat pada diri siswa dan guru termasuk lingkungan. Penjelasan ini sejalan dengan undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Sedangkan menurut Wenger (dalam Huda, 2013:2) pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan

oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial.

Menurut Briggs (dalam Rifa'i dan Anni, 2011:191) bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa *(events)* yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses atau cara yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik untuk memperoleh kemudahan dalam mempelajari apa yang belum mereka ketahui. Proses pembelajaran ini bisa terjadi dimana saja dan dalam kondisi tertentu yang melibatkan berbagai unsur, baik unsur ekstrinsik maupun intrinsik yang melekat pada diri siswa dan guru termasuk lingkungan belajarnya.

2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar diri individu (Slameto, 2010:54).

2.1.3.1 Faktor-faktor intern

Faktor intern yang mempengaruhi belajar dibagi menjadai dua faktor yaitu: jasmaniah dan psikologis.

2.1.3.1.1 Faktor Jasmaniah

1. Faktor Kasehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat.

Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi dan ibadah.

2. Cacat Tubuh

Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

2.1.3.1.2 Faktor Psikologis

1. Intelegensi

Kecerdasan diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik dalam mereaksikan rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Dengan demikian, kecerdasan bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak saja, tetapi juga organ-organ tubuh lainnya. Namun bila dikaitkan dengan kecerdasan, tentunya otak merupakan organ yang penting dibandingkan organ yang lain, karena fungsi otak itu sebagai organ pengendali tertinggi (*executIIIe control*) dari hampir seluruh aktivitas manusia.

2. Perhatian

Perhatian menurut Gazali (dalam Slameto, 2010:56) keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju pada satu obyek (benda/hal) aatau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa

harus mempunyaai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan perhatian tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka untuk belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran selalu menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajaran itu sesuai hobi atau bakatnya.

3. Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegitan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya hanya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan.

Menurut Daryanto (2010:38) minat besar pengaruhnya terhadap belajar karena bila bahan pelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya.

4. Bakat

Bakat atau *aptitude* menurut Hilgard adalah kemampuan untuk belajar. Kemamuan itu baru akan terealisai menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Dari uraian tersebut jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya maka hasil belajarnya akan lebih baik.

5. Motivasi

Motivasi merupakan komponen paling penting dalam belajar dan merupakan komponen yang paling sukar untuk di ukur (Rifa'i dan Anni, 2011:159). Motivasilah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar. Para ahli psikologi mendefinisikan motivasi sebagai proses di dalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah, dan menjaga perilaku setiap saat. Motivasi menurut Suryabrata (dalam Slameto, 2010:57) adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan.

2.1.3.2 Faktor-faktor ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

2.1.3.2.1 Faktor Keluarga

1. Cara Orang Tua Mendidik

Cara orang tua mendidik anak besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Hal ini dipertegas oleh Wirowodjojo dengan pernyataannya yang menyatakan bahwa: keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Sehingga dapat dipahami betapa pentingnya peranan keluarga di dalam pendidikan anaknya.

2. Suasana Rumah

Agar anak dapat belajar dengan baik perlulah diciptakan suasana rumah yang tenang dan tentram. Didalam suasana rumah yang tenang dan tentram selain anak kerasaan/ betah dirumah anak juga dapat belajar dengan baik.

2.1.3.2.2 Faktor Sekolah

1. Metode Mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Akibatnya siswa malas untuk mendengarkan pelajaran dari guru. Untuk itu, metode mengajar harus diusahakan yang setepat, seefesien, dan seefektif mungkin.

2. Alat Pelajaran

Alat pelajaran erat hubungnnya dengan cara belajar siswa, karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan itu. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa.

3. Metode Belajar

Banyak siswa melaksanakan cara belajar yang salah. Dalam hal ini perlu pembinaan dari guru. Dengan cara belajar yang tepat maka akan efektif pula hasil belajar siswa yang diperoleh. Untuk itu, metode belajar perlu dilakukan secara teratur setiap hari dengan pembagian waktu yang baik, serta memilih cara belajar yang tepat dan cukup istirahat akan meningkatkan hasil belajar.

2.1.3.2.3 Faktor Masyarakat

1. Teman Bergaul

Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya dari pada yang kita duga. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa begitu juga sebaliknya. Agar siswa dapat belajar dengan

baik, maka perlulah diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik-baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua dan pendidik harus cukup bijaksana (jangan terlalu ketat tapi juga jangan lengah).

2. Mass Media

Yang termasuk dalam mass media adalah bioskop, radio, televisi, surat kabar, majalah, buku-buku, komik-komik dan lain-lain. Mass media yang baik memberi pengaruh yang baik terhadap siswa dan juga terhadap belajarnya ataupun sebaliknya. Maka perlulah kiranya siswa mendapatkan bimbigan dan kontrol yang cukup bijaksana dari pihak orang tua dan pendidik baik di dalam keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

2.1.4 Kualitas Pembelajaran

Pembelajaran merupakan terjemahan dari *learning* yang mempunyai makna secara leksikal yang berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran (Suprijono, 2013: 11-13).

Glaser (dalam Hamzah, 2009: 153) menyatakan istilah kualitas, pemikiran tertuju pada suatu benda atau keadaan yang baik. Kualitas lebih mengarah pada sesuatu yang baik. Dari pengertian di atas dapat diartikan kualitas pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang berhasil mencapai tujuan yang diinginkan dalam waktu dan perencanan yang tepat, atau bisa disebut pembelajaran yang efektif.

Menurut Daryanto (2011: 54) kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Kualitas pembelajaran meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar, iklim pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran merupakan suatu proses pembelajaran yang efektif dimana tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai melalui perencanaan yang tepat dan terorganisir bagi peserta didik. Kualitas pembelajaran yang efektif meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

2.1.4.1 Keterampilan Guru

Djamarah (2010:99) berpendapat bahwa kedudukan guru memiliki arti penting dalam pendidikan. Arti penting itu bertolak dari tugas guru yang cukup berat untuk mencerdaskan anak didiknya. Hal ini menghendaki seorang guru untuk melengkapi dirinya dengan berbagai keterampilan yang diharapkan dapat membantu dalam menjalankan tugas guru dalam interaksi edukatif. Menurut Djamarah (2010: 99-171) bahwa keterampilan dasar mengajar dalam program pengajaran di kelas terdiri dari:

2.1.4.1.1 Keterampilan membuka dan menutup pelajaran

Membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan pra-kondisi bagi siswa agar mental maupun perhatiannya terpusat pada apa yang akan dipelajarinya.

Menurut Winataputra (2003:8.5) komponen yang perlu dikuasi guru dalam membuka pelajaran adalah sebagai berikut:

a. menarik perhatian siswa, meliputi: memberikan gaya mengajar guru, menggunakan alat-alat bantu mengajar yang menarik, penggunaan pola interaksi yang bervariasi.
b. menimbulkan motivasi.
c. memberi acuan, yaitu memberikan gambaran singkat kepada siswa tentang berbagai topik atau kegiatan yang akan dipelajari.
d. membuat kaitan, yaitu guru mengaitkan materi baru dengan pengetahuan, pengalaman, minat serta kebutuhan siswa.

Sedangkan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan pendapat Winataputra (2003:8.8-8.10) dalam keterampilan menutup pelajaran guru melakukan peninjuan kembali (*mereviu*) yaitu melalui kegiatan merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan serta melakukan penilaian (mengevaluasi). Kegiatan mengevaluasi dapat dilakukan dengan tanya jawab secara lisan, mendemonstrasikan keterampilan, mengaplikasikan ide baru, menyatakan pendapat tentang masalah yang dibahas, serta memberikan soal-soal tertulis.

2.1.4.1.2 Keterampilan bertanya

Menurut Marno dan Idris (2011:113), keterampilan bertanya merupakan keterampilan yang digunakan untuk mendapatkan jawaban/balikan dari orang

lain. Dalam kegiatan pembelajaran, bertanya memegang peranan yang penting. Hal ini dikarenakan pertanyaan yang tersusun dengan baik dan teknik melontarkan pertanyaan yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan kreativitas siswa.

Keterampilan bertanya yang perlu dikuasai guru menurut Mulyasa (2011:70-77) meliputi seperti berikut:

1. keterampilan bertanya dasar, mencakup: pertanyaan yang jelas dan singkat, pemberian acuan, pemusatan perhatian, pemindahan giliran, penyebaran pertanyaan, pemberian waktu berpikir, pemberian tuntunan.
2. keterampilan bertanya lanjutan, meliputi: pengubahan tuntunan tingkat kognitif, pengaturan urutan pertanyaan, pertanyaan pelacak, dan peningkatan terjadinya interaksi.

2.1.4.1.3 Keterampilan memberi penguatan (reinforcement skills)

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

Ada empat cara dalam memberikan penguatan menurut Rusman (2014:85) yaitu: (1) penguatan kepada pribadi tertentu, (2) penghargaan terhadap kelompok siswa, (3) pemberian penguatan dengan cara segera, dan (4) variasi

dalam penggunaan yaitu penguatan yang diberikan harus bervariasi, tidak terbatas pada satu jenis saja.

Sedangkan menurut Marno dan Idris (2011:133) komponen-komponen dalam keterampilan memberikan penguatan yaitu (1) penguataan verbal, (2) penguatan gestural, (3) penguatan dengan sentuhan, (4) penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan, (5) penguatan berupa simbol atau benda.

2.1.4.1.4 Keterampilan mengadakan variasi (variation skills)

Penggunaan variasi dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa. Menurut Usman (2013: 84) variasi stimulus adalah suatu kegiatan guru dalam konteks proses interaksi belajar mengajar yang ditunjukan untuk mengatasi kebosanan murid sehingga, dalam situasi belajar-mengajar, murid senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme, serta penuh partisipasi.

Menurut Mulyasa (2011:79-80) variasi dalam kegiatan pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu: (1) variasi dalam gaya mengajar meliputi variasi suara, membuat kesenyapan, variasi gerakan badan dan mimik, variasi kontak pandang, mengubah posisi, dan memusatkan perhatian; (2) variasi dalam penggunaan media dan sumber belajar meliputi alat/bahan yang dapat dilihat, didengar, diraba dan dimanipulasi, dan variasi sumber belajar dari lingkungan; (3) variasi dalam pola interaksi misalnya variasi tempat belajar, variasi pola pengaturan guru, variasi pengelompokkan siswa, variasi pengelolaan pesan; (4) variasi dalam kegiatan misalnya variasi metode pembelajaran, dan variasi pemberian contoh dan ilustrasi.

2.1.4.1.5 Keterampilan menjelaskan (explaining skills)

Keterampilan menjelaskan dalam pembelajaran adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan satu dengan yang lainnya. Prinsip menjelaskan yang harus diperhatikan oleh guru adalah keterkaitan dengan tujuan, relevan antara penjelasan materi dan karakteristik siswa, kebermaknaan, dinamis serta penjelasan dilakukan dalam kegiatan pendahuluan, inti dan kegiatan penutup (Rusman, 2014: 86).

Komponen-komponen dalam keterampilan menjelaskan menurut Rusman (2014:87-88) adalah sebagai berikut:

a. merencanakan, yang berkenaan dengan isi materi dan aktivitas siswa.
b. penyajian suatu penjelasan, yang terdiri dari: (1) kejelasan, (2) penggunaan contoh dan ilustrasi, (3) pemberian tekanan, dan (4) penggunaan balikan.

2.1.4.1.6 Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi sistem pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa secara kelompok. Diskusi kelompok adalah suatu proses teratur yang melibatkan sekelompok siswa dalam interaksi tatap muka yang informal dengan berbagai pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan dan pemecahan masalah. Komponen-komponen yang perlu dikuasai guru dalam membimbing diskusi kelompok menurut Rusman (2014:89) adalah sebagai berikut:

a. memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi.
b. memperjelas masalah untuk menghindarkan kesalahpahaman.

c. menganalisis pandangan siswa.

d. meningkatkan urunan siswa.

e. memberikan kesempatan untuk berpartisipasi.

f. menutup diskusi.

2.1.4.1.7 Keterampilan mengelola kelas

Menurut Usman (2013:97) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran. Menurut Rusman (2014:90-91) komponen-komponen dalam mengelola kelas adalah sebagai berikut:

a. keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal, seperti: (1) menunjukkan sikap tanggap, (2) memberikan perhatian, (3) memusatkan perhatian kelompok, (4) memberikan petunjuk yang jelas, (5) menegur bila siswa melakukan tindakan menyimpang, dan (6) memberikan penguatan.
b. keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal, yang mencakup: (1) modifikasi tingkah laku, (2) menggunakan pendekatan pemecahan masalah kelompok, serta (3) menemukan dan memecahkan tingkah laku yang menimbulkan masalah.

2.1.4.1.8 Keterampilan pembelajaran perseorangan

Pembelajaran biasanya dilakukan secara klasikal, namun kebutuhan individu peserta didik harus diperhatikan oleh guru. Pembelajaran ini terjadi apabila jumlah siswa yang dihadapi oleh guru jumlahnya terbatas yaitu antara

dua sampai delapan orang untuk kelompok kecil dan seorang untuk perseorangan. Komponen yang perlu dikuasai guru berkenaan dengan pembelajaran perseorangan ini (Rusman, 2014:91-92) adalah sebagai berikut:

a. keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi.
b. keterampilan mengorganisasi.
c. keterampilan membimbing dan memudahkan belajar.
d. keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran bersama siswa.

Berdasarkan paparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku guru dalam pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual* dalam pembelajaran IPS antara lain: keterampilan membuka pelajaran; keterampilan bertanya; keterampilan menjelaskan; keterampilan mengadakan variasi; keterampilan mengelola kelas; keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil; keterampilan memberi penguatan; keterampilan menutup pelajaran.

Indikator keterampilan guru yang sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* dengan berbantu media *Audio Visual* diantaranya yaitu 1) melaksanakan kegiatan awal (keterampilan membuka pelajaran), 2) penguasaan materi pembelajaran (keterampilan menjelaskan) 3) mengemukakan pertanyaan (keterampilan bertanya), 4) mengajar dengan memperhatikan karakteristik peserta didik (keterampilan membimbing kelompok kecil), 5) Melakukan variasi selama proses pembelajaran (keterampilan mengadakan variasi), 6) memberikan penguatan selama proses pembelajaran (keterampilan

memberikan penguatan), 7) pengkondisian kelas selama pembelajaran berlangsung (keterampilan mengelola kelas) serta 8) menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran).

2.1.4.2 Aktifitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Pengalaman belajar siswa di kelas dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa. Siswa yang terlibat dalam kelas menunjukkan aktifitas belajar. Banyak jenis aktifitas yang dapat dilakukan oleh siswa selama mengikuti pembelajaran. Menurut Dierich (dalam Sardiman, 2012:101) menggolongkan aktivitas siswa dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. *visual activities* (aktivitas-aktivitas melihat), yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *oral activities* (aktivitas-aktivitas berbicara), seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, dan memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *listening activities* (aktivitas-aktivitas mendengarkan), sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *writing activities* (aktivitas-aktivitas menulis), seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
5. *drawing activities* (aktivitas-aktivitas menggambar), misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.

6. *motor activities* (aktivitas-aktivitas gerak), yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, dan beternak.
7. *mental activities* (aktivitas-aktivitas mental), sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *emotional activities* (aktivitas-aktivitas emosional), seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah semua kegiatan siswa baik yang bersifat fisik maupun mental didalam kelas yang dilakukan secara sadar, terstruktur, terencana dan terarah sehingga menimbulkan perubahan perilaku belajar pada diri siswa, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak mampu melakukan kegiatan menjadi mampu melakukan kegiatan. Kegiatan yang di maksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, berpendapat, mengerjakan tugas tugas, menjawab pertanyaan dari guru atau teman, dan juga bisa bekerja sama dengan siswa lain, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Aktivitas siswa yang dilaksanakan dalam penerapan model *make a match* dengan berbantuan media *audio visual* diantaranya *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities* , *motor activities*, *mental activities, emosional activites*.

Adapun indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a Match* dengan berbantu media *Audio Visual* adalah sebagai berikut: 1) kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran (*mental activities*); 2) memperhatikan penjelasan guru dengan baik (*listening activities*) 3) memperhatikan media *audio visual (visual activities*); 4) melakukan pemodelan bergerak mencari pasangan (*motor activities*); 5) antusias dalam pembelajaran melalui model pembelajaran *Make a match (emotional activities*) ; 6) membuat/menempel gambar, (*drawing activities),* 7) kelompok mempresentasikan hasil diskusinya (*oral activities*); 8) menyimpulkan hasil aktivitas pembelajaran (*writing activities*).

2.1.4.3 Hasil Belajar

Menurut Rifa'I dan Anni (2011: 85), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar.

Sudjana (2011: 2) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperlihatkan setelah siswa menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar mengajar). Proses adalah kegiatan yang dilakukan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan hasil belajar menurut Poerwanti (2008: 7-4) adalah keberhasilan siswa setelah mengikuti sa-tuan pembelajaran tertentu. Jadi hasil belajar merupakan tindakan yang diperoleh setelah melakukan proses belajar yaitu dapat berupa tambahnya pengetahuan dan perubahan tingkah laku.

Menurut Suprijono (2013:6-7), menyatakan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor.

1. Ranah kognitif

   Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Menurut Sardiman (2012:26) hasil belajar kognitif ditandai dengan kemampuan berpikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berpikir tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan. Berdasarkan taksonomi Bloom (1956) terbaru yang telah direvisi oleh Anderson L.W. dan Krathwohl, D.R tahun 2001 aspek kognitif meliputi:

   a. Mengingat (C1)

      Kemampuan menyebutkan kembali informasi/pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan. Kata-kata operasional yang digunakan yaitu: memasangkan, membaca, membilang, menamai, menandai.

   b. Memahami (C2)

      Kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram. Kata-kata operasional yang di gunakan yaitu: membedakan, melaporkan, memberi contoh, memperkirakan, membandingkan.

c. Menerapkan (C3)

Kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tetentu. Kata-kata operasional yang di gunakan yaitu: melaksanakan, melakukan, melatih, memproses, menentukan.

d. Menganalisis (C4)

Kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan mnghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh. Kata-kata operasional yang digunakan yaitu: melatih, memadukan, memaksimalkan, membagankan, membuat struktur, memecahkan.

e. Mengevaluasi (C5)

Kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu. Kata-kata operasional yang digunakan yaitu: membuktikan, memilih, memisahkan, memonitor.

f. Mencipta (C6)

Kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinil. Kata-kata operasional yang digunakan yaitu: memadukan, membangun, membatas, membentuk, memproduksi.

Adapun indikator yang digunakan dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* pada ranah kognitif adalah sebagai berikut:

Siklus I Pertemuan I

2.1.1 Menjelaskan pengertian pekerjaan (C1)

2.1.2 Menyebutkan jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar rumah (C1)

Siklus I Pertemuan II

2.1.1 Mengklasifikasikan jenis-jenis pekerjaan dilingkungan siswa yang menghasilkan barang. (C3)

2.1.2 Mengklasifikasikan jenis-jenis pekerjaan dilingkungan siswa yang menghasilkan jasa. (C3)

2.1.3 Membedakan jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa. (C2)

Siklus II Pertemuan I

2.1.1 Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan yang ada di pedesaan (C1)

2.1.2 Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan yang ada di perkotaan (C1)

2.1.3 Membedakan jenis-jenis pekerjaan di pedesaan dan di perkotaan (C2)

Siklus II Pertemuan II

2.1.1 Mengidentifikasi jenis-jenis peralatan yang sesuai dengan pekerjaan (C1)

2.1.2 Menjelaskan fungsi alat-alat yang dibutuhkan dalam bekerja (C1)

2. Ranah afektif

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Menurut Poerwanti (2008:1-24), secara umum ranah afektif diartikan sebagai internalisasi sikap yang menunjuk kearah pertumbuhan batiniah yang terjadi bila individu menjadi sadar tentang nilai yang diterima dan kemudian mengambil sikap sehingga kemudian menjadi bagian dari dirinya dalam

membentuk nilai dan menentukan tingkah lakunya. Jenjang kemampuan dalam ranah afektif yaitu: *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi).

Adapun indikator yang digunakan dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* pada ranah afektif adalah sebagai berikut:

1) kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran
2) memperhatikan penjelasan guru
3) memperhatikan media *audio visual*
4) antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model *make a match*

3. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor berkaitan dengan gerak tubuh atau bagian-bagiannya mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks (Poerwanti, 2008:1-25). Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Domain psikomotor adalah *initiatory, preroutine,* dan *rountinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Adapun indikator yang digunakan dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* pada ranah afektif adalah sebagai berikut:

1) Melakukan pemodelan bergerak mencari pasangan

2) Membuat gambar yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan
3) Mempresentasikan hasil diskusi kelompok
4) Menyimpulkan hasil pembelajaran

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan keadaan yang diperoleh seseorang setelah melakukan proses belajar yang berupa bertambahnya pengetahuan atau perubahan tingkah laku. Secara garis besar, hasil belajar dibagi kedalam 3 ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada penelitian ini, peneliti membatasi analisis hasil belajar pada ranah kognitif. Analisis hasil belajar pada ranah kognitif ini diperoleh dari nilai hasil tes evaluasi siswa. Sedangkan untuk penilaian ranah afektif dan psikomotor dapat dilihat dari lembar pengamatan aktivitas siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* pada siswa kelas III SDN Ngijo 01 kota Semarang.

2.1.5 Hakikat IPS

Ilmu pengetahuan sosial atau IPS adalah ilmu sosial yang membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi dilingkungan sekitarnya (Solihatin dan Raharjo, 2012:14-15).

Menurut Gunawan (2013:17) hakikat IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Dengan kemajuan teknologi pula sekarang ini orang dapat berkomunikasi dengan cepat dimanapun mereka berada melalui *handphone* dan internet. Kemajuan iptek menyebabkan cepatnya komunikasi antar orang satu dengan lainnya, antara negara satu dengan negara lainnya. Ini berarti arus komunikasi akan semakin cepat pula mengalirnya. Dengan demikian diyakini bahwa orang yang menguasai informasi itulah yang menguasai dunia.

Adapun ruang lingkup dari mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut : (1) manusia, tempat dan lingkungan, (2) waktu, berkelanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) pelaku ekonomi dan kesejahteraan.

Tujuan mata pelajaran IPS yang telah tertuang dalam KTSP adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis,rasa ingi tahu, inquiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, 4) memiliki kemampuan berkomunikasi,bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional dan global.

Sejalan dengan tujuan tersebut, tujuan pendidikan IPS menurut Sumaatmaja 2006 (dalam Gunawan, 2013:16) adalah “ membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian

sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara" sedangkan secara rinci Hamalik merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku siswa, yaitu:

1) pengetahuan dan pemahaman,

2) sikap hidup belajar

3) nilai-nilai sosial dan sikap,

4) keterampilan

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa IPS adalah ilmu sosial yang mempelajari interaksi antara manusia dengan lingkungannya serta komunikasinya dengan makhluk-makhluk di sekitarnya. Penelitian ini difokuskan pada ruang lingkup IPS yang membahas tentang manusia, tempat dan lingkungan yaitu mengenai jenis-jenis pekerjaan yang ada disekitar lingkungan manusia.

2.1.6 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam usia 7-11 tahun menurut Piaget 1963 (dalam Gunawan, 2013:50) berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya berada dalam tingkatan kongkrit operasional. Padahal materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan, lingkungan, ritual arah mata angin, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan atau kelangkaan adalah

konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD.

Berbagai cara dan teknik pembelajaran dikaji untuk memungkinkan konsep-konsep abstrak itu dipahami anak. Bruner 1978 (dalam Gunawan, 2013:50) memberikan pemecahan berbentuk jembatan bailey untuk mengkongkritkan yang abstrak itu melalui percontohan dengan gerak tubuh, gambar, bagan, peta, grafik, lambang, keterangan lanjut, atau elaborasi dalam kata-kata yang mudah dipahami siswa. Itulah sebabnya IPS bergerak dari yang kongkrit ke yang abstrak dengan menngikuti pola-pola lingkungan (Gunawan, 2013:50).

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji tentang seperangkat peristiwa, fakta,konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

Secara keseluruhan tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut:

1) membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelakdi masyarakat.
2) membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan dimasyarakat.
3) membekali anak didik dengan komunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.

4) membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
5) membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknoogi.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah sebagai pendidikan Global *(Global education)* yakni : mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradapan di dunia; menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa; menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia; mengurangi kemiskinan, kebodohan dan perusakan lingkungan.

Menurut Gunawan (2013: 52) mata pelajaran IPS di susun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu. Sesuai dengan karakteristik anak SD dan IPS SD, metode ekspositori akan menyebabkan siswa bersikap pasif dan menurunkan derajat IPS menjadi pelajaran yang hafalan dan membosankan. Guru yang bersikap memonopoli peran sebagai sumber informasi,selayaknya meningkatkan kinerjanya dengan metode pembelajaran yang bervariasi,seperti menyajikan model pembelajaran kooperatif. Menerapkan pembelajaran PAKEM yang memungkinkan anak mengerjakan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap, dan pemahaman dengan penekanan belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar termasuk pemanfaatan lingkungan supaya belajar lebih menarik,

menyenangkan, dan efektif. Tentu saja guru harus menimba ilmunya dan melatih keterampilannya, agar ia mampu menyajikan pembelajaran IPS SD dengan menarik.

Berdasarkan dari ulasan di atas, dapat di simpulkan bahwa mata pelajaran IPS di sekolah dasar harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak usia 7-12 tahun yaitu tingkat intelegensi anak untuk berfikir secara kongkrit. Padahal materi dalam mata pelajaran IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Untuk itu berbagai teknik dan metode dalam menyampaikan materi kepada anak SD perlu dikaji lebih lanjut agar memungkinkan anak dapat menerima konsep abstrak tersebut. Dalam hal ini, guru mempunyai peran yang sangat penting untuk menyampaikan secara tepat materi yang tengah diajarkan. Hendaknya dalam penyampaian materi, guru menggunakan model pembelajran yang inovatif agar proses belajar mengajar lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini peneliti memilih salah satu model pembelajaran inovatif tipe *make a match* untuk mengajarkan mata pelajaran IPS pada siswa kelas III SD.

2.1.7 Cakupan Materi IPS dalam KTSP

Pembelajaran KTSP pada mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Selain itu mata pelajaran ini disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan

dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan (KTSP, 2006).

Menurut Taneo (2010:6) istilah IPS bagi sekolah dasar dan menengah merupakan hasil perpaduan dari mata pelajaran geografi, ekonomi, ilmu poitik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, dan sosiologi. Materi IPS untuk jenjeng sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berfikir peserta didik yang bersifat holistik.

Pengorganisasian kurikulum IPS untuk SD lebih baik menggunakan pendekatan fusi. IPS sebagai materi pelajaran tidak menekankan disiplin ilmiahnya. Hal ini dikarenakan pada tingkat SD, kemampuan berpikir abstrak masih sulit dikembangkan. Kemampuan berpikir pada tingkat sekolah dasar lebih banyak bersifat konkret. Oleh sebab itu materi yang dikembangkan bersifat tematis. Tema-tema yang dikembangkan harus berangkat dari fenomena kehidupan sosial sehari-hari yang dilihat dan dialami oleh siswa.

Ada 5 macam sumber materi IPS antara lain:

1. segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya
2. kegiatan manuasia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, dan transportasi.

3. lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
4. kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian besar.
5. anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

Berdasarkan ulasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa materi dalam mata pelajaran IPS SD merupakan hasil perpaduan dari berbagai cabang ilmu sosial seperti geografi, ekonomi, ilmu poitik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, dan sosiologi. Selain itu, materi IPS untuk sekolah dasar masih bersifat tematik. Tema yang dikembangkan pun harus berkaitan dengan kehidupan sosial sehari-hari yang berhubungan dengan siswa. Dalam penelitian ini, materi IPS yang diajarkan adalah kegiatan manusia (mata pencaharian) yaitu mengenai jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar.

2.1.8 Evaluasi Pembelajaran IPS di SD

Evaluasi merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran. Melalui evaluasi kita dapat mengetahui program pembelajaran sudah tercapai atau belum. Evaluasi adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Evaluasi itu berfungsi mengungkapkan kelemahan

proses kegiatan mengajar yang meliputi bobot materi yang disajikan, metode yang diterapkan, media yang digunakan, dan strategi yang dilaksanakan (Sudjana, 2011:3).

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan program pendidikan yang berupaya mengembangkan pemahaman siswa tentang bagaimana manusia sebagai individu dan kelompok hidup bersama dan berinteraksi dengan lingkungannya baik fisik maupun sosial.

Dalam pembelajaran IPS evaluasi memiliki pengertian penilaian progam, proses dan hasil pembelajaran IPS. Evaluasi pembelajaran IPS yang berkesinambungan, sebaiknya dilakukan terus menerus sesuai dengan keterlaksanaan pembelajarannya. Evaluasi seperti ini merupakan baro meter atau pengecekan apakah proses yang berlangsung itu dapat diikuti dan dipahami oleh peserta didik, serta seberapa besar penguasaan atau pemahaman peserta didik. Evaluasi pembelajaran IPS pada setiap jenjang meniliki karakteristik tersendiri yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

Organisasi materi pendidikan IPS pada tingkat sekolah dasar menggunakan pendekatan secara terpadu. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik tingkat perkembangan usia siswa SD yang masih pada taraf berpikir abstrak. Materi pendidikan IPS di Sekolah Dasar disajikan secara tematik dengan mengambil tema-tema sosial yang terjadi di sekitar siswa. Demikian juga halnya tema-tema sosial yang dikaji berangkat dari fenomena fenomena serta aktivitas sosial yang terjadi di sekitar siswa. Dengan demikian seorang guru yang akan melaksanakan proses pembelajaran IPS harus dibekali dengan sejumlah pemahaman

tentang karakteristik pendidikan IPS yang meliputi pengertian dan tujuan pendidikan IPS, landasan filosofis pengembangan kurikulum pendidikan IPS serta disiplin-disiplin ilmu sosial yang dikembangkan dalam pendidikan IPS.

2.1.8.1 Bentuk-bentuk Evaluasi dalam Pembelajaran IPS di SD

1. Tes Bentuk Isian

Berupa pertanyaan tak lengkap, terdapat kekosongan dalam butir soal perlu diisi. Siswa diminta mencari sendiri bagian yang dapat melengkapi kekosongan itu.

2. Bentuk Pilihan Alternatif

Bentuk pilihan alternatif ditandai butiran soal yang diikuti oleh dua penilaian, dan siswa diminta memilih salah satu dari padanya yang merupakan penilaian sendiri.

3. Bentuk Menjodohkan

Terdiri dari serangkaian pertanyaan, serangkaian jawaban, dan petunjuk menjodohkan pertanyaan dengan jawaban-jawaban tersebut.

4. Pilihan Ganda

Berbentuk pertanyaan pengantar dengan beberapa pilihan jawaban yang disjikan dalam bentuk a, b, c, atau d. siswa diminta untuk memilih jawaban yang tepat dari pertanyaan yang diberikan. Jawaban terdiri dari satu jawaban yang benar dan beberapa jawaban pengecoh.

Berdasarkan ulasan di atas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi IPS pada tingkat Sekolah Dasar harus disesuaikan dengan karakteristik tingkat perkembangan usia siswa SD yang masih pada taraf berpikir abstrak. Materi

yang diajarkan pun disajikan secara tematik dengan mengambil tema-tema sosial yang terjadi di lingkungan sekitar siswa. Adapun bentuk-bentuk soal yang dapat disajikan dalam materi IPS SD antara lain: bentuk isian, pilihan alternatif, bentuk menjodohkan dan bentuk pilihan ganda. Dalam penelitian ini bentuk soal evaluasi yang digunakan adalah isian dan pilihan ganda.

2.1.9 Pembelajaran Tematik

2.1.9.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena didalam mata pelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Fokus pilihan dalam mata pelajaran tematik terletak pada proses yang ditempuh siswa saat berusaha memahami isi pembelajaran sejalan dengan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkannya.

Pendekatan pembelajaran tematik bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok pembicaraan. Tujuan dari adanya tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu mata pelajaran, akan tetapi juga keterkaitanya dengan konsep-konsep dari mata pelajaran lainnya.

Adanya tema yang digunakan dalam pembelajaran akan memberikan banyak keuntungan, diantaranya: 1) siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu, 2) siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama, 3) pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan 4) kompetensi dasar dapat dikembangkan lebib baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan dengan pengalaman pribadi siswa, 5) siswa dapat lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas, 6) siswa dapat lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sealigus mempelajari mata pelajaran lain 7) guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remidal, pemantapan, atau pengayaan (Rusman, 2014: 254-255).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang di rancang berdasarkan tema dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi 1 yang materinya saling terkait dengan tema sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

2.1.9.2 Pentingnaya Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

Model pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar atau mengarahkan siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran tematik siswa dapat memperoleh

pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahun yang dipelajari secara holistik, barmakna, autentik dan aktif. Pentinganya pembelajatran tematik di Sekolah Dasar karena pada umumnya siswa pada tahap ini masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik), perkembangan fisiknya tidak pernah bisa dipisahkan dengan perkembangan mental, sosial, dan emosional.

Pembelajaran tematik sangat penting diterapkan di Sekolah Dasar sebab memiliki banyak nilai dan manfaat, diantaranya : 1) dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi mata pelajaran akan terjadi penghematan, karena tumpang tindih materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan, 2) siswa dapat melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir, 3) pembelajaran tidak terpecah-pecah karena siswa dilengkapi dengan pengalaman belajar yang lebih terpadu juga, 4) memberikan penerapan-penerapan dari dunia nyata, sehingga dengan adanya pemaduan antar mata pelajaran, maka penguasaan materi pembelajaran akan semakin baik dan meningkat.

2.1.9.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di Sekolah Dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1) berpusat pada siswa
2) memberikan pengalaman langsung
3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

5) bersifat fleksibel
6) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

2.1.10 Pembelajaran Kooperatif Model *Make a Match*

2.1.10.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Suprijono, (2012:54) pembelajaran kooperatif adalah salah satu pembelajaran berbasis sosial. Pembelajaran kooperatif meliputi semua kerja kelompok termasuk bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Sedangkan menurut Hamdani (2011:30) Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengimplementasikan model-model pembelajaran inovatif. Dalam pembelajaran kooperatif diterapkan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Model pembelajaran adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan.

Siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri atas empat atau enam orang siswa, dengan komampuan heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri atas campuran kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku. Hal ini bermanfaaat untuk melatih siswa menerima perbedaan cara bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif melalui kerja kelompok untuk menyelesaikan tugas secara terstruktur dengan teknik kerjasama dan tanggungjawab. Dari definisi mengenai pengertian pembelajaran kooperatif di atas, sesuai dengan akar penyebab masalah yang ada peneliti memilih salah satu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas III SDN Ngijo 01.

2.1.10.2 Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match*

Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran 1994 (dalam Huda, 2013: 251). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Model pembelajaran tipe *Make a match* dapat dikatakan sebagai model pembelajaran konsep karena model pembelajaran ini mengajak murid mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

2.1.10.3 Langkah langkah Model Pembelajaran *Make A Match* menurut Huda (2013:252-253) sebagai berikut:

1) guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi dirumah.
2) siswa di kelompokkan kedalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
3) guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B
4) guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/ mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimun waktu yang ia berikan kepada mereka.
5) guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
6) jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis.Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri
7) guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.

8) terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kococokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
9) guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Berikut ini adalah kelebihan dan kelemahan model *make a match* menurut Huda (2013:253).

2.1.10.4 Kelebihan model make a match adalah sebagai berikut:

1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik
2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan
3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari
4) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
5) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi
6) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar

2.1.10.5 Kelemahan model make a match adalah sebagai berikut:

1) jika model ini tidak dipersiapkan dengan baik, maka banyak waktu terbuang
2) pada awal-awal penerapan metode ini, banyak siswa yang malu bisa berpasangan dengan lawan jenisnya
3) jika guru tidak mengarahkan dengan baik, akan banyak siswa yang tidak memperhatikan pada saat presentasi
4) menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Solusi dari kelemahan model *make a match* tersebut adalah guru harus mempersiapkan model ini dengan sebaik-baiknya dan disesuaikan dengan

kondisi dan kebutuhan saat pembelajaran. Selain itu, untuk mengatasi kendala banyak siswa yang malu ketika berpasangan dengan lawan jenisnya, guru dapat membuat kontrak sosial diawal pembelajaran dengan memberikan pengarahan bahwa siswa laki-laki dan perempuan sama saja. Jadi meraka tidak perlu merasa malu. Agar siswa yang sedang presentasi mendapatkan perhatian dari siswa lain, maka sebisa mungkin guru harus mampu mengkondisikan kelas agar tetap dalam suasana yang kondusif, misalnya dengan memberikan hukuman bagi siswa yang ramai dan gaduh sendiri. Model ini tentu akan membuat siswa merasa bosan bila dilaksanakan terus menerus, maka dari itu alangkah lebih baik jika guru tidak menggunakan model ini terus menerus. Selingi juga dengan model yang lain agar siswa tidak merasa bosan dengan suasana pembelajaran. Atau jika guru tetap ingin menggunakan model ini, maka pelaksanaanya dapat divariasikan tergantung kreatifitas guru.

2.1.11 Media Pembelajaran

Media menurut Hamdani (2011:72-73) adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari, selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar.

Secara lebih khusus, tentang manfaat media, Kemp dan Dayton mengidentifikasikan:

a) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
b) proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih jelas
c) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
d) efisiensi dalam waktu dan tenaga
e) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
f) memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
g) media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar
h) mengubah peran guru ke arah yang lebih positif produktif.

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2013:3) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Asyhar (2012:44) menyatakan bahwa meskipun jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan dalam empat jenis, yaitu media *visual,* media *audio,* media *audio visual,* dan multimedia.

Sedangkan menurut Hamdani (2011: 248-249) media dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yaitu:

a) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat menggunakan media penglihatan. Media visual terdiri dari media yang tidak dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan. Media yang dapat diproyeksikan adalah gambar diam dan gambar bergerak. Sedangkan media yang tidak dapat diproyesikan adalah gambar yang disajikan secara fotografik misalnya gambar tentang manusia, binatang dan lain sebagainya. Media ini biasanya digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi.

b) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran umumnya.

c) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang menggabungkan aspek penglihatan dan pendengaran dalam penyampaian pesannya. Media audiovisual melibatkan indera ganda yaitu pandang dan dengar.

Belajar dengan menggunakan indera ganda akan memberikan keuntungan bagi siswa. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan dengar sangat menonjol perbedaannya. Dale memperkirakan bahwa pemerolehan

hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12% (Arsyad, 2014: 12-13)

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Eksperience* (Kerucut Pengalaman Dale)

Gambar 2.1 Kerucut Edgar Dale

Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Perlu dicatat bahwa urut-urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya (Arsyad, 2014: 13-14)

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian

siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pada dasarnya media dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu media visual, audio, audio-visual, dan multimedia. Didalam penelitian ini, media yang digunakan adalah media *Audio Visual.*

2.1.11.1 Media Pembelajaran Audio Visual

Menurut Hamdani (2010:249) Media audio visual merupakan gabungan dari media audio (suara) dan visual (dengar). Dengan kata lain media audio visual akan membuat siswa dapat melihat dan mendengar secara langsung apa yang akan disampaikan melalui media ini. Media audio visual ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru, sebab penyajian materi bisa diganti oleh media dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar siswa. Contoh media audio visual, diantaranya program video atau televisi, video atau televisi intruksional, dan program slide suara (*soundslide).*

Peneliti memilih program kombinasi slide dan suara *(soundslide)* untuk digunakan dalam penelitian ini. Menurut Arsyad, (2014:146) gabungan slide dengan tape audio adalah jenis sistem multimedia yang paling mudah diproduksi. Sistem multimedia ini serba guna, mudah digunakan, dan cukup efektif untuk pembelajran kelompok atau pembelajaran perorangan. Jika di desain dengan baik, sistem multimedia gabungan slide dengan tape dapat membawa dampak yang dramatis dan tentu saja dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Meskipun tidak ada prosedur baku tentang penggunaan bahan-bahan audio, sebaiknya media ini disajikan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) mempersiapkan diri, (2) membangkitkan kesiapan siswa, (3) mendengarkan materi audio, (4) diskusi (membahas) materi program audio, (5) menindaklanjuti program.

Berdasarkan paparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *audio visual* dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena siswa dapat mendengar (audio) dan melihat (visual) ulasan materi secara langsung dengan kemasan yang lebih menarik minat siswa. Dalam penelitian ini peneliti memilih media *audio visual* dengan program kombinasi slide dan suara untuk membantu penyampaian materi IPS.

2.1.12 Teori Belajar yang Mendukung Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Audio Visual*

Teori belajar yang digunakan sebagai pendukung model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* adalah teori belajar kognitif dan teori belajar konstruktivisme.

2.1.11.1 Teori Belajar Kognitif

Belajar merupakan peristiwa mental. Perilaku individu bukan semata-mata respon terhadap apa yang ada, melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otaknya. Belajar adalah proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Belajar menurut teori kognitif adalah perseptual. Tingkah laku seseorang di tentukan oleh persepsi

serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya.

Menurut Rifa'I dan Anni (2011:128) teori belajar kognitif menekankan pada cara-cara seseorang dalam menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan di dalam pikirannya secara efektif. Metode ini menekankan pada bagaimana informasi tersebut diproses.

Paul Suparno (dalam Suprijono, 2013:24) menggambarkan perkembangan kognitif menurut Piaget sebagai berikut:

Tabel 2.1 Perkembangan kognitif

Tahap	Umur	Ciri pokok perkembangan
SENSORIMOTOR	0-2 tahun	Berdasarkan tindakan langkah demi langkah
PRAOPERASI	2-7 tahun	Penggunaan symbol atau bahasa Tanda Konsep intuitif
OPERASI KONGKRIT	8-11 tahun	Pakai aturan jelas/logis Reversible dan kekekalan
OPERASI FORMAL	11 tahun keatas	Hipotesis Abstrak Deduktif dan induktif Logis dan probabilitas

Perkembangan kognitif yang dikembangkan Piaget merupakan proses adaptasi intelektual yang melibatkan skema, asimilasi, akomodasi, dan *equilibration.* Skema adalah struktur kognitif berupa ide, konsep, gagasan. Asimilasi ialah proses pengintegrasian informasi baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki oleh individu. Akomodasi adalah proses penyesuaian kognitif ke dalam situasi baru. *Equilibration* adalah pengaturan diri untuk mengatur keseimbangan proses asimilasi dan akomodasi.

Konsep perkembangan kognitif juga dikembangakan oleh Bruner. Menurut Bruner, perkembangan kognitif individu dapat ditingkatkan melalui penyusunan materi pelajaran dan mempresentasikannya sesuai dengan tahap perkembangan individu tersebut. Penyesuaian materi pelajaran dan penyajiannya dapat dimulai dari materi secara umum kemudian secara berkala kembali mengajarkan materi yang sama dalam cakupan yang lebih rinci (Suprijono, 2013:24).

Berdasarkan pembahasan tentang teori kognitif di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa teori ini mendukung penggunaan model *make a match* berbantuan media *audio visual* pada pembelajaran IPS. Teori kognitif menyebutkan proses belajar menekankan pada cara-cara seseorang dalam menggunakan pikirannya untuk mengingat dan menemukan konsep pengetahuannya sendiri menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan di dalam pikirannya. Selama proses pembelajaran, guru menggunakan media *audio visual* untuk mempermudah penyampaian informasi. Melalui tayangan media *audio visual* ini, siswa dituntut menggunakan pikirannnya untuk

mengingat dan menggunakan pengetahuan yang diperolehnya menjadi pengetahuan baru yang akan disimpan di dalam pikirannya. Dari perolehan informasi yang telah disimpan terebut nantinya akan diterapkan kedalam model pembelajaran *Make a Match* yang melibatkan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran.

2.1.11.2 Teori Belajar Konstruktivisme.

Teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar yang menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri pengetahuan yang dipelajari. Siswa membangun atau mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan informasi sendiri yang telah didapatkannya menjadi pengetahuan yang baru. Konstruktivisme merupakan teori yang menggambarkan bagaimana belajar itu terjadi pada individu, berkenaan dengan apakah siswa itu menggunakan pengalamannya untuk memahami pelajaran atau mengkuti pembelajaran dalam membuat suatu model (Rifa'I dan Anni, 2011: 226).

Teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa pendidik tidak dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Sebaliknya peserta didik harus mengkostruksikan pengetahuannya sendiri. Menurut Rifa'I (2011:128) peran pendidik dalam teori konstruktivisme adalah (a) memperlancar proses pengkonstruksian pengetahuan dengan cara membuat informasi secara bermakna dan relevan dengan peserta didik, (b) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan atau menerapkan gagasannya sendiri, dan (c) membimbing peserta didik untuk menyadari dan secara sadar menggunakan strategi belajarnya sendiri. Agar peserta didik mampu melakukan kegiatan

belajar, maka dia harus melibatkan diri secara aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan pembahasan tentang teori konstruktivisme di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teori ini mendukung penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* pada pembelajaran IPS. Dalam model pembelajaran *Make a Match*, siswa harus membangun atau mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan informasi yang telah didapatkannya menjadi pengetahuan yang baru untuk mereka sendiri. Dengan demikian pembelajaran melalui model *Make a Match* berbantuan media *audio visual* harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi pengetahuan oleh siswa itu sendiri. Sehingga guru tidak sekedar mentransfer materi melainkan siswa harus membangun dan menggali sendiri pengetahuan yang diperoleh melalui keterlibatannya secara aktif selama proses belajar mengajar berlangsung.

2.1.13 Penerapan Model Pembelajaran *Make a match* Berbantuan Media *Audio Visual*

Tabel. 2.2. Langkah-langkah pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan melalui model *make a match* berbantuan media *audio visual*

Langkah pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* **	**Langkah media *Audio Visual***	**Langkah pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan media *Audio Visual* (kegiatan guru)**	**Langkah pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan media *Audio Visual* (kegiatan siswa)**
	1. Mempersiapkan diri	1. Guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran diiringi dengan memotivasi siswa	1.Siswa mendengarkan penyampaian tujuan dan indikator pembelajaran tentang jenis pekerjaan
1.Guru menyampaikan	2.	2. Guru menyampaikan	2.Siswa mendengarkan

materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi dirumah.	Membangkitkan kesiapan siswa	materi tentang jenis-jenis pekerjaan	penyampaian materi tentang jenis pekerjaan
	3. Mendengarkan materi audio	3. Guru memutarkan media audio visual	3.Siswa memperhatikan video tentang jenis pekerjaan yang diperlihatkan guru.
	4. Diskusi (membahas) materi program audio		
2. Siswa di bagi kedalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.	5. Menindaklanjuti program.	4. Guru mengelompokkan siswa kedalam dua kelompok, yaitu kelompok A dan Kelompok B.	4. Siswa dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok A dan kelompok B.
3. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B		5. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B	5. Siswa menerima kartu pertanyaan untuk kelompok A dan kartu jawaban untuk kelompok B
4.Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/ mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimun waktu yang ia berikan kepada mereka.		6. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/ mencocokan kartu pasangan tentang jenis pekerjaan yang dipegang dengan kartu kelompok lain	6. Siswa mendengarkan instruksi dari guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan yaitu bergerak mencari pasangan.
5. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang		7. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B	7. Siswa dari kelompok A diminta untuk mencari pasangannya di di kelompok B sesuai yang mereka anggap cocok.

sudah dipersiapkan.			
		8. Guru mencatat nama siswa yang sudah menemukan pasangannya pada kertas yang sudah dipersiapkan sebelumnya.	8. Siswa yang sudah menemukan pasangan yang mereka anggap cocok melapor pada guru untuk dicatat namanya.
6. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri		9. Guru memberi tahu siswa bahwa waktu untuk mencari pasangan sudah habis.	9. Siswa menghentikan kegiatan mencari pasangan karena waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri
		10. Guru memberi waktu pada pasangan untuk mendiskusikan mengenai kartu pertanyaan dan jawaban yang sudah ditemukan dan memberikan LKK.	10.Siswa mendiskusikan mengenai kartu pertanyaan dan jawaban yang sudah ditemukan dan berdiskusi mengerjakan LKK.
7. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.		11. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi di depan kelas.	11. Pasangan yang dipanggil guru melakuka presentasi di depan kelas, dan siswa lain mendengarkan dan memperhatikan presentasi siswa yang maju
8. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kococokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.		12. Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kococokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.	12. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait dengan hasil kecocokan dari tiap-tiap pasangan.
9. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.			

		13. Guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan dari kegiatan yang sudah dilakukan.	13. Siswa dibimbing untuk menyimpulkan hasil dari kegiatan yang sudah dilakukan.
Sumber: (Miftahul Huda,2013:252-253)	Sumber: (Azhar Arsyad, 2011:150-151)		

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Hasil penelitian yang memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* berbantuan media *Audio Visual* adalah:

1. Penelitian Sabeh, dkk (2010) dalam *International Journal of English Linguistics* yang berjudul "*A Match or a Mismatch between Student and Teacher Learning Style Preferences*" menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Febriana tahun 2011 dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang" hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Winarti tahun 2013 dengan judul penelitian "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Bahasa Jawa Pokok Bahasan Menulis Kalimat Berhuruf Jawa Dengan Metode *Make A Match* Berbantuan

Permainan Bisik Berantai Pada Siswa Kelas VIII.1 Di Mts N Klirong Tahun Pelajaran 2013/2014" hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktifitas siswa setelah menerapkan metode *make a match* berbantuan permainan bisik berantai dalam proses pembelajaran menulis kalimat berhuruf Jawa.

4. Penelitian yang dilaksanakan oleh Rudiks dalam jurnal nasional, tahun 2014 dengan judul penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran Koopratif Teknik *Make A Match* terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V Semester II di Gugus V Desa Ban". Hasil penelitianya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif *Make A Match* lebih berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.
5. Penelitian yang dilaksanakan oleh Dewi dengan Judul "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Media Audio Visual". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan media audio visual dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari hasil penelitian-penelitian di atas menunjukkan bahwa dengan menggunakan model *Make a Match* dan media *Audio Visual* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktifitas siswa dan hasil belajar siswa. Penelitian diatas digunakan sebagai pendukung dalam penelitian ini yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual*

untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Ngijo 01 Kota Semarang"

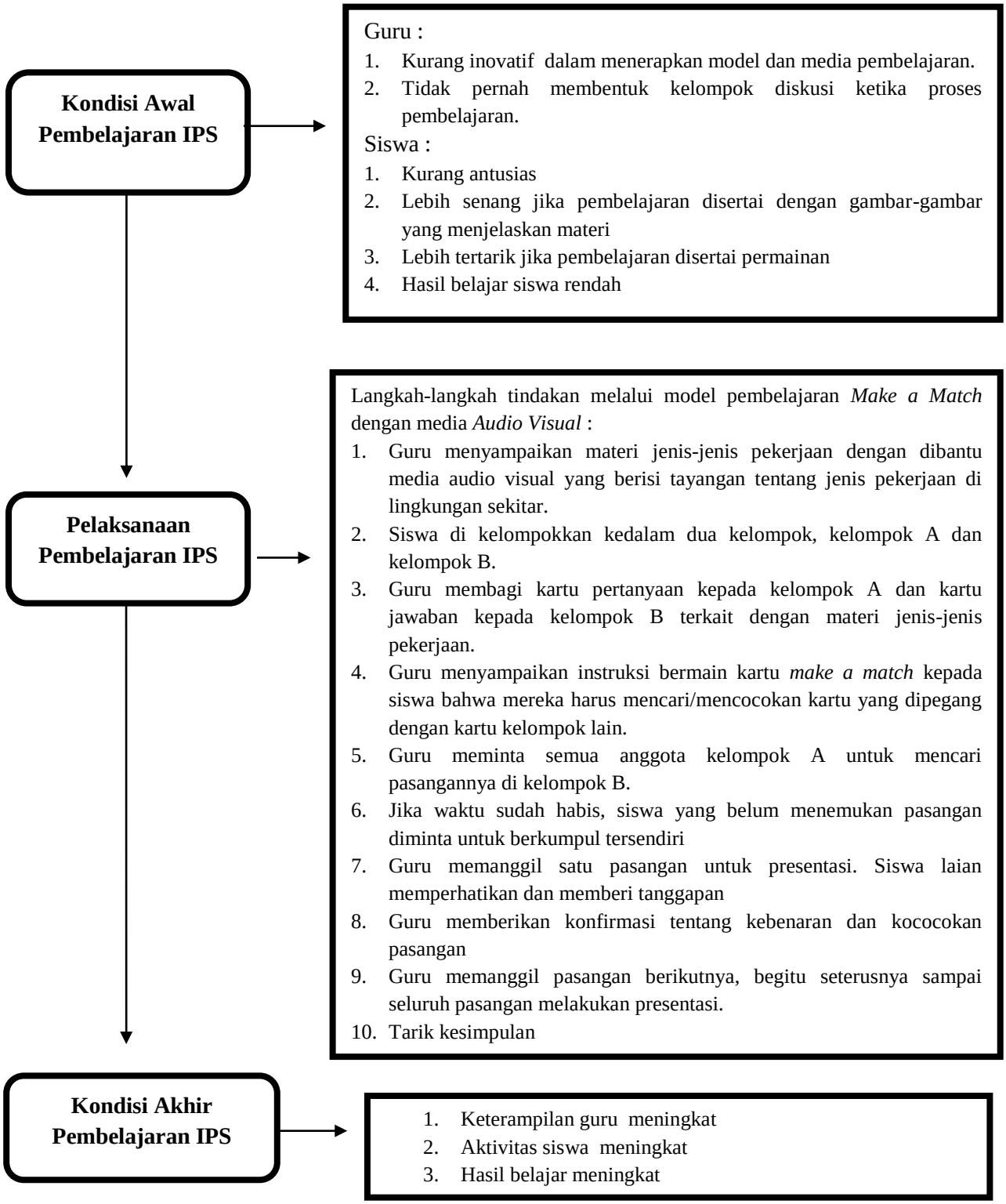
Perbedaan penelitian yang saya lakukan dengan peneliti lain adalah subyek penelitian dan materi pembelajaran yang digunakan peneliti berbeda dengan yang lain. Indikator keberhasilan yang digunakan peneliti dengan peneliti lain juga berbeda-beda. Dalam penelitian yang saya lakukan, indikator keberhasilan yang ditetapkan adalah siswa mampu mencapai nilai > 65 dengan ketuntasan klasikan 75%. Pada lembar pengamatan pun, diskriptor yang digunakan peneliti berbeda dengan peneliti lain. Selain itu, hasil penelitian yang diperoleh juga berbeda. Meskipun hasil penelitian sama-sama menunjukkan adanya peningkatan pada kualitas pembelajaran, akan tetapi skor yang diperoleh untuk masing-masing siklus juga berbeda-beda. Hal-hal tersebut menunjukkan bahwa ada beberapa perbedaan antara penelitian yang saya lakukan dengan peneliti lain. Adapun keunggulan dari penelitian yang sudah saya lakukan adalah, media *audio visual* yang digunakan telah berhasil meningkatkan antusias dan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain itu, kartu *make a match* yang peneliti gunakan disetiap siklusnya juga berbeda karena disesuaikan dengan materi pelajaran yang diajarkan setiap pertemuannya. Kartu *make a match* yang digunakan peneliti pun tebal dan berwarna sehingga mudah dipegang siswa dan tidah mudah rusak atau sobek. Temuan penelitian ini menguatkan penelitian yang sudah ada.

2.3 KERANGKA BERFIKIR

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat diambil pokok pemikiran bahwa pembelajaran IPS di SDN Ngijo 01 kota Semarang belum mencapai hasil yang optimal. Berbagai faktor penyebab baik dari guru, siswa, maupun sarana dan media pembelajaran juga menjadi kendala dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam pelaksanaanya guru masih mendominasi kegiatan belajar mengajar didalam kelas, guru kurang inovatif dalam menggunakan model dan media pembelajaran, guru juga sering memberikan tugas kepada siswa dan kemudian meninggalkan kelas. Dalam proses pembelajaran pun, guru tidak membentuk kelompok diskusi antar siswa, sehingga interaksi antar siswa dalam bertukar pendapat masih sangat kurang. Siswa juga lebih senang jika penyampaian materi oleh guru disertai dengan gambar-gambar yang menarik. Selama kegiatan pembelajaran, siswa kurang dituntut untuk berpikir kritis dan luas dalam menanggapi masalah yang dikemukakan guru. Sehingga siswa memiliki minat dan motivasi belajar yang bisa dikatakan rendah, siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran dan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang optimal.

Oleh karena itu peneliti memperbaiki kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas III SDN Ngijo 01 melalui model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual* yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Adapun alur kerangka berfikir dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Bagan 2.1 Alur Kerangka Berfikir



2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas III SDN Ngijo 01 kota Semarang.

Berdasarkan kajian teori, kajian empiris, dan kerangka berfikir yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan model *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS kelas III SDN Ngijo 01 kota Semarang.
2. Penerapan model *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS kelas III SDN Ngijo 01 kota Semarang.
3. Penerapan model *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III SDN Ngijo 01 kota Semarang.

BAB III

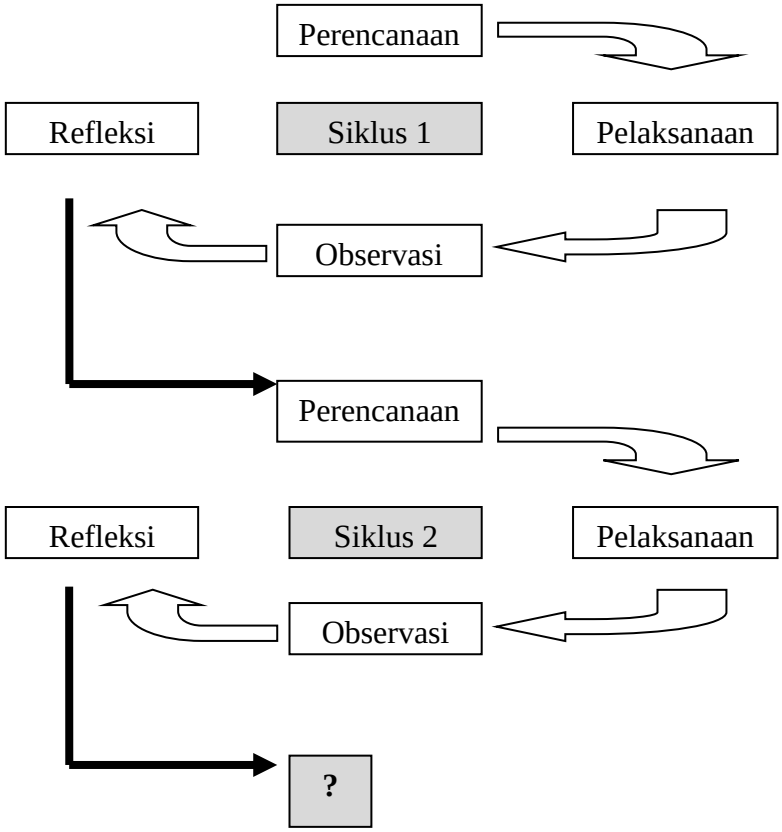
METODE PENELITIAN

3.1 RANCANGAN PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Aqib, dkk (2014: 3) PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Menurut Arikunto (2014:58) PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh seorang guru dikelasnya sendiri untuk memperbaiki mutu pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa di kelasnya sendiri.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2014:16-19) meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun tahapan tersebut dapat digambarkan pada skema berikut:



Bagan 3.1 Alur Langkah-Langkah PTK Menurut Arikunto (2014:16)

Berikut adalah pemaparan mengenai langkah-langkah dalam penelitian tindakan kelas menurut Arikunto:

3.1.1 Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti harus menentukan titik fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi (Arikunto, 2014:18). Sedangkan Saminanto (2010: 12) mengemukakan bahwa pada tahap ini diawali dengan kesadaran adanya masalah yang dirasakan mengganggu proses pembelajran. Bertolak dari kesadaran adanya permasalahan, guru baik sendiri maupun dalam kolaborasi dengan mitranya kemudian

menetapkan fokus permasalahan secara lebih tajam. Dalam pelaksanaan penelitian ini, maka perencanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. menelaah kompetensi dasar mata pelajaran lain yang sesuai dengan kompetensi ips bersama tim kolaborasi.
b. menentukan indikator pembelajaran yang akan dicapai.
c. menyusun rpp sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* berbantuan media *audio visual.*
d. menyiapkan sumber (buku dan media) yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
e. menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa.
f. menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru, siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

3.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan tahap ke-2 dalam penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas (Arikunto, 2014: 18). Arikunto juga menegaskan pada pelaksanaan tindakan, guru harus ingat dan berusaha menaati hal-hal yang telah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus pula berlaku wajar, tidak dibuat-buat. Selama melaksanakan tindakan, guru sebagai pelaksana tindakan mengacu pada langkah-langkah yang telah dipersiapkan bersama kolaborator.

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini, menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual* untuk membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan.

3.1.3 Observasi

Tahap ketiga yaitu observasi atau pengamatan. Kegiatan observasi ini tidak dapat terlepas dari pelaksanaan karena tahap ini adalah mengamati berjalannya tindakan yang dilakukan guru dan siswa. Dalam tahap ini, pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama (Arikunto, 2014:19).

Dalam penelitiaan ini, kegiatan observasi dilakukan secara kolaboratif dengan tim kolaborator yaitu guru yang mengampu kelas III di SDN Ngijo 01 untuk mengamati pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS menggunakan model *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual* yang sedang berlangsung.

3.1.4 Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali segala hal yang sudah dilakukan, tentang hal-hal yang dirasakan sudah berjalan dengan baik ataupun bagian mana yang belum (Arikunto, 2014:19-20).

Refleksi dalam penelitian ini dilakukan bersama kolaborator yaitu guru kelas III SDN Ngijo 01. Kekurangan dan kelebihan dalam pelaksanaan PTK akan tampak dan diperbaiki dalam siklus selanjutnya jika diperlukan, sehingga indikator keberhasilan dapat tercapai. Selanjutnya, peneliti membuat daftar permasalahan yang telah terjadi selama dilaksanakan siklus pertama untuk dibahas dengan kolaborator kemudian secara bersama-sama dicari pemecahan masalah dan segera menindak lanjutinya.

3.2 PERENCANAAN TAHAP PENELITIAN

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menggunakan dua siklus penelitian, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan pembelajaran. Adapun rinciannya sebagai berikut:

3.2.1 Siklus I Pertemuan I

Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 26 Maret 2015 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit.

3.2.1.1 Perencanaan

1) peneliti dan kolaborator menelaah SK dan KD yang berhubungan dengan materi jenis-jenis pekerjaan.
2) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi mengenal jenis-jenis pekerjaan di lingkungan sekitar melalui model *make a match* dengan berbantuan media *audio visual*.
3) menyiapkan sumber buku dan media pembelajaran berupa media *audio visual* dan kartu pertanyaan-jawaban yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
4) menyusun alat evaluasi berupa tes tertulis dan LKS.
5) menyusun lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru.
6) menetapkan kriteria keberhasilan siswa.

3.2.1.2 Pelaksanaan Tindakan

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

a) Kegiatan Awal

1) guru mengkondisikan kelas, mengawali pembelajaran dengan berdoa, mengecek kehadiran siswa dan meminta siswa mempersiapkan buku pelajaran.
2) guru melakukan apersepsi
3) guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

b) Kegiatan Inti

1) guru menyampaikan indikator yang akan dipelajari pada hari itu, yaitu jenis pekerjaan di lingkungan sekitar.
2) guru menunjukan ulasan materi yang akan dipelajari melalui media *audio visual* yang berisi tayangan tentang jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar.
3) siswa diminta untuk memperhatikan media audio visual yang tengah ditayangkan.
4) siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru mengenai materi yang belum jelas.
5) guru menyiapkan satu set kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang berkaitan dengan materi jenis-jenis pekerjaan.
6) guru memperkenalkan model pembelajaran *make a match* baru kepada peserta didik
7) guru mengelompokkan kelas menjadi dua kelompok yaitu kelompok A dan Kelompok B.

8) guru membagikan masing-masing sebuah kartu untuk satu orang siswa. Kartu pertanyaan untuk kelomok A dan kartu jawaban untuk kelompok B.
9) siswa mengamati kartu yang diberikan oleh guru.
10) guru menginstruksikan agar siswa yang memegang kartu pertanyaan mencari pasangannya dari kelompok pemegang kartu jawaban.
11) siswa mengerjakan apa yang di instruksikan guru.
12) siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum waktu habis, harus melapor kepada guru.
13) siswa yang belum menemukan pasangan sampai waktunya habis di minta untuk berkelompok tersendiri.
14) pasangan yang sudah bertemu diberi waktu untuk berdiskusi.
15) siswa mempresentasikan hasil kerja bila diminta oleh guru.

c) Kegiatan Akhir

1) siswa diajak untuk menyimpulkan/merangkum materi yang baru saja diterimanya.
2) siswa mengerjakan soal evaluasi mengenai materi yang telah dipelajari.
3) guru melakukan refleksi.
4) penilaian dan tindak lanjut.
5) guru memberitahukan materi untuk pertemuan selanjutnya supaya dipersiapkan.
6) Guru menutup pelajaran dengan berdoa

3.2.1.1.3 Observasi

Observasi dalam penelitian ini menggunakan metode observasi langsung, yaitu peneliti dan kolaborator melihat dan mengamati secara langsung kegiatan di dalam kelas kemudian mencatat segala sesuatu yang terjadi selama proses pembelajaran.

Adapun aspek yang diamati meliputi:

1) keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual*
2) aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual*
3) hasil belajar IPS siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual*

3.2.1.4 Refleksi

Kegiatan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran melalui model *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual* dilaksanakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada siklus pertama. Kegiatan refleksi dalam siklus I Pertemuan I meliputi:

1) mengkaji pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus I pertemuan I.
2) mengevaluasi proses dan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan I.
3) membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I pertemuan I.

4) merencanakan pelaksanaan tindak lanjut untuk pelaksanaan pada pertemuan kedua.

3.2.2 Siklus I Pertemuan II

3.2.2.1 Perencanaan

1) peneliti dan kolaborator menelaah SK dan KD yang berhubungan dengan materi jenis-jenis pekerjaan
2) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi jenis-jenis pekerjaan melalui model *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio visual*.
3) menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa media *audio visual* dan kartu pertanyaan-kartu jawaban yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan yaitu jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.
4) menyusun alat evaluasi berupa tes tertulis dan LKS.
5) menyusun lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru.
6) menetapkan kriteria keberhasilan siswa.

3.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam pertemuan II meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

a) Kegiatan Awal
    1) guru mengkondisikan kelas, mengawali pembelajaran dengan berdoa, mengecek kehadiran siswa dan meminta siswa mempersiapkan buku pelajaran.

2) siswa memperhatikan apersepsi dari guru.

3) siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b) Kegiatan Inti

1) guru menyampaikan indikator yang akan dipelajari pada hari itu, yaitu jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.

2) guru menunjukan ulasan materi yang akan dipelajari melalui media *audio visual*

3) siswa diminta untuk memperhatikan media audio visual yang tengah ditayangkan.

4) siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru mengenai materi yang belum jelas.

5) guru menyiapkan satu set kartu (14 kartu soal, 14 kartu jawaban) yang berkaitan dengan materi jenis-jenis pekerjaan.

6) guru memperkenalkan model pembelajaran *make a match* baru kepada peserta didik

7) guru membagai kelas menjadi dua kelompok yang saling berhadapan, yaitu kelompok A dan Kelompok B.

8) guru membagikan masing-masing sebuah kartu untuk satu orang siswa. Kartu pertanyaan untuk kelomok A dan kartu jawaban untuk kelompok B.

9) siswa mengamati kartu yang diberikan oleh guru.

10) guru menginstruksikan agar tiap-tiap siswa pemegang kartu pertanyaan mencari pasangannya dari kelompok pemegang kartu jawaban.

11) siswa mengerjakan apa yang di instruksikan guru.

12) siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum waktu habis, harus melapor kepada guru
13) siswa yang belum menemukan pasangan sampai waktunya habis di minta untuk berkelompok tersendiri.
14) pasangan yang sudah bertemu diberi waktu untuk berdiskusi.
15) siswa mempresentasikan hasil kerja bila diminta oleh guru.

c) Kegiatan Akhir

1) siswa diajak untuk menyimpulkan/merangkum materi yang baru saja diterimanya.
2) siswa mengerjakan soal evaluasi mengenai materi yang telah dipelajari.
3) guru melakukan refleksi
4) penilaian dan tindak lanjut.
5) guru memberitahukan materi untuk pertemuan selanjutnya supaya dipersiapkan.
6) guru menutup pelajaran dengan berdoa

3.2.2.3 Observasi

Observasi dalam penelitian ini menggunakan metode observasi langsung, yaitu peneliti dan kolaborator melihat dan mengamati secara langsung kegiatan di dalam kelas kemudian mencatat segala sesuatu yang terjadi selama proses pembelajaran.

Adapun aspek yang diamati meliputi:

1) keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual*

2) aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual*
3) hasil belajar IPS siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual*

3.2.2.4 Refleksi

Kegiatan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran melalui model *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual* dilaksanakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada siklus pertama. Kegiatan refleksi dalam siklus I Pertemuan II meliputi:

1. mengkaji pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus I pertemuan II.
2. mengevaluasi proses dan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan II.
3. membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I pertemuan II.
4. merencanakan pelaksanaan tindak lanjut untuk pelaksanaan siklus kedua.

3.2.3 Siklus II pertemuan I

Siklus II pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 2 April 2015 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit.

3.2.3.1 Perencanaan

1) peneliti dan kolaborator menelaah SK dan KD yang berhubungan dengan materi jenis-jenis pekerjaan.

2) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi mengenal jenis-jenis pekerjaan melalui model *Make a Match* dengan media *Audio visual*.
3) menyiapkan sumber buku dan media pembelajaran berupa media *audio visual* dan kartu pertanyaan- kartu jawaban yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
4) menyusun alat evaluasi berupa tes tertulis dan LKS.
5) menyusun lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru.
6) menetapkan kriteria keberhasilan siswa.

3.2.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus II pertemuan I meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

a) Kegiatan Awal
    1) guru mengkondisikan kelas, mengawali pembelajaran dengan berdoa, mengecek kehadiran siswa dan meminta siswa mempersiapkan buku pelajaran.
    2) siswa memperhatikan apersepsi dari guru.
    3) siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
b) Kegiatan Inti
    1) guru menyampaikan indikator yang akan dipelajari pada hari itu, yaitu jenis pekerjaan di pedesaan dan perkotaan.

2) guru menunjukan ulasan materi yang akan dipelajari melalui media *audio visual*
3) siswa diminta untuk memperhatikan media yang tengah ditayangkan.
4) siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru mengenai materi yang belum jelas.
5) guru menyiapkan satu set kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang berkaitan dengan materi jenis-jenis pekerjaan.
6) guru memperkenalkan model pembelajaran *make a match* baru kepada peserta didik
7) guru membagi kelas menjadi dua kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B.
8) guru membagikan masing-masing sebuah kartu untuk satu orang siswa. Kartu pertanyaan untuk kelomok A dan kartu jawaban untuk kelompok B.
9) Siswa mengamati kartu yang diberikan oleh guru.
10) guru menginstruksikan agar siswa yang memegang kartu pertanyaan mencari pasangannya dari kelompok pemegang kartu jawaban.
11) siswa mengerjakan apa yang di instruksikan guru.
12) siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum waktu habis, harus melapor kepada guru
13) siswa yang belum menemukan pasangan sampai waktunya habis di minta untuk berkelompok tersendiri.
14) pasangan yang sudah bertemu diberi waktu untuk berdiskusi.
15) siswa mempresentasikan hasil kerja bila diminta oleh guru.

c) Kegiatan Akhir

1) siswa diajak untuk menyimpulkan/merangkum materi yang baru saja diterimanya.
2) siswa mengerjakan soal evaluasi mengenai materi yang telah dipelajari.
3) guru melakukan refleksi
4) penilaian dan tindak lanjut.
5) guru memberitahukan materi untuk pertemuan selanjutnya supaya dipersiapkan.
6) guru menutup pelajaran dengan berdoa

3.2.3.3 Observasi

Observasi dalam penelitian ini menggunakan metode observasi langsung, yaitu peneliti dan kolaborator melihat dan mengamati secara langsung kegiatan di dalam kelas kemudian mencatat segala sesuatu yang terjadi selama proses pembelajaran.

Adapun aspek yang diamati meliputi:

1) keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual*
2) aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual*
3) hasil belajar IPS siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual.*

3.2.3.4 Refleksi

Kegiatan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran melalui model *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual* dilaksanakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada siklus pertama. Kegiatan refleksi dalam siklus II Pertemuan I meliputi:

1. mengkaji pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus II pertemuan I.
2. mengevaluasi proses dan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II pertemuan I.
3. membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus II pertemuan I.
4. merencanakan pelaksanaan tindak lanjut pada pertemuan kedua.

3.2.4 Siklus II pertemuan II

Siklus II terdiri dari dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 35 menit.

3.2.4.1 Perencanaan

1) peneliti dan kolaborator menelaah SK dan KD yang berhubungan dengan materi jenis-jenis pekerjaan.
2) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi peralatan yang dibutuhkan dalam bekerja melalui model *Make a Match* dengan media *Audio visual*.
3) menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa video dan kartu pertanyaan- kartu jawaban yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
4) menyusun alat evaluasi berupa tes tertulis dan LKS.

5) menyusun lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru.
6) menetapkan kriteria keberhasilan siswa.

3.2.4.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus II pertemuan II meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

a) Kegiatan Awal
   1) guru mengkondisikan kelas, mengawali pembelajaran dengan berdoa, mengecek kehadiran siswa dan meminta siswa mempersiapkan buku pelajaran.
   2) siswa memperhatikan apersepsi dari guru.
   3) siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b) Kegiatan Inti
   1) guru menyampaikan indikator yang akan dipelajari pada hari itu, yaitu jenis pekerjaan di sekitar.
   2) guru menunjukan ulasan materi yang akan dipelajari melalui media *audio visual*
   3) siswa diminta untuk memperhatikan media yang tengah ditayangkan.
   4) siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru mengenai materi yang belum jelas.
   5) guru menyiapkan satu set kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang berkaitan dengan materi jenis-jenis pekerjaan.

6) guru memperkenalkan model pembelajaran *make a match* baru kepada peserta didik
7) guru membagi kelas menjadi dua kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B.
8) guru membagikan masing-masing sebuah kartu untuk satu orang siswa,kartu pertanyaan untuk kelomok A dan kartu jawaban untuk kelompok B.
9) siswa mengamati kartu yang diberikan oleh guru.
10) guru menginstruksikan agar siswa yang memegang kartu pertanyaan mencari pasangannya dari kelompok pemegang kartu jawaban.
11) siswa mengerjakan apa yang di instruksikan guru.
12) siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum waktu habis, harus melapor kepada guru
13) siswa yang belum menemukan pasangan sampai waktunya habis di minta untuk berkelompok tersendiri.
14) pasangan yang sudah bertemu diberi waktu untuk berdiskusi.
15) siswa mempresentasikan hasil kerja bila diminta oleh guru.

c) Kegiatan Akhir

1) siswa diajak untuk menyimpulkan/merangkum materi yang baru saja diterimanya.
2) siswa mengerjakan soal evaluasi mengenai materi yang telah dipelajari.
3) guru melakukan refleksi
4) penilaian dan tindak lanjut.

5) guru memberitahukan materi untuk pertemuan selanjutnya supaya dipersiapkan.
6) guru menutup pelajaran dengan berdoa

3.2.4.3 Observasi

Observasi dalam penelitian ini menggunakan metode observasi langsung, yaitu peneliti dan kolaborator melihat dan mengamati secara langsung kegiatan di dalam kelas kemudian mencatat segala sesuatu yang terjadi selama proses pembelajaran.

Adapun aspek yang diamati meliputi:

1) keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual*
2) aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual*
3) hasil belajar IPS siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual*

3.2.4.4 Refleksi

Kegiatan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran melalui model *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual* dilaksanakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada siklus kedua. Kegiatan refleksi dalam siklus II Pertemuan II meliputi:

1. mengkaji pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus II pertemuan II.

2. mengevaluasi proses dan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II pertemuan II.
3. membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus II pertemuan II.
4. merencanakan pelaksanaan tindak lanjut jika diperlukan.

3.3 SUBJEK PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SDN Ngijo 01 Gunungpati tahun ajaran 2014/2015. Jumlah siswa yang diteliti adalah 28 siswa terdiri dari 14 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki.

3.4 LOKASI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ngijo 01Gunungpati.

3.5 WAKTU PENELITIAN

Semester genap tahun ajaran 2014/2015 pada tanggal 26 Maret 2015 sampai dengan 4 April 2015.

3.6 VARIABEL PENELITIAN

Variabel penelitian ini adalah:

1) keterampilan guru dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperetif *make a match* berbantuan media *audio visual.*
2) aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperetif *make a match* berbantuan media *audio visual.*
3) hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperetif *make a match* berbantuan media *audio visual.*

3.7 DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

3.7.1 Sumber Data

a. Siswa

Sumber data siswa diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas siswa yang dilakukan selama pelaksanaan siklus pertama sampai dengan siklus ke dua, dan hasil evaluasi.

b. Guru

Sumber data guru bersumber dari hasil observasi terhadap keterampilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media *audio visual.*

c. Data Dokumen

Sumber data dokumen berupa hasil tes sesudah dilakukan tindakan. Data dokumen ini digunakan sebagai pertimbangan untuk melakukan tindakan dan bahan perbandingan untuk mengetahui keberhasilan penelitian.

d. Catatan Lapangan

Sumber data catatan lapangan berupa hasil catatan selama kegiatan pembelajaran berupa data aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a Match* dengan berbantuan media *audio visual.*

e. Foto

Sumber data foto berasal dari kumpulan foto-foto kegiatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran IPS melalui model *Make a Match* dengan berbantuan media *audio visual* dalam pelaksanaan tindakan penelitian.

3.7.2 Jenis Data

3.7.2.1 Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran, pandangan atau sikap siswa terhadap model belajar yang baru, dan aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Data kualitatif diperoleh dari hasil catatan lapangan dan data pengamatan terhadap aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam model *Make a Match* dengan berbantuan media *audio visual* pada mata pelajaran IPS.

3.7.2.2 Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah hasil belajar siswa yang dapat dianalisis secara deskriptif .Data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar siswa kelas III yang diambil melalui pemberian tes (uji kompetensi) pada setiap akhir siklus pembelajaran IPS melalui model *Make a Match* dengan berbantuan media *audio visual.*

3.7.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi teknik tes dan teknik non tes, sebagai berikut:

a) Tes

Teknik 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, 2008:1.5).

Teknik tes dalam penelitian ini berupa tes tertulis yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

b) Nontes

Teknik nontes adalah suatu alat penilaian yang digunakan untuk mendapatkan informasi tertentu tentang keadaan peserta didik tanpa menggunakan tes (Sudjana, 2011:67). Dalam penelitian ini, teknik nontes dilakukan dengan metode observasi, metode wawancara, metode angket, metode dokumentasi, dan catatan lapangan.

c) Teknik Observasi.

Observasi atau pengamatan yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat yang dilakukan secara teliti dan melakukan pencatatan secara sistematis. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media *audio visual* selama pelaksanaan tindakan dalam penelitian berlangsung.

d) Teknik wawancara

Wawancara adalah suatu proses tanya jawab lisan untuk memperoleh bahan atau informasi yang dilaksanakan secara sepihak. Melalui wawancara ini guru akan mendapatkan informasi tentang permasalahan dalam pembelajaran (Poerwanti, 2008:5-16).

e) Teknik Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang ter-tulis. Dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumenen,peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya(Arikunto,2006: 201).

Dalam penelitian ini metode dokumen berupa daftar kelompok kelompok siswa dan daftar nilai siswa. Untuk memberikan gambaran secara kongkrit mengenai kegiatan pembelajran, digunakan pula dokumen berupa foto.

f) Teknik Catatan Lapangan

Catatan lapangan berisi tentang apa saja yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan berguna untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Guru dapat mencatat peristiwa-peristiwa penting dalam pembelajaran, seperti partisipasi siswa yang dianggap istimewa, reaksi guru yang menimbulkan berbagai respons dari siswa, atau kesalahan yang dibuat siswa karena guru membuat kekeliruan. (Wardhani, 2008:2.29)

Dalam penelitian ini, catatan lapangan dibuat oleh observer untuk mengamati proses berlangsungnya pembelajaran IPS melalui model *Make a Match* dengan berbantu media *audio visual* pada masing-masing pertemuan dalam setiap siklus. Catatan lapangan digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi dan sebagai masukan guru dalam melakukan refleksi.

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis pencapaian hasil belajar siswa. Sedangkan teknik kualitatif digunakan untuk menggambarkan pelaksanaan rencana tindakan, menggambarkan pelaksanaan pembelajaran dan mendeskripsikan peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

3.8.1 Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari data hasil obeservasi, serta hasil catatan lapangan dan wawancara dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Dengan cara diorganisasikan, diklasifikasikan berdasarkan aspek-aspek yang menjadi fokus analisis menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Menurut Poerwanti (2008 : 6.9), dalam mengolah data keterampilan guru dan aktivitas siswa dapat dilakukan langkah sebagai berikut:

a. menentukan skor terendah.
b. menentukan skor tertinggi.
c. mencari median.
d. membagi rentan nilai menjadi 4 katagori yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang.

Kemudian setelah langkah telah kita tentukan, maka kita dapat menghitung data skor dengan cara sebagai berikut (Herrhyanto dan Hamid, 2007:5.3):

R = skor terendah

T = skor tertinggi

n = banyaknya skor = (T- R) + 1

Q2 = median

Letak Q2 = $\frac{2}{4}$ (n+1) untuk data ganjil atau genap

Q1 = kuartil pertama

Letak Q1 = $\frac{1}{4}$ (n +2) untuk data genap atau Q1 = $\frac{1}{4}$ (n +1) untuk data ganjil.

Q3 = kuartil ketiga

Letak Q3 = $\frac{1}{4}$ (3n +2) untuk data genap atau Q3 = $\frac{3}{4}$ (n + 1) untuk data ganjil

Q4= kuartil keempat = T

Dari beberapa langkah yang telah dilakukan, maka dapat diketahui nilai Q1, Q2, Q3, dan Q4 yang kemudian digunakan sebagai nilai kriteria ketuntasan atau sebagai nilai acuan yang digunakan untuk menilai keterampilan guru dan aktivitas siswa. Nilai yang didapat dari lembar observasi kemudian dimasukkan dalam tabel kriteria ketuntasan data kualitatif.

Tabel 3.1 Klasifikasi Tingkatan Nilai untuk Menentukan Tingkatan Nilai pada Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa

Skala penilaian	Kategori penilaian
Q3 ≤ skor ≤ T	Sangat Baik
Q2 ≤ skor < Q3	Baik
Q1 ≤ skor < Q2	Cukup
R ≤ skor < Q1	Kurang

(Herrhyanto,2007 :5.3)

Berdasarkan rumus tersebut, dapat diperoleh kualifikasi kinerja keterampilan guru dan aktivitas siswa sebagai berikut:

3.7.2.1 Pedoman Penilaian Keterampilan Guru

Jumlah indikator yang diamati dalam keterampilan guru adalah 8 indikator. Masing-masing indikator skor maksimumnya adalah 4 dan skor minimimnya adalah 0. Predikat yang digunakan yaitu "sangat baik, baik, cukup, dan kurang".

Perhitungan Skor

Skor tertinggi (T) : 8x 4 = 32

Skor terendah (R) : 0

nilai Qn : Letak Q + (R)

n = (T - R) + 1

= (32 - 0) + 1

= 33

Letak Q1 = $\frac{1}{4}$ (n+1) = $\frac{1}{4}$ (33+1)

= 8,5

Nilai Q_1= Letak Q + (R) = 8,5 + 0 = 8,5

Letak Q2 = $\frac{2}{4}$ (n+1) = $\frac{2}{4}$ (33+1)

=17

Nilai Q_1= Letak Q + (R) = 17 + 0 = 17

Letak Q3 = $\frac{3}{4}$ (n+1) = $\frac{3}{4}$ (33+1)

=25,5

Nilai Q_1= Letak Q + (R) = 25,5 + 0 = 25,5

Q_4 = Skor tertinggi = 32

Dari perhitungan skor tersebut, maka diperoleh tabel kategori keterampilan guru sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kategori Keterampilan Guru

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian
25,5 ≤ skor ≤ 32	Sangat baik
17 ≤ skor < 25,5	Baik
8,5 ≤ skor < 17	Cukup
0 ≤ skor < 8,5	Kurang

3.7.2.2 Pedoman Penilaian Aktivitas Siswa

Jumlah indikator yang diamati dalam aktivitas siswa adalah 8 indikator. Masing-masing indikator skor maksimumnya adalah 4 dan skor minimimnya adalah 0. Predikat yang digunakan yaitu "sangat baik, baik, cukup, dan kurang".

Perhitungan Skor

Skor tertinggi (T) : 8x 4 = 32

Skor terendah (R) : 0

nilai Qn : Letak Q + (R)

n = (T - R) + 1

= (32 - 0) + 1

= 33

Letak Q1 = $\frac{1}{4}$ (n+1) = $\frac{1}{4}$ (33+1)

= 8,5

Nilai Q_1= Letak Q + (R) = 8,5 + 0 = 8,5

Letak Q2 = $\frac{2}{4}$ (n+1) = $\frac{2}{4}$ (33+1)

=17

Nilai Q_1= Letak Q + (R) = 17 + 0 = 17

Letak Q3 = $\frac{3}{4}$ (n+1) = $\frac{3}{4}$ (33+1)

=25,5

Nilai Q_1= Letak Q + (R) = 25,5 + 0 = 25,5

Q_4 = Skor tertinggi = 32

Dari perhitungan skor tersebut, maka diperoleh tabel Kategori Keterampilan Guru sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kategori Aktivitas Siswa

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian
25,5 ≤ skor ≤ 32	Sangat baik
17 ≤ skor < 25,5	Baik
8,5 ≤ skor < 17	Cukup
0 ≤ skor < 8,5	Kurang

3.7.2.3.Pedoman Penilaian Tiap Indikator Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa

Pedoman penilaian tiap indikator pada keterampilan guru dan aktivitas siswa memiliki skor maksimum 4 dan skor minimumnya adalah 0. Predikat yang digunakan yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang.

R = nilai tertinggi – nilai terendah= 4 – 0 = 4

K = 4 (Karena menggunakan 4 Kategori)

i $= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} = \frac{4}{4} = 1$

Tabel 3.4 Klasifikasi Kategori Nilai Tiap Indikator Lembar Pengamatan Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa pada Pembelajaran IPS

Nilai	Kategori
3,1 – 4,0	Sangat Baik
2,1 – 3,0	Baik
1,1 – 2,0	Cukup
0 – 1,0	Kurang

3.8.2 Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif siswa dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan *mean* atau rerata, median, modus, nilai terendah, nilai tertinggi, dan ketuntasan belajar secara individual maupun klasikal.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif dengan penentuan skor yang di dasarkan pada rata-rata hasil belajar, dan ketuntasan belajar klasikal. Data kuantitatif disajikan ke dalam bentuk presentase. Langkah-langkah untuk menganalisis data kuantitatif adalah sebagai berikut:

1) Menghitung ketuntasan belajar individu

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

Keterangan:

B = banyaknya butir soal yang dijawab benar

N = adalah banyaknya butir soal (Poerwanti, 2008:6-3)

Hasil perhitungan ketuntasan belajar secara individual kemudian dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar minimum yang ditetapkan oleh SDN Ngijo 01, dengan kriteria tuntas dan tidak tuntas seperti berikut:

Tabel 3.5 KKM IPS

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≧ 65	Tuntas
< 65	Tidak Tuntas

(Kriteria Ketuntasan Minimal SDN Ngijo 01)

2) Rata-rata hasil belajar

Nilai rata-rata ditentukan dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa kemudian dibagi dengan jumlah siswa di dalam kelas, dengan rumus:

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

(Aqib, 2014:40)

Keterangan:

$\bar{x}$ = nilai rata- rata

$\sum X$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

3) Menentukan ketuntasan klasikal

Presentase ketuntasan belajar klasikal dapat dihitung menggunakan rumus:

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

(Aqib, 2014:41)

Tabel 3.6 Kategori Tingkat Keberhasilan Belajar Klasikal Siswa dalam Persen (%)

Tingkat Keberhasilan %	Kualifikasi
≥ 80%	Sangat Tinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
<20%	Sangat Rendah

(Aqib, 2014:41)

Apabila ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 75%, maka penelitian dikatakan berhasil. Penyajian data disajikan dengan membuat distribusi frekuensi. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. mengidentifikasi nilai tertinggi dan terendah.
b. menentukan rentang

   Rentang = data terbesar – data terkecil
c. menentukan banyaknya kelas

   k (banyaknya kelas) = 1 + (3,3) log n
d. menentukan panjang kelas

   Panjang kelas = $\frac{rentang}{banyak\ kelas}$
e. membuat distribusi frekuensi dengan lebar kelas dan banyaknya kelas interval.
f. memasukkan setiap nilai ke dalam kelas interval.

(Poerwanti dkk, 2008: 6.13)

Adapun cara menentukan kategori ketuntasan hasil belajar adalah sebagai berikut:

Nilai maksimum adalah 100 dan nilai minimum adalah 65. Predikat nilai yang digunakan yaitu, sangat baik, baik, cukup dan kurang.

R = nilai tertinggi ─ nilai terendah

= 100 ─ 65 = 35

K = 3 (karena menggunakan tiga kategori)

Panjang kelas = $\frac{rentang}{banyak\ kelas}$

Panjang kelas = $\frac{35}{3}$ = 11,66, dibulatkan menjadi 12

Tabel 3.7 Kategori Ketuntasan Hasil Belajar

Hasil belajar	Kategori	Ketuntasan
89 ─ 100	Sangat Baik (SB)	Tuntas
77 ─ 88	Baik (B)	Tuntas
65─ 76	Cukup (C)	Tuntas
0-64	Kurang (K)	Tidak Tuntas

Dalam penelitian ini, jika siswa mampu mencapai ketuntasan belajar klasikal minimum yaitu 75% dengan nilai minimal 65, maka peneliti menganggap bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *audio visual* di kelas III SD Negeri Ngijo 01 berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

3.9 INDIKATOR KEBERHASILAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas III SDN Ngijo 01 dengan indikator sebagai berikut:

1) keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual* pada pembelajaran IPS meningkat dengan kategori minimal baik (17 $\leq$ skor < 25,5).

2) aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual* dapat meningkat dengan kategori minimal baik (17 ≤ skor < 25,5).
3) hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual* dapat mencapai kriteria ketuntasan belajar klasikal minimal 75% dan ketuntasan individual minimal ≥ 65.

3.10 JADWAL PENELITIAN

No.	Pelaksanaan Penelitian	Desember				Januari				Februari				Maret				April	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1.	Proposal	x	x	X	x	x	x	x	x	x	x								
2.	Siklus I pertemuan 1																		
	• Perencanaan • Tindakan • Observasi • Refleksi													x	x x x				
3.	Siklus I pertemuan 2																		
	• Perencanaan • Tindakan • Observasi • Refleksi														x	x x x			
4.	Siklus II pertemuan 1																		
	• Perencanaan • Tindakan • Observasi • Refleksi															x	x x x		
5.	Siklus II pertemuan 2																		
	• Perencanaan • Tindakan • Observasi • Refleksi																x	x x x	
6.	Pelaporan																		x

3.11 TIM PENELITI

Nama : Arum Dwi Hardiyanti

NIM : 1401411236

Jabatan : Peneliti

Lokasi penelitian : SDN Ngijo 01

Nama : Lydi Loris N N, S.Pd

Jabatan : Guru kelas III/ Tim kolaborator

Lokasi penelitian : SDN Ngijo 01

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, secara umum dapat disimpulkan bahwa:

1. Dalam proses pembelajaran terjadi peningkatan kualitas pembelajaran IPS di SDN Ngijo 01 kota semarang, dengan menerapkan model *make a match* berbantuan media *audio visual.*
2. Terjadi peningkatan keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS dengan menerapkan model *make a match*
3. Terjadi peningkatan keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS dengan menerapkan media *audio visual*
4. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang telah memenuhi criteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.

5.2 SARAN

Berdasarkan simpulan pada pembelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif *make a match* berbantuan media *audio visual* pada siswa kelas III SDN Ngijo 01 maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran IPS seharusnya guru selalu berusaha meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model dan media yang inovatif.

2. Dalam proses pembelajaran IPS seharusnya guru selalu berusaha meningkatkan keterampilan guru dan aktivitas siswa dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif termasuk di dalamnya model *make a match*.
3. Dalam proses pembelajaran IPS seharusnya guru selalu berusaha meningkatkan keterampilan guru dan aktivitas siswa dengan menerapkan media pembelajaran yang inovatif termasuk di dalamnya media *audio visual.*
4. Dalam pembelajaran IPS siswa harus lebih rajin belajar agar hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan KKM dapat dipertahankan dan bahkan lebih ditingkatkan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Anitah, Sri dkk. 2011. Strategi Pembelajaran SD. Jakarta: Universitas Terbuka.

Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto , Suharsimi dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi

Ary, Komang. 2014. Skripsi : *Penerapan Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD No. 3 Tibubeneng, Kuta Utara*. 2(1): 1-14. http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/4236/3302. Diakses pada tanggal 2 Februari 2015 pukul 10.30 WIB

Aqib, Zainal. dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: CV. Yrama Widya.

Baharuddin dan wahyuni. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Ar-ruzz Media

Depdiknas. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum2007.

Dewi, Juwita. 2013. Skripsi : *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Media Audio Visual*

http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/8520/5258.
Diakses pada tanggal 1 Februari 2015 pukul 10.12 WIB

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

Febriyana, Ayu. 2011. Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang. Semarang http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/view/1678/1884. Diakses pada tanggal 1 Februari 2015 pukul 09.30 WIB

Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

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

Harrhyanto, Nar dan HM. Akbid Hamid. 2007. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas terbuka.

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

Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandumg: PT Remaja Rosdakarya.

Mulyarsih. 2010. Skripsi. *Peningkatan Prestasi Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match Pada Siswa Kelas IV SDN Harjowinangun 01, Tersono Batang*. Batang. http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/view/1674/1880 . Diakses pada tanggal 1 Februari 2015 pukul 09.30 WIB

Mulyasa. 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Bandung*: PT Remaja Rosdakarya Offset.

PERMENDIKNAS. 2006. UU NO 22 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Dasar Dan Menengah. Jakarta: BSNP

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

Rifa'i, Ahmad dan Catharina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Bandung: Rajagrafindo Persada.

Sabeh, Ghada. *2011. A Match or a Mismatch between Student and Teacher Learning Style Preferences. International Journal of English Linguistics*. 1 (1): 1-11. Jurnal Internasional http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ijel/article/view/9776/7044

Diakses pada tanggal 2 Februari 2015 pukul 09.21WIB

Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Slameto. 2010. *Belajar & Faktor0faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta

Solihatin, Etin dan Raharjo. 2012. *Model Pembelajaran IPS.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Remaja Rosdakarya

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Tarigan, Daitin. 2014. Skripsi : *Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 050687 Sawit Seberang* .

Medan: http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/3278/3223 Diakses pada tanggal 1 Februari 2015 pukul 09.30 WIB

Thobroni dan Arif Mustofa. 2011. *Belajar dan Pembelajaran.* Jogjakarta:Ar-ruzz Media

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Undang-Undang SISDIKNAS. 2014. Bandung: Citra Umbara.

Uno, Hamzah. 2012. *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif.* Jakarta: Bumi Aksara.

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

Wardani, I.G.A.K ,dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Winarsih, Sri. 2013. Skripsi : *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Bahasa Jawa Pokok Bahasan Menulis Kalimat Berhuruf Jawa Dengan Metode Make A Match Berbantuan Permainan.* http://ejournal.unima.ac.id/index.php/jfip/article/view/4616 Diakses pada tanggal 1 Februari 2015 pukul 09.55 WIB

Winataputra, Udin S dkk. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

LAMPIRAN 1

PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR KETERAMPILAN GURU MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL* DALAM PEMBELAJARAN IPS K.D MENGENAL JENIS-JENIS PEKERJAAN PADA SISWA KELAS III SDN NGIJO 01

Keterampilan Dasar Mengajar Guru	**Langkah pembelajaran IPS melalui model *Make A Match* dengan berbantuan *media Audio visual* (Kegiatan guru)**	**Indikator Ketrampilan Guru dalam model *Make A Match* dengan berbantuan *media Audio visual***
1. keterampilan membuka pelajaran 2. keterampilan bertanya 3. keterampilan menggunakan variasi 4. keterampilan menjelaskan 5. keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil 6. keterampilan mengelola kelas 7. keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan 8. keterampilan memberi	1. Guru menyampaikan tujuan dan indikator pembelajaran diiringi dengan memotivasi siswa 2. Guru menyampaikan materi tentang jenis-jenis pekerjaan 3. Guru memutarkan video tentang materi yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan. 4. Guru membagi siswa kedalam dua kelompok, yaitu kelompok A dan Kelompok B. 5. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. 6. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/ mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu	1. Melaksanakan kegiatan awal pada pembelajaraan IPS (keterampilan membuka pelajaran), 2. Penguasaan materi pembelajaran,(keterampilan menjelaskan) 3. Mengemukakan pertanyaan yang berhubungan dengan pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan (keterampilan bertanya), 4. Mengajar dengan memperhatikan karakteristik peserta didik melalui bimbingan dalam kelompok kecil (keterampilan membimbing kelompok kecil), 5. Melakukan variasi media dan gaya mengajar selama proses pembelajaran (keterampilan mengadakan variasi),

penguatan 9. keterampilan menutup pelajaran	kelompok lain 7. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B 8. Guru mencatat nama siswa yang sudah menemukan pasangannya pada kertas yang sudah dipersiapkan sebelumnya. 9. Guru memberi tahu siswa bahwa waktu untuk mencari pasangan sudah habis. 10. Guru memberi waktu pada pasangan untuk mendiskusikan mengenai kartu pertanyaan dan jawaban yang sudah ditemukan. 11. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi di depan kelas. 12. Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kococokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi. 13. Guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan dari kegiatan yang sudah dilakukan	6. Memberikan penguatan selama proses pembelajaran (keterampilan memberi penguatan) 7. Pengkondisian kelas selama pembelajaran berlangsung (keterampilan mengelola kelas) 8. Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran).

LAMPIRAN 2

PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR AKTIVITAS SISWA MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL* DALAM PEMBELAJARAN IPS K.D MENGENAL JENIS-JENIS PEKERJAAN

Aktivitas Siswa	**Langkah pembelajaran IPS melalui model *Make A Match* dengan berbantuan *media Audio visual* (aktivitas siswa)**	**Indikator aktivitas siswa dalam model *Make A Match* dengan berbantuan *media Audio visual***
1) *Visual activities* (aktivitas-aktivitas melihat), yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain. 2) *Oral activities* (aktivitas-aktivitas berbicara), seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, dan memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. 3) *Listening activities* (aktivitas-aktivitas mendengarkan), sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato. 4) *Writing activities* (aktivitas-	1) Siswa mendengarkan penyampaian tujuan dan indikator pembelajaran 2) Siswa mendengarkan penyampaian materi 3) Siswa memberhatikan video yang diperlihatkan guru. 4) Siswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok A dan kelompok B. 5) Siswa menerima kartu pertanyaan untuk kelompok A dan kartu jawaban untuk kelompok B 6) Siswa mendengarkan instruksi dari guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan. 7) Siswa dari kelompok A diminta untuk mencari pasangannya di di	1. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran (*mental activities*); 2. Memperhatikan penjelasan guru dengan baik;(*listening activities*) 3. Memperhatikan media *audio visual (visual activities*); 4. Melakukan pemodelan bergerak mencari pasangan (*motor activities*); 5. Antusias dalam pembelajaran melalui model pembelajaran *Make a match (emotional activities*) ; 6. Membuat/menempel gambar (*drawing activities*) 7. Kelompok

aktivitas menulis), seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin. 5) *Drawing activities* (aktivitas-aktivitas menggambar), misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram. 6) *Motor activities* (aktivitas-aktivitas gerak), yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, dan beternak. 7) *Mental activities* (aktivitas - aktivitas mental), sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan. 8) *Emotional activities* (aktivitas-aktivitas emosional), seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.	kelompok B sesuai yang mereka anggap cocok. 8) Siswa yang sudah menemukan pasangan yang mereka anggap cocok melapor pada guru untuk dicatat namanya. 9) Siswa menghentikan kegiatan mencari pasangan karena waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri 10) Siswa mendiskusikan mengenai kartu pertanyaan dan jawaban yang sudah ditemukan. 11) Pasangan yang dipanggil guru melakuka presentasi di depan kelas, dan siswa lain mendengarkan dan memperhatikan presentasi siswa yang maju 12) Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait dengan hasil kecocokan dari tiap-tiap pasangan. 13) Siswa dibimbing untuk menyimpulkan hasil dari kegiatan yang sudah dilakukan.	mempresentasikan hasil diskusinya (*oral activities*); 8. Menyimpulkan hasil aktivitas pembelajaran (*writing activities*);

LAMPIRAN 3

KISI – KISI INSTRUMEN PENELITIAN

JUDUL:

"Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Ngijo 01 Kota Semarang"

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/Instrumen Pengumpul Data
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* dengan Berbantu Media *Audio Visual*	1. Melaksanakan kegiatan awal (keterampilan membuka pelajaran), 2. Penguasaan materi pembelajaran,(keterampilan menjelaskan) 3. Mengemukakan pertanyaan (keterampilan bertanya), 4. Mengajar dengan memperhatikan karakteristik peserta didik (keterampilan membimbing kelompok kescil), 5. Melakukan variasi selama proses pembelajaran (keterampilan mengadakan variasi), 6. Melakukan penguatan selama proses pembelajaran 7. Pengkondisian kelas selama pembelajaran berlangsung (keterampilan mengelola kelas) 8. Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran).	- Guru - Foto - Catatan lapangan	- Lembar observasi - Foto - Video - Catatan lapangan

2.	Aktifitas siswa dalam pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* dengan Berbantu Media *Audio Visual*	1. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran (*mental activities*); 2. Memperhatikan penjelasan guru dengan baik;(*listening activities*) 3. Memperhatikan media *audio visual (visual activities*); 4. Melakukan pemodelan bergerak mencari pasangan (*motor activities*); 5. Antusias dalam pembelajaran melalui model pembelajaran *Make a match (emotional activities*) ; 6. Membuat gambar (*drawing activities*) 7. Kelompok mempresentasikan hasil diskusinya (*oral activities*); 8. Menyimpulkan hasil aktivitas pembelajaran (*writing activities*);	- Siswa - Foto - Catatan Lapangan	- Lembar observasi - Catatan lapangan
3.	Hasil belajar pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* dengan Berbantu Media *Audio Visual*	1. Menyebutkan jenis – jenis pekerjaan di lingkungan sekitar 2. Menjelaskan jenis pekerjaan penduduk yang menghasilkan barang dan jasa 3. Mengidentifikasi jenis pekerjaan yang ada di pedesaan dan perkotaan 4. Menjelaskan jenis – jenis peralatan yang sesuai dengan pekerjaan	- Siswa - Foto	- Tes tertulis

LAMPIRAN 4

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Siklus … Pertemuan …

JUDUL:

"Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Ngijo 01 Kota Semarang"

Nama SD : SDN Ngijo 01

Guru :

Kelas/ Materi : III / Jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar

Siklus : I pertemuan I

Hari/tanggal :

Petunjuk :

a. Bacalah dengan cermat indikor keterampilan guru!
b. Berilah tanda check (√) pada kolom jika descriptor tampak.
c. Skor penilaian :
   a. Jika deskriptor tidak ada yang nampak, maka skor 0
   b. Jika deskriptor nampak 1, maka skor 1
   c. Jika deskriptor nampak 2, maka skor 2
   d. Jika deskriptor nampak 3, maka skor 3
   e. Jika deskriptor nampak 4, maka skor 4 (Rusman, 2014:101)
d. Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	Indikator keterampilan guru	Deskriptor	Tampak	Skor
1.	Melaksanakan kegiatan awal (keterampilan membuka pelajaran)	a. Guru meyiapkan media yang akan digunakan		
		b. Guru mengkondisikan siswa		
		c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
		d. Guru melakukan apersepsi		
2.	Penguasaan materi pembelajaran,(keterampilan menjelaskan)	a. Dalam menyampaikan materi di bantu dengan media yang menarik		
		b. Menggunakan bahasa yang jelas dan mudah di mengerti		

		c. Menggunakan buku referensi		
		d. Ada komunikasi dengan siswa (komunikatif)		
3.	Mengemukakan pertanyaan (keterampilan bertanya),	a. Memberi pertanyaan dengan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti		
		b. Pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan masalah yang dibicarakan		
		c. Memberikan waktu untuk berfikir		
		d. memberikan informasi yang cukup agar siswa dapat menemukan sendiri jawabannya		
4.	Mengajar dengan memperhatikan karakteristik peserta didik (keterampilan membimbing kelompok kescil)	a. Membimbing dalam mengamati kartu pertanyaan-jawaban dan menyampaikan hasilnya secara lisan di depan kelas		
		b. Membimbing siswa dalam menemukan pasangan		
		c. Memberikan kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok		
		d. Memberikan penegasan terhadap hasil diskusi		
5.	Melakukan variasi selama proses pembelajaran (keterampilan mengadakan variasi),	a. Membentuk kelompok belajar yang heterogen		
		b. menjelaskan langkah-langkah sesuai dengan ketentuan model pembelajaran *make a match*		
		c. Adanya variasi penggunaan media dan bahan ajar		
		d. Adanya variasi mengajar meliputi variasi suara dan ekspresi		
6.	Memberikan Penguatan selama proses pembelajaran (keterampilan memberikan penguatan)	a. Penguatan diberikan sesuai dengan perilaku siswa		
		b. Memberikan penguatan secara verbal (kata-kata)		
		c. Penguatan disampaikan dengan bahasa yang padat, singkat dan jelas		
		d. Memberikan penguatan secara non verbal (benda)		

7.	Pengkondisian kelas selama pembelajaran berlangsung (keterampilan mengelola kelas)	a. Pembelajaran berlangsung sesuai dengan alokasi waktu yang telah direncanakan sebelumnya		
		b. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa		
		c. Memusatkan perhatian kepada semua siswa secara merata		
		d. mengatasi hal-hal yang menimbulkan masalah.		
8.	menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran).	a. Membimbing siswa dalam menyimpulkan kegiatan yang sudah dilakukan		
		b. Memberikan refleksi dengan mengajak siswa mengingat kembali hal-hal yang penting selama kegiatan yang telah berlangsung		
		c. Memberikan tindak lanjut		
		d. Memberi soal evaluasi		
JUMLAH				
KATEGORI				

Perhitungan Skor

Skor tertinggi (T) : 8x 4 = 32

Skor terendah (R) : 0

nilai Qn : Letak Q + (R)

n = (T - R) + 1

= (32 - 0) + 1

= 33

Letak Q1 = $\frac{1}{4}$ (n+1) = $\frac{1}{4}$ (33+1)

=8,5

Nilai Q_1= Letak Q + (R) = 8,5 + 0 = 8,5

Letak Q2 = $\frac{2}{4}$ (n+1)= $\frac{2}{4}$ (33+1)

=17

Nilai Q_1= Letak Q + (R) = 17 + 0 = 17

Letak Q3 = $\frac{3}{4}$ (n+1)= $\frac{3}{4}$ (33+1)

=25,5

Nilai Q_1= Letak Q + (R) = 25,5 + 0 = 25,5

Q_4 = Skor tertinggi = 32

Kriteria Penilaian Keterampilan Guru

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian
25,5 ≤ skor ≤ 32	Sangat baik
17 ≤ skor < 25,5	Baik
8,5 ≤ skor < 17	Cukup
0 ≤ skor < 8,5	Kurang

Semarang, …….. 2015

Kolaborator

Lydi Loris N N , S.Pd

LAMPIRAN 5

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

JUDUL:

"Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Ngijo 01 Kota Semarang"

Nama Siswa :

Materi :

Siklus :

Hari/tanggal :

Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator keterampilan guru!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom jika descriptor tampak.
3. Skor penilaian :
   a. Jika descriptor tidak ada yang nampak, maka skor 0
   b. Jika deskriptor nampak 1, maka skor 1
   c. Jika deskriptor nampak 2, maka skor 2.
   d. Jika deskriptor nampak 3, maka skor 3.
   e. Jika deskriptor nampak 4, maka skor 4. (Rusman, 2014:101)
4. Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No	Indikator aktivitas siswa	Deskriptor	Tampak	Skor
1.	Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran (*mental activities*)	a. Siswa datang tepat waktu sebelum pelajaran dimulai		
		b. Siswa menyiapkan bahan dan alat-alat yang digunakan untuk kegiatan belajar		
		c. Siswa memperhatikan penjelasan/ petunjuk guru untuk memulai pelajaran		
		d. Siswa tertib dan rapi di tempat duduk masing-masing		
2.	Memperhatikan penjelasan guru dengan baik;(*listening activities*)	a. Siswa tidak bermain/gaduh sendiri		
		b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru		
		c. Siswa mencatat poin-poin penting dari		

		penjelasan guru		
		d. Siswa merespon penjelasan guru		
3.	Memperhatikan media *audio visual (visual activities*);	a. Siswa antusias terhadap media *audio visual*.		
		b. Siswa mencatat poin-poin penting dari media audio visual		
		c. Siswa bertanya kepada guru hal yang kurang dimengerti terkait media yang dilihat		
		d. Siswa memberikan tanggapan atau komentar terhadap media yang ditampilkan		
4.	Melakukan pemodelan bergerak mencari pasangan (*motor activities*);	a. Siswa mencermati kartu yang diberikan		
		b. Siswa tidak gaduh saat bergerak mencari pasangan		
		c. Pergerakan siswa rapi		
		d. Siswa melaporkan kartu pasangan yang sudah ditemukan kepada guru		
5.	Antusias dalam pembelajaran melalui model pembelajaran *Make a match (emotional activities*) ;	a. Siswa tertarik terhadap model yang digunakan		
		b. Siswa senang terhadap model yang digunakan		
		c. Siswa paham terhadap model pembelajaran yang digunakan		
		d. Siswa yang belum menemukan pasangan bersedia menerima hukuman		
6.	Membuat gambar *(drawing activities*) ;	a. Siswa membuat/menempel gambar dengan rapi		
		b. Siswa membuat/menempel gambar dengan mandiri		
		c. Perpaduan warna dalam gambar baik		
		d. Pekerjaan siswa rapi dan bersih		

7.	Kelompok mempresentasikan hasil diskusinya (*oral activities*);	a. Siswa menyampaikan hasil kerja dengan kalimat yang mudah dipahami		
		b. Siswa berbagi tugas dalam penyajian hasil kerja		
		c. Siswa merespon tanggapan yang muncul		
		d. Siswa tidak malu-malu saat menyampaikan hasil		
8.	Menyimpulkan hasil aktivitas pembelajaran (*writing activities*);	a. Siswa berani berpendapat mengenai kesimpulan materi kajian		
		b. Bertanya apabila ada materi yang kurang dipahami		
		c. Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan mandiri		
		d. Siswa tertib dan tenang dalam mengerjakan soal evaluasi		
JUMLAH				
KATEGORI				

Perhitungan Skor

Skor tertinggi (T) : 8x 4 = 32
Skor terendah (R) : 0
nilai Qn : Letak Q + (R)
n = (T - R) + 1
= (32 - 0) + 1
= 33

Letak Q1 = $\frac{1}{4}$ (n+1) = $\frac{1}{4}$ (33+1)
=8,5
Nilai Q_1= Letak Q + (R) = 8,5 + 0 = 8,5

Letak Q2 = $\frac{2}{4}$ (n+1)= $\frac{2}{4}$ (33+1)
=17
Nilai Q_1= Letak Q + (R) = 17 + 0 = 17

Letak Q3 = $\frac{3}{4}$ (n+1)= $\frac{3}{4}$ (33+1)
=25,5
Nilai Q_1= Letak Q + (R) = 25,5 + 0 = 25,5

Q_4 = Skor tertinggi = 32

Kriteria Penilaian Observasi Aktivitas Siswa

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian
25,5 ≤ skor ≤ 32	Sangat baik
17 ≤ skor < 25,5	Baik
8,5 ≤ skor < 17	Cukup
0 ≤ skor < 8,5	Kurang

Semarang, ...2015
Kolaborator

Lydi loris NN, S.Pd

LAMPIRAN 6

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Satuan Pendidikan : SDN Ngijo 01

Kelas/Semester : III/II

Tanggal :

Judul Penelitian : "Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Ngijo 01 Kota Semarang"

A. Petunjuk

a) Bacalah petanyaan dibawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu
b) Pertimbangkan setiap jawaban mu, dan jangan terpengaruh dengan jawaban temanmu
c) Tuliskan jawabanmu dengan memberi tanda silang (X) pada kolom yang sudah disediakan.

1. Apakah kamu merasa puas dengan pembelajaran yang sudah dilakukan tadi?
   a. Sangat Puas c. Cukup puas
   b. Puas d. Tidak puas
2. Apakah kegiatan belajar yang kamu ikuti tadi menarik?
   a. Sangat menarik c. Cukup menarik
   b. Menarik d. Tidak menarik
3. Menurut kamu, apakah ibu guru menerangkan materi dengan jelas?
   a. Sangat jelas c. Cukup jelas
   b. Jelas d. Tidak menarik
4. Apakah kamu suka dengan cara ibu guru menjelaskan materi pelajaran?
   a. Sangat suka c. Cukup suka
   b. Suka d. Tidak suka
5. Apakah video yang ditayangkan pada kegiatan pembelajaran menarik?
   a. Sangat menarik c. Cukup menarik
   b. Menarik d. Tidak menarik
6. Apakah kamu paham dengan isi materi video yang ditayangkan?
   a. Sangat paham c. Cukup paham

b. Paham d. Tidak paham

7. Apakah kamu mengalami kesulitan dengan tugas yang diberikan pada pembelajaran?
   a. Sangat kesulitan c. Cukup kesulitan
   b. Kesulitan d. Tidak kesulitan
8. Apakah kamu antusias dalam menerima pelajaran dari ibu guru?
   a. Sangat antusias c. Cukup antusias
   b. Antusias d. Tidak antusias
9. Apakah kamu aktif dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan pembelajaran biasanya?
   a. Sangat aktif c. Cukup aktif
   b. Aktif d. Tidak aktif
10. Apakah kamu aktif bekerja sama dengan temanmu saat kegiatan diskusi?
   a. Sangat aktif c. Cukup aktif
   b. Aktif d. Tidak aktif
11. Apakah kamu sering bertanya kepada guru jika ada materi yang belum kamu pahami?
   a. Sangat sering c. Cukup sering
   b. Sering d. Tidak sering
12. Apakah kamu termotivasi untuk belajar dengan model pembelajaran yang dilakukan ibu guru?
   a. Sangat termotivasi c. Cukup termotifasi
   b. Termotifasi d. Tidak termotifasi
13. Apakah kalian mudah memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran?
   a. Sangat mudah c. Cukup mudah
   b. Mudah d. Tidak mudah
14. Apakah hasil belajar yang kamu dapatkan meningkat dari yang sebelumnya?
   a. Sangat meningkat c. Cukup meningkat
   b. Meningkat d. Tidak meningkat
15. Apakah kamu ingin belajar lagi menggunkakan model pembelajaran seperti tadi dilain hari?
   a. Sangat ingin c. Cukup ingin
   b. Ingin d. Tidak ingin

LAMPIRAN 7

HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU DALAM MENGELOLA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DENGAN BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL*

Siklus I Pertemuan I

JUDUL:

"Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Ngijo 01 Kota Semarang"

Nama SD : SDN Ngijo 01
Kelas : III
Guru : Arum Dwi Hardiyanti
Materi : Jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar
Siklus : I pertemuan I
Hari/tanggal : Kamis, 26 Maret 2015

Petunjuk :

a. Bacalah dengan cermat indikator keterampilan guru!
b. Berilah tanda check (√) pada kolom jika descriptor tampak.
c. Skor penilaian:
   a. Jika deskriptor tidak ada yang nampak, maka skor 0
   b. Jika deskriptor nampak 1, maka skor 1
   c. Jika deskriptor nampak 2, maka skor 2
   d. Jika deskriptor nampak 3, maka skor 3
   e. Jika deskriptor nampak 4, maka skor 4 (Rusman, 2014:101)
d. Hal-hal yang tidak tampak pada descriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	Indikator keterampilan guru	Descriptor	Tampak	Skor
1.	Melaksanakan kegiatan awal (keterampilan	a. Guru meyiapkan media yang akan digunakan	√	3
		b. Guru mengkondisikan siswa	√	
		c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		

	membuka pelajaran)	d. Guru melakukan apersepsi	√	
2.	Penguasaan materi pembelajaran,(keterampilan menjelaskan)	a. Dalam menyampaikan materi di bantu dengan media yang menarik	√	2
		b. Menggunakan bahasa yang jelas dan mudah di mengerti	√	
		c. Menggunakan buku referensi		
		d. Ada komunikasi dengan siswa (komunikatif)		
3.	Mengemukakan pertanyaan (keterampilan bertanya),	a. Memberi pertanyaan dengan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti	√	2
		b. Pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan masalah yang dibicarakan	√	
		c. Memberikan waktu untuk berfikir		
		d. memberikan informasi yang cukup agar siswa dapat menemukan sendiri jawabannya		
4.	Mengajar dengan memperhatikan karakteristik peserta didik (keterampilan membimbing kelompok kescil)	a. Membimbing dalam mengamati kartu pertanyaan-jawaban dan menyampaikan hasilnya secara lisan di depan kelas	√	1
		b. Membimbing siswa dalam menemukan pasangan		
		c. Memberikan kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok		
		d. Memberikan penegasan terhadap hasil diskusi		
5.	Melakukan variasi selama proses pembelajaran (keterampilan mengadakan variasi),	a. Membentuk kelompok belajar yang heterogen	√	2
		b. menjelaskan langkah-langkah sesuai dengan ketentuan model pembelajaran *make a match*		
		c. Adanya variasi penggunaan media dan bahan ajar		
		d. Adanya variasi mengajar meliputi variasi suara dan ekspresi	√	
6.	Memberikan Penguatan selama	a. Penguatan diberikan sesuai dengan perilaku siswa	√	3

	proses pembelajaran (keterampilan memberikan penguatan)	b. Memberikan penguatan secara verbal (kata-kata)	√	
		c. Penguatan disampaikan dengan bahasa yang padat, singkat dan jelas	√	
		d. Memberikan penguatan secara non verbal (benda)		
7.	Pengkondisian kelas selama pembelajaran berlangsung (keterampilan mengelola kelas)	a. Pembelajaran berlangsung sesuai dengan alokasi waktu yang telah direncanakan sebelumnya	√	2
		b. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa	√	
		c. Memusatkan perhatian kepada semua siswa secara merata		
		d. mengatasi hal-hal yang menimbulkan masalah.		
8.	menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran).	a. Membimbing siswa dalam menyimpulkan kegiatan yang sudah dilakukan	√	3
		b. Memberikan refleksi dengan mengajak siswa mengingat kembali hal-hal yang penting selama kegiatan yang telah berlangsung	√	
		c. Memberikan tindak lanjut		
		d. Memberi soal evaluasi	√	
JUMLAH			18	
KATEGORI			Baik	

Perhitungan Skor

Skor tertinggi (T) : 8x 4 = 32

Skor terendah (R) : 0

nilai Qn : Letak Q + (R)

n = (T - R) + 1

= (32 - 0) + 1

= 33

Letak Q1 = $\frac{1}{4}$ (n+1) = $\frac{1}{4}$ (33+1)

=8,5

Nilai Q_1= Letak Q + (R) = 8,5 + 0 = 8,5

Letak Q_2 = $\frac{2}{4}$ (n+1)= $\frac{2}{4}$ (33+1)

=17

Nilai Q_2= Letak Q + (R) = 17 + 0 = 17

Letak Q_3 = $\frac{3}{4}$ (n+1)= $\frac{3}{4}$ (33+1)

=25,5

Nilai Q_3= Letak Q + (R) = 25,5 + 0 = 25,5

Q_4 = Skor tertinggi = 32

Kriteria Penilaian Observasi Keterampilan Guru

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian
25,5 ≤ skor ≤ 32	Sangat baik
17 ≤ skor < 25,5	Baik
8,5 ≤ skor < 17	Cukup
0 ≤ skor < 8,5	Kurang

Semarang, 26 Maret 2015

Kolaborator

Lydi Loris N N , S.Pd

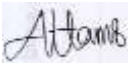
LAMPIRAN 8

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DENGAN BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL*

Siklus I Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Indikator								Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	**WHY**	4	2	2	4	3	1	0	2	18	B
2	**SLY**	3	2	1	3	2	0	0	1	12	C
3	**ABL**	1	2	3	2	2	1	4	3	18	B
4	**AGG**	2	1	2	1	2	0	0	1	9	C
5	**ATL**	4	2	3	1	2	2	2	2	18	B
6	**BGS**	2	3	2	0	1	1	0	1	10	C
7	**ADR**	1	1	2	1	0	1	2	1	9	C
8	**DMS**	1	1	2	0	3	0	4	2	13	C
9	**DNA**	3	2	3	1	2	1	0	1	13	C
10	**CRN**	4	4	2	3	3	2	4	4	26	SB
11	**APR**	3	2	3	2	3	1	2	2	18	B
12	**ERK**	2	2	3	1	2	1	0	0	11	C
13	**NVA**	4	3	2	1	3	2	2	2	19	B
14	**NVL**	3	2	2	0	1	0	1	1	10	C
15	**FRD**	3	2	2	0	2	1	3	4	17	B
16	**IDA**	2	2	2	1	2	0	0	2	11	C
17	**ILM**	1	1	2	0	3	2	2	2	13	C
18	**VRA**	4	3	3	2	2	1	4	2	21	B
19	**ARG**	1	1	2	0	2	1	1	2	10	C
20	**FYN**	3	2	1	0	1	0	1	2	10	C
21	**VKA**	3	3	2	1	2	1	2	0	14	C
22	**ALD**	4	3	2	3	2	2	4	3	23	B
23	**STV**	2	2	2	1	1	2	0	1	11	C
24	**TBT**	4	3	3	2	3	2	4	3	24	B
25	**VBO**	4	2	3	1	3	2	4	3	22	B
26	**HNF**	4	4	2	3	2	2	3	3	23	B
27	**RTU**	4	3	2	3	2	1	3	2	20	B
28	**OBY**	2	2	2	1	2	1	2	2	14	C
Jumlah		78	62	62	38	58	31	54	54	437	
Rata-rata		2.7	2.2	2.2	1.3	2.0	1.1	1.9	1.9	1.95	
Kategori										Cukup	

Semarang, 26 Maret 2015



Ari Utami

LAMPIRAN 9

HASIL BELAJAR PRA SIKLUS

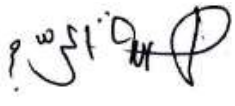
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester : III / II
KKM : 65

No	Nama	Nilai	Hasil Penialaian
1	WHY	58	Tidak Tuntas
2	SLY	48	Tidak Tuntas
3	ABL	80	Tuntas
4	AGG	54	Tidak Tuntas
5	ATL	64	Tidak Tuntas
6	BGS	88	Tuntas
7	ADR	80	Tuntas
8	DMS	56	Tidak Tuntas
9	DNA	60	Tidak Tuntas
10	CRN	92	Tuntas
11	APR	84	Tuntas
12	ERK	58	Tidak Tuntas
13	NVA	62	Tidak Tuntas
14	NVL	48	Tidak Tuntas
15	FRD	62	Tidak Tuntas
16	IDA	52	Tidak Tuntas
17	ILM	50	Tidak Tuntas
18	VRA	90	Tuntas
19	ARG	52	Tidak Tuntas
20	FYN	52	Tidak Tuntas
21	VKA	76	Tuntas
22	ALD	88	Tuntas
23	STV	60	Tidak Tuntas
24	TBT	88	Tuntas
25	VBO	78	Tuntas
26	HNF	64	Tidak Tuntas
27	RTU	70	Tuntas
28	OBY	64	Tidak Tuntas
Rata-rata			67.07
Jumlah siswa tuntas			11
Jumlah siswa tidak tuntas			17

Mengetahui,
Guru Kelas III

Lydi Loris, S.Pd

Peneliti



Arum Dwi Hardiyanti

LAMPIRAN 10

HASIL BELAJAR SIKLUS I PERTEMUAN I

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester : III / II
KKM : 65

No	Nama	Nilai	Hasil Penialaian
1	WHY	60	Tidak Tuntas
2	SLY	44	Tidak Tuntas
3	ABL	82	Tuntas
4	AGG	72	Tuntas
5	ATL	64	Tuntas
6	BGS	86	Tuntas
7	ADR	84	Tuntas
8	DMS	60	Tidak Tuntas
9	DNA	56	Tidak Tuntas
10	CRN	96	Tuntas
11	APR	84	Tuntas
12	ERK	62	Tidak Tuntas
13	NVA	70	Tuntas
14	NVL	64	Tidak Tuntas
15	FRD	62	Tidak Tuntas
16	IDA	54	Tidak Tuntas
17	ILM	56	Tidak Tuntas
18	VRA	88	Tuntas
19	ARG	64	Tuntas
20	FYN	64	Tidak Tuntas
21	VKA	62	Tidak Tuntas
22	ALD	92	Tuntas
23	STV	70	Tuntas
24	TBT	80	Tuntas
25	VBO	82	Tuntas
26	HNF	64	Tidak Tuntas
27	RTU	76	Tuntas
28	OBY	68	Tidak Tuntas
Rata-rata			70.21
Jumlah siswa tuntas			14
Jumlah siswa tidak tuntas			14

Mengetahui ,
Guru Kelas III

Lydi Loris N.N, S.Pd

Peneliti

Arum Dwi Hardiyanti

LAMPIRAN 11

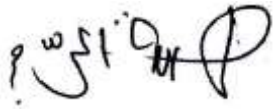
CATATAN LAPANGAN
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS III SDN NGIJO 01 KOTA SEMARANG
Siklus I Pertemuan I

Sekolah : SDN Ngijo 01
Kelas : III
Hari/Tanggal : Kamis, 26 Maret 2015

Kegiatan pembelajaran pada hari itu diawalai dengan berbaris rapi didepan kelas. Siswa yang bisa menjawab pertanyaan dari guru diperbolehkan memasuki ruang kelas terlebih dahulu. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan berdoa dengan dipimpin oleh ketua kelas. Sebelum memulai pembelajaran guru sudah menyiapkan laptop, LCD dan media pembelajaran yang akan digunakan. Setelah memastikan semua peralatan yang digunakan siap guru memulai pembelajaran dengan menuliskan tema pembelajaran di papan tulis dan melakukan apersepsi. Kegiatan ini berlangsung sekitar 5 menit.

Ketika guru menunjukkan video, siswa tertarik dan semua perhatian siswa tertuju pada media audio visual yang ditunjukkan tersebut meskipun ada siswa yang heboh sendiri. Guru meminta siswa untuk mencatat hal-hal penting selama video diputarkan. Namun ketika penayangan video, beberapa siswa mengeluh kepada guru karena kebingungan mencatat isi video tersebut. Meskipun mengeluh, siswa merasa senang dan tertarik dengan video tersebut. Setelah tanyangan video selesai, guru meminta beberapa orang siswa unutk maju dan diberikan sebuah kartu pertanyaan. Sedangkan siswa yang tidak maju diberikan kartu jawaban. Kemudian guru menjelaskan kepada siswa tentang model pembelajaran make a match yang akan dilakukan. Setelah semua siswa paham, guru menghitung 1 sampai 3 dan permainan mencari pasangan dimulai. Ketika kegiatan mencari pasangan dilakukan, ada beberapa siswa yang masih kebingungan dan gaduh sendiri ketika mencari pasangannya. Hal ini menyebabkan beberapa siswa salah menemukan pasangannya (tertukar). Ketika mempresentasikan tugas pun suara siswa masih kurang keras, sehingga siswa lain kurang memperhatikan. Pengelolaan kelas perlu ditingkatkan karena guru belum dapat mengatasi siswa yang gaduh dan berjalan-jalan di dalam ruang kelas.

Semarang, 26 Maret 2015



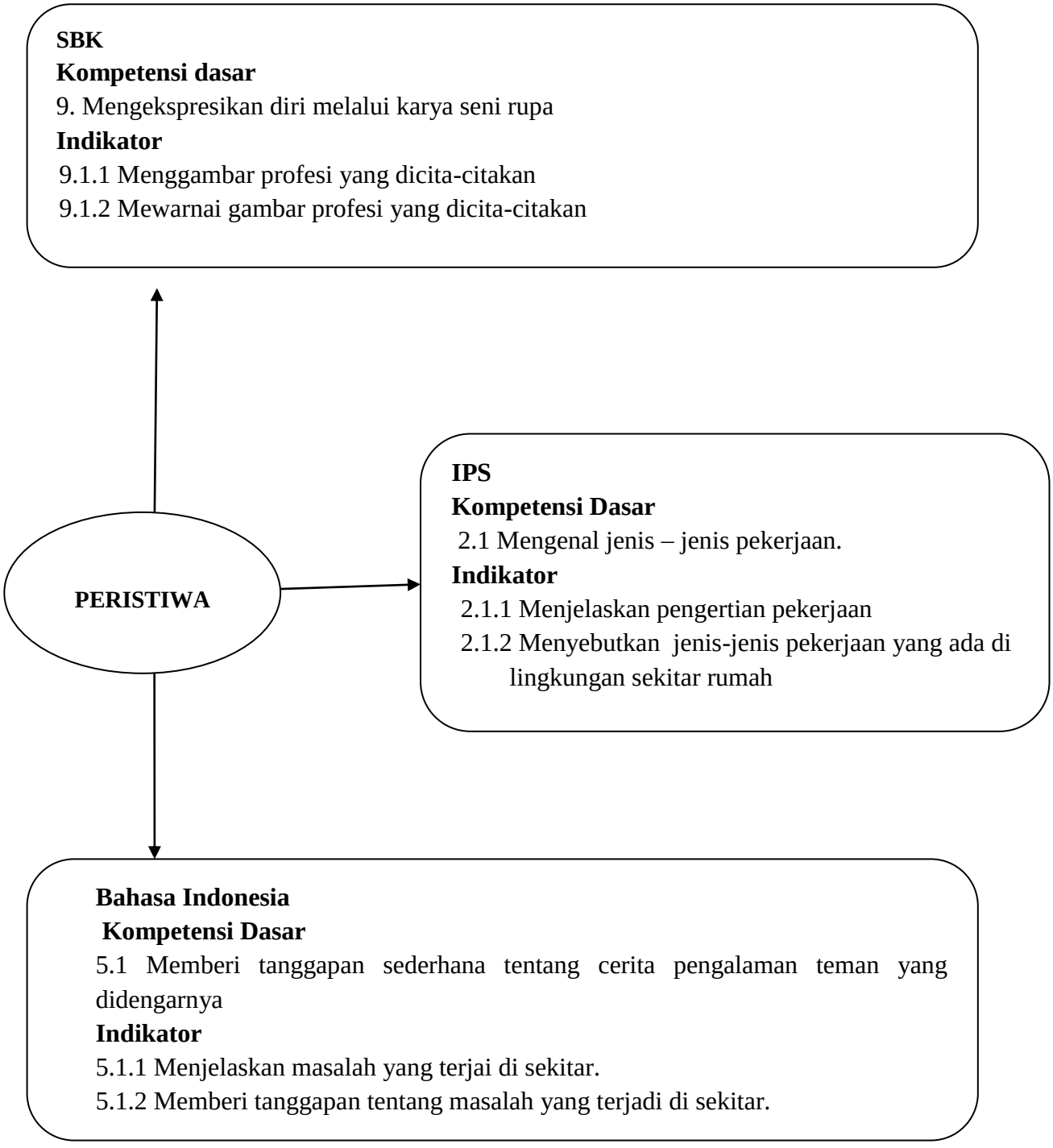
Arum Dwi Hardiyanti

LAMPIRAN 12

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I PERTERMUAN 1

JARINGAN TEMA



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS I PERTERMUAN 1

Sekolah	: SDN Ngijo 01
Mata Pelajaran	: IPS, Bahasa Indonesia dan SBK
Kelas / Semester	: III / II
Alokasi Waktu	: 1 x pertemuan (3 X 35 menit)
Hari / Tanggal	: Kamis, 26 Maret 2015

A. Standar Kompetensi

Bahasa Indonesia

5. Memahami cerita dan teks drama anak yang dilisankan

IPS

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

SBK

9. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa

B. Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

5.1 Memberi tanggapan sederhana tentang cerita pengalaman teman yang didengarnya

IPS

2.1 Mengenal jenis – jenis pekerjaan.

SBK

9.1 Mengekspresikan diri melalui gambar imajinatif mengenai alam sekitar

C. Indikator

Bahasa Indonesia

5.1.1 Menjelaskan masalah yang terjai di sekitar.

5.1.2 Memberi tanggapan tentang masalah yang terjadi di sekitar.

IPS

2.1.1 Menjelaskan pengertian pekerjaan

2.1.2 Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar rumah

SBK

9.1.1 Menggambar profesi yang dicita-citakan

9.1.2 Mewarnai gambar profesi yang dicita-citakan

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mendengarkan penjelasan guru tentang jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar, siswa dapat menjelaskan masalah yang terjadi di sekitar dengan benar
2. Melalui tanya jawab, siswa dapat memberi tanggapan tentang masalah yang terjadi di sekitar dengan baik
3. Dengan mengamati video tentang jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar, siswa dapat menjelaskan pengertian pekerjaan dengan benar
4. Melalui permainan, siswa dapat menyebutkan jenis – jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar dengan benar.
5. Melalui kegiatan menggambar, siswa dapat menggambar profesi yang dicita-citakan dengan baik
6. Melalui kegiatan mewarnai, siswa dapat mewarnai profesi yang dicita-citakan dengan baik

E. Materi pokok

- Menanggapi masalah di lingkungan sekitar
- Pengertian pekerjaan (buku siswa hal 62)
- Jenis-jenis pekerjaan dilingkungan sekitar (hal 62)
- Menggambar dan mewarnai gambar

F. Metode dan model pembelajaran

- Diskusi
- Tanya jawab
- Ceramah
- Model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media *audio visual*

G. Langkah-langkah

Tahapan Kegiatan	Langkah-Langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan awal	Para Kegiatan 1. Salam 2. Pengkondisian kelas	**5 menit**

	3. Do'a 4. Presensi	
	Kegiatan awal 1. Menuliskan tema di papan tulis dan menyampaikan tujuan sesuai indikator pembelajaran yang akan dicapai 2. Guru menyampaikan apersepsi a) Pernakah kalian pergi ke kantor polisi? b) Pekerjaan apa saja yang ada di kantor polisi? c) Apakah kalian tahu pekerjaan apa saja yang ada di rumah sakit?	**5 menit**
Kegiatan Inti	1. Guru menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu tentang jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar 2. Guru meminta salah satu siswa untuk maju kedepan dan menceritakan pengalaman pribadinya yang berhubungan dengan jenis pekerjaan yang pernah ditemui 3. Guru menyampaikan materi tentang jenis-jenis pekerjaan dengan bantuan media *audio visual* 4. Guru memutarkan video tentang materi yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan di sekitar siswa dan jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa 5. Siswa dikelompokkan ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok A dan Kelompok B. 6. Setiap siswa diberi kartu pertanyaan untuk kelompok A dan kartu jawaban untuk kelompok B. 7. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/ mencocokan kartu pasangan yang berisi tentang materi jenis-jenis	**75 menit**

	pekerjaan di sekitar yang dipegang dengan kartu kelompok lain 8. Siswa dari kelompok A bergerak mencari pasangannya di kelompok B 9. Siswa melaporkan pasangan yang sudah ditemukan pada guru 10. Guru mencatat nama siswa yang sudah menemukan pasangannya pada kertas yang sudah dipersiapkan sebelumnya. 11. Guru memberi tahu siswa bahwa waktu untuk mencari pasangan sudah habis. 12. Guru memberi lembar kerja kelompok pada masing-masing pasangan. 13. Siswa mengerjakan tugas kelompok yang sudah diberikan 14. Setiap pasangan mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. 15. Siswa lain memperhatikan kelompok yang sedang presentasi 16. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai kegiatan yang telah dimainkan tadi 17. Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kococokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi. 18. Guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan dari kegiatan yang sudah dilakukan	
Kegiatan Akhir	1) Siswa diajak untuk menyimpulkan/merangkum materi yang baru saja diterimanya. 2) Siswa mengerjakan soal evaluasi mengenai materi yang telah dipelajari. 3) Guru melakukan refleksi 4) Penilaian dan tindak lanjut. 5) Guru memberitahukan materi untuk pertemuan	**20 menit**

	selanjutnya supaya dipersiapkan. 6) Guru menutup pelajaran dengan berdoa	

H. SUMBER DAN MEDIA AJAR

- Sumber ajar:
  a) Buku Bahasa Indonesia Kelas III (BSE) Penerbit CV. PRATAMA
  b) Buku IPS Kelas III yang relevan.
  c) Buku BSE IPS untuk SD/ MI Kelas III Karangan Ismoyo, dkk, halaman 58-63 tahun 2007
  d) Buku BSE Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/ MI Kelas III Karangan Sunarso, dkk, halaman 61-66 tahun 2008
- Media ajar:
  1. Video
  2. Teks bacaan

I. PENILAIAN

1. Prosedur tes
   - Tes dalam proses(tes awal) dan Tes hasil (tes akhir)
2. Teknik Tes
   - Tes dan Non tes
3. Bentuk tes
   - Tes Objektif dan Tes Uraian
4. Instrumen tes

- Tes: soal evaluasi
- Non tes : lembar pengamatan

Semarang, 26 Maret.2015

Guru kelas III

Lydi Loris, S.Pd

Mahasiswa (peneliti)

Arum Dwi Hardiyanti
NIM. 1401411236

Kepala SDN Ngijo 01

ST. Suhartono, S. Pd
NIP. 195912281978021002

Materi ajar

JENIS-JENIS PEKERJAAN

Jenis pekerjaan bermacam-macam. Semua pekerjaan harus dilakukan dengan sungguh-sungguh. Pekerjaan yang dilakukan dengan baik akan mendapatkan hasil yang maksimal. Pekerjaan yang ditekuni manusia dilakukan untuk mendapatkan upah. Upah yang diperoleh dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar

a. Lingkungan sekolah

Guru, penjaga sekolah, penjaga kantin, kepala sekolah, satpam sekolah

b. Lingkungan tempat tinggal

Pedagang, petani, kepala desa, pengrajin. peternak

c. Lingkungan rumah sakit

Dokter, perawat, bidan, apoteker,

d. Lingkungan hukum

Polisi, tentara, hakim, jaksa, pengacara

e. Lingkungan seni

Badut, pelukis, penyanyi, penari, pelawak

1. Pekerjaan yang Menghasilkan Barang dan Jasa

Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, setiap orang harus bekerja. Zaman sekarang ini orang harus pandai-pandai mencari pekerjaan. Modal utama seseorang untuk bekerja adalah kemauan, pendidikan, dan keterampilan. Perhatikan orang-orang yang tinggal di sekitarmu! Pasti jenis pekerjaan mereka bermacam-macam. Ada yang menghasilkan barang dan ada pula yang menghasilkan jasa.

Contoh pekerjaan yang menghasilkan barang, misalnya orang yang tinggal di dekat perkebunan kelapa. Ia dapat bekerja sebagai pembuat sapu dan keset dengan memanfaatkan sabut kelapa. Ada juga orang yang menggunakan tanah untuk membuat genteng, batu bata, dan gerabah. Pekerjaan yang menghasilkan bahan makanan, misalnya pembuat tahu, membuat tempe, membuat roti, membuat bakpao, serta berbagai macam makanan lain. Selain membutuhkan barang, orang hidup juga membutuhkan jasa. Jasa diperoleh dari orang lain. Untuk mendapatkan jasa, harus ada imbalan tertentu. Seseorang yang telah memberikan jasa akan menerima imbalan. Imbalan atau upah biasanya berupa uang.

Selanjutnya, perhatikan contoh berikut. Pak Sukri mempunyai kebun kelapa sawit yang luas. Tanaman kelapa sawitnya banyak sekali. Pak Sukri tidak dapat mengurus kebun kelapa sawitnya sendirian. Ia membutuhkan bantuan orang lain untuk mengurus kebun kelapa sawit tersebut. Orang lain yang membantu tersebut bekerja memelihara, memanen, dan menjual buah kelapa sawit. Seminggu sekali para tenaga kerja yang membantu di kebun kelapa sawit tersebut menerima upah berupa uang dari Pak Sukri. Uang yang mereka terima itu merupakan imbalan atas jasa yang telah diberikan kepada Pak Sukri. Dari contoh tersebut, dapat disimpulkan bahwa jasa adalah bantuan berupa tenaga, pikiran, keterampilan, atau pelayanan yang diberikan kepada orang lain.

Setiap manusia memerlukan makan. Untuk itu manusia bekerja. Pekerjaan itu bermacam-macam. Ada yang bekerja sebagai petani. Pegawai, buruh, dan dagang. Nelayan, dan lainlain. Pekerjaan menghasilkan barang. Ada yang menghasilkan jasa. Dalam bekerja harus semangat. Disiplin dan jujur.dan lain-lain.

LEMBAR KERJA SISWA

Nama kelompok : .....

Anggota : 1. ..... 3 ..... 6 .....

2. ..... 4 ..... 7 .....

Petunjuk Pengerjaan

1. Tulislah nama beserta nomor absennya pada kolom yang telah disediakan.

2. Kerjakan bersama pasanganmu

Amati berbagai jenis pekerjaan sebagai seniman di bawah ini!

....

....

1. Tulislah nama pekerjaan yang sesuai dengan gambar pada kotak yang telah disediakan

2. Bagaimana perasaaanmu saat menonton tayangan artis atau seniman favoritmu?

……

……

……

……

3. Apa yang dapat kamu simpulkan dari tugas seorang seniman atau artis?

……

……

……

……

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

No absen :

Petunjuk:

1. Buatlah gambar profesi yang kalian cita-citakan
2. Tuliskan nama profesi yang kalian gambardan beri warna

Nama profesi : …….

KISI-KISI PENULISAN SOAL

Sekolah : SDN Ngijo 01

Alokasi Waktu : 3 X 35 menit (1 kali pertemuan)

Kelas / Semester : III/ II

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Ranah	Nomor Soal
Bahasa Indonesia 5.1 Memberi tanggapan sederhana tentang cerita pengalaman teman yang didengarnya	1.menjelaskan masalah disekitar 2. mengenal jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa	**Bahasa Indonesia** 5.1.1 Menjelaskan masalah yang terjadi di sekitar. 5.1.2 Memberi tanggapan tentang masalah yang terjadi di sekitar.	Tes tertulis	Lembar Kerja siswa		P1
IPS 2.1 Mngenal jenis – jenis pekerjaan.		**IPS** 2.1.1 Menjelaskan pengertian pekerjaan 2.1.2 Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar rumah		Pilihan ganda, isian singkat	C1 C2 C3	PG 1,2,5 3 4, Isian 1,2,3,4
SBK 9.1 Mengekspresikan diri melalui gambar imajinatif mengenai alam sekitar		**SBK** 9.1.1 Menggambar profesi yang dicita-citakan 9.1.2 Mewarnai gambar profesi yang dicita-citakan			C3	P2

LEMBAR EVALUASI

Nama :……

No. absen :……

I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d didepan jawaban yang paling benar!

1. Suatu tindakan kerja yang dilakukan manusia untuk menghasilkan suatu imbalan disebut..
   a. Usaha c. Pekerjaan
   b. Tindakan d. Kegiatan
2. Orang yang menerbangkan pesawat dinamakan ....
   a. Pilot c. Masinis
   b. Sopir d. Ojek
3. Pekerjaan dibawah ini merupakan pekerjaan dilingkungan sekolah, *kecuali*.....
   a. Guru c. Pegawai TU
   b. Sopir d. Penjagasekolah
4. Perhatikan gambar dibawah ini!

   Merupakan orang yang pekerjaannya di lingkungan....
   a. Sekolah c. Hukum
   b. Bank d. Rumah sakit
5. Pekerjaan yang berhubungan dengan seni adalah.....
   a. Dokter c. Penyanyi
   b. Guru d. Tukang pos

II. Isilah tabel dibawah ini!

NO	Tempat	Jenis pekerjaan
1	Lingkungan rumah	1. …… 4. …… 2. …… 5. …… 3. ……
2	Lingkungan hukum	1. …… 4. …… 2. …… 5. …… 3. ……
3	Lingkungan rumah sakit	1. …… 4. …… 2. …… 5. …… 3. ……
4	Lingkungan perkantoran	1. …… 4. …… 2. …… 5. …… 3. ……

Kunci jawaban

I. Pilihan ganda

1. C
2. A
3. B
4. D
5. C

II. Tabel

NO	Tempat	Jenis pekerjaan
1	Lingkungan rumah	1. Pedagang 4. Peternak 2. Kepala desa 5. Nelayan 3. Petani
2	Lingkungan hukum	1. Polisi 4. Hakim 2. Tentara 5. Jaksa 3. Pengacara
3	Lingkungan rumah sakit	1. Dokter 4. Apoteker 2. Perawat 5. Ahli Gizi 3. Bidan
4	Lingkungan perkantoran	1. Direktur 4. Petugas Kebersihan 2. Manager 5. Karyawan 3. Sekertaris

Penskoran

Lembar Evaluasi

I. Pihan ganda : 1 x 5 = 5

II. Isian tabel : 5 x 4 = 20

Skor maksimal : 25

Nilai = 25 x 4 = 100

Menggambar

Skor maksimal 90

Kebersihan	20
Kerapian	20
Keindahan	20
Keserasian Warna	30

LAMPIRAN 13

HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU DALAM MENGELOLA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DENGAN BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL*

Siklus I Pertemuan II

JUDUL:

"Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Ngijo 01 Kota Semarang"

Nama SD : SDN Ngijo 01
Kelas : III
Guru : Arum dwi Hardiyanti
Materi : Jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa
Siklus : I pertemuan II
Hari/tanggal : Sabtu, 28 Maret 2015

Petunjuk :

a. Bacalah dengan cermat indikator keterampilan guru!
b. Berilah tanda check (√) pada kolom jika descriptor tampak.
c. Skor penilaian :
   a. Jika deskriptor tidak ada yang nampak, maka skor 0
   b. Jika deskriptor nampak 1, maka skor 1
   c. Jika deskriptor nampak 2, maka skor 2
   d. Jika deskriptor nampak 3, maka skor 3
   e. Jika deskriptor nampak 4, maka skor 4 (Rusman, 2014:101)
d. Hal-hal yang tidak tampak pada descriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	Indikator keterampilan guru	Deskriptor	Tampak	Skor
1.	Melaksanakan kegiatan awal (keterampilan	a. Guru meyiapkan media yang akan digunakan	√	3
		b. Guru mengkondisikan siswa	√	
		c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		

	membuka pelajaran)	d. Guru melakukan apersepsi	√	
2.	Penguasaan materi pembelajaran,(keterampilan menjelaskan)	a. Dalam menyampaikan materi di bantu dengan media yang menarik	√	2
		b. Menggunakan bahasa yang jelas dan mudah di mengerti	√	
		c. Menggunakan buku referensi		
		d. Ada komunikasi dengan siswa (komunikatif)		
3.	Mengemukakan pertanyaan (keterampilan bertanya),	a. Memberi pertanyaan dengan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti	√	3
		b. Pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan masalah yang dibicarakan	√	
		c. Memberikan waktu untuk berfikir		
		d. memberikan informasi yang cukup agar siswa dapat menemukan sendiri jawabannya	√	
4.	Mengajar dengan memperhatikan karakteristik peserta didik (keterampilan membimbing kelompok kescil)	a. Membimbing dalam mengamati kartu pertanyaan-jawaban dan menyampaikan hasilnya secara lisan di depan kelas	√	2
		b. Membimbing siswa dalam menemukan pasangan	√	
		c. Memberikan kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok		
		d. Memberikan penegasan terhadap hasil diskusi		
5.	Melakukan variasi selama proses pembelajaran (keterampilan mengadakan variasi),	a. Membentuk kelompok belajar yang heterogen	√	2
		b. menjelaskan langkah-langkah sesuai dengan ketentuan model pembelajaran *make a match*	√	
		c. Adanya variasi penggunaan media dan bahan ajar		
		d. Adanya variasi mengajar meliputi variasi suara dan ekspresi		
6.	Memberikan Penguatan selama	a. Penguatan diberikan sesuai dengan perilaku siswa	√	2

	proses pembelajaran (keterampilan memberikan penguatan)	b. Memberikan penguatan secara verbal (kata-kata)	√	
		c. Penguatan disampaikan dengan bahasa yang padat, singkat dan jelas		
		d. Memberikan penguatan secara non verbal (benda)		
7.	Pengkondisian kelas selama pembelajaran berlangsung (keterampilan mengelola kelas)	a. Pembelajaran berlangsung sesuai dengan alokasi waktu yang telah direncanakan sebelumnya	√	3
		b. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa	√	
		c. Memusatkan perhatian kepada semua siswa secara merata		
		d. mengatasi hal-hal yang menimbulkan masalah.	√	
8.	menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran).	a. Membimbing siswa dalam menyimpulkan kegiatan yang sudah dilakukan	√	3
		b. Memberikan refleksi dengan mengajak siswa mengingat kembali hal-hal yang penting selama kegiatan yang telah berlangsung	√	
		c. Memberikan tindak lanjut		
		d. Memberi soal evaluasi	√	
JUMLAH			20	
KATEGORI			Baik	

Perhitungan Skor

Skor tertinggi (T) : 8x 4 = 32

Skor terendah (R) : 0

nilai Qn : Letak Q + (R)

n = (T - R) + 1

= (32 - 0) + 1

= 33

Letak Q1 = $\frac{1}{4}$ (n+1) = $\frac{1}{4}$ (33+1)

=8,5

Nilai Q_1= Letak Q + (R) = 8,5 + 0 = 8,5

Letak Q2 = $\frac{2}{4}$ (n+1)= $\frac{2}{4}$ (33+1)

=17

Nilai Q_2= Letak Q + (R) = 17 + 0 = 17

Letak Q3 = $\frac{3}{4}$ (n+1)= $\frac{3}{4}$ (33+1)

=25,5

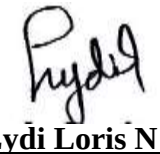
Nilai Q_3= Letak Q + (R) = 25,5 + 0 = 25,5

Q_4 = Skor tertinggi = 32

Kriteria Penilaian Observasi Keterampilan Guru

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian
25,5 ≤ skor ≤ 32	Sangat baik
17 ≤ skor < 25,5	Baik
8,5 ≤ skor < 17	Cukup
0 ≤ skor < 8,5	Kurang

Semarang, 28 Maret 2015
Kolaborator



Lydi Loris N N , S.Pd

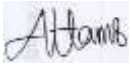
LAMPIRAN 14

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DENGAN BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL*

Siklus I Pertemuan II

No	Nama Siswa	Indikator								Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	**WHY**	4	3	2	3	2	2	1	2	19	B
2	**SLY**	3	2	1	2	0	0	0	1	9	C
3	**ABL**	3	3	3	2	2	2	4	3	22	B
4	**AGG**	4	3	2	3	2	1	3	1	19	B
5	**ATL**	4	3	3	4	3	3	4	3	27	SB
6	**BGS**	3	3	3	4	3	3	2	2	23	B
7	**ADR**	3	3	3	2	3	2	1	2	19	B
8	**DMS**	2	0	1	2	2	2	2	1	12	C
9	**DNA**	4	3	2	3	3	2	2	3	22	B
10	**CRN**	4	4	4	4	3	3	4	4	30	SB
11	**APR**	4	3	3	2	3	3	4	3	25	B
12	**ERK**	2	2	1	2	2	0	0	2	11	C
13	**NVA**	3	2	2	3	2	2	1	2	17	B
14	**NVL**	3	1	2	1	1	0	0	1	9	C
15	**FRD**	4	3	2	2	2	2	3	2	20	B
16	**IDA**	3	2	2	3	2	2	1	2	17	B
17	**ILM**	1	1	2	2	1	2	2	0	11	C
18	**VRA**	4	3	3	3	3	3	4	4	27	SB
19	**ARG**	2	0	2	0	1	2	1	1	9	C
20	**FYN**	2	2	2	1	2	2	2	1	14	C
21	**VKA**	3	2	3	2	1	2	3	1	17	B
22	**ALD**	3	2	4	4	3	3	4	2	25	B
23	**STV**	3	2	1	3	1	2	2	1	15	C
24	**TBT**	4	3	3	3	1	3	3	4	24	B
25	**VBO**	2	2	3	2	3	3	4	3	22	B
26	**HNF**	3	3	3	2	3	2	3	3	22	B
27	**RTU**	3	2	3	2	2	2	4	1	19	B
28	**OBY**	2	1	3	0	1	1	2	2	12	C
Jumlah		85	63	68	66	57	56	66	57	518	
Rata-rata		3.0	2.2	2.4	2.3	2.0	2.0	2.3	2.0	2.27	
Kategori										Baik	

Semarang, 28 Maret 2015



Ari Utami

LAMPIRAN 15

HASIL BELAJAR SIKLUS I PERTEMUAN II

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester : III / II
KKM : 65

No	Nama	Nilai	Hasil Penialaian
1	WHY	70	Tuntas
2	SLY	50	Tidak Tuntas
3	ABL	82	Tuntas
4	AGG	74	Tuntas
5	ATL	64	Tidak Tuntas
6	BGS	80	Tuntas
7	ADR	78	Tuntas
8	DMS	62	Tidak Tuntas
9	DNA	56	Tidak Tuntas
10	CRN	90	Tuntas
11	APR	78	Tuntas
12	ERK	66	Tuntas
13	NVA	64	Tidak Tuntas
14	NVL	66	Tuntas
15	FRD	62	Tidak Tuntas
16	IDA	72	Tuntas
17	ILM	60	Tidak Tuntas
18	VRA	84	Tuntas
19	ARG	76	Tuntas
20	FYN	62	Tidak Tuntas
21	VKA	60	Tidak Tuntas
22	ALD	88	Tuntas
23	STV	76	Tuntas
24	TBT	92	Tuntas
25	VBO	88	Tuntas
26	HNF	78	Tuntas
27	RTU	76	Tuntas
28	OBY	64	Tidak Tuntas
Rata-rata			72.07
Jumlah siswa tuntas			18
Jumlah siswa tidak tuntas			10

Mengetahui,
Guru Kelas III

Lydi Loris N.N, S.Pd

Peneliti

Arum Dwi Hardiyanti

LAMPIRAN 16

CATATAN LAPANGAN
"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS III SDN NGIJO 01 KOTA SEMARANG"
Siklus I Pertemuan II

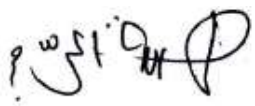
Sekolah : SDN Ngijo 01
Kelas : III
Hari/Tanggal : Sabtu, 28 Maret 2015

Sebelum memulai pembelajaran siswa berbaris rapi didepan kelas terlebih dahulu. Setelah berbaris didepan kelas,siswa dikondisikan untuk memasuki ruangan kelas dan duduk rapi ditempat duduk masing-masing. Namun masih ada siswa yang susah untuk dikondisikan. Guru memberikan salam kepada siswa, kemudian meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa. Kemudian guru mengecek kehadiran siswa dan meminta siswa untuk mempersiapkan alat tulis yang akan digunakan pada hari itu. Guru menuliskan tema pembelajaran dan melakukan apersepsi. Pada saat kegiatan apersepsi, siswa sudah menjawab pertanyaan dengan baik dan antusias.

Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan penyampaian materi dari guru dengan dibantu media berupa audio visual. Ketika pemutaran video, siswa terlihat senang dan tertarik. Siswa pun menebak-nebak gambar selajutnya yang akan muncul. Namun ketika video diputar lagi-lagi ada beberapa siswa yang tidak mau mencatat hal penting yang ada didalam video. Sebagai alternatif, setelah tayangan selesai guru mencatatkan hal penting di papan tulis dengan menggali pemahaman siswa mengenai isi video tersebut. Setelah tanyangan video selesai, guru membagikan kartu pertanyaan untuk siswa yang duduk di sebelah kanan dan kartu jawaban untuk siswa yang duduk disebelah kiri. Pada saat kegiatan mencari pasangan, pergerakan siswa sudah bisa dibilang cukup rapi meskipun ada beberapa siswa yang ribut dan tidak mau dengan pasanganya. Kemudian pembelajaran dilanjutkan dengan mengerjakan lembar kerja kelompok.

Pada kegiatan penutup ketika guru membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan tadi, masih ada siswa yang tidak berkosentrasi dan bercerita sendiri. Selanjutnya guru membagikan lembar evaluasi pada siswa. Setelah lembar evaluasi dikumpulkan, guru mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan berdoa.

Semarang, 28 Maret 2015



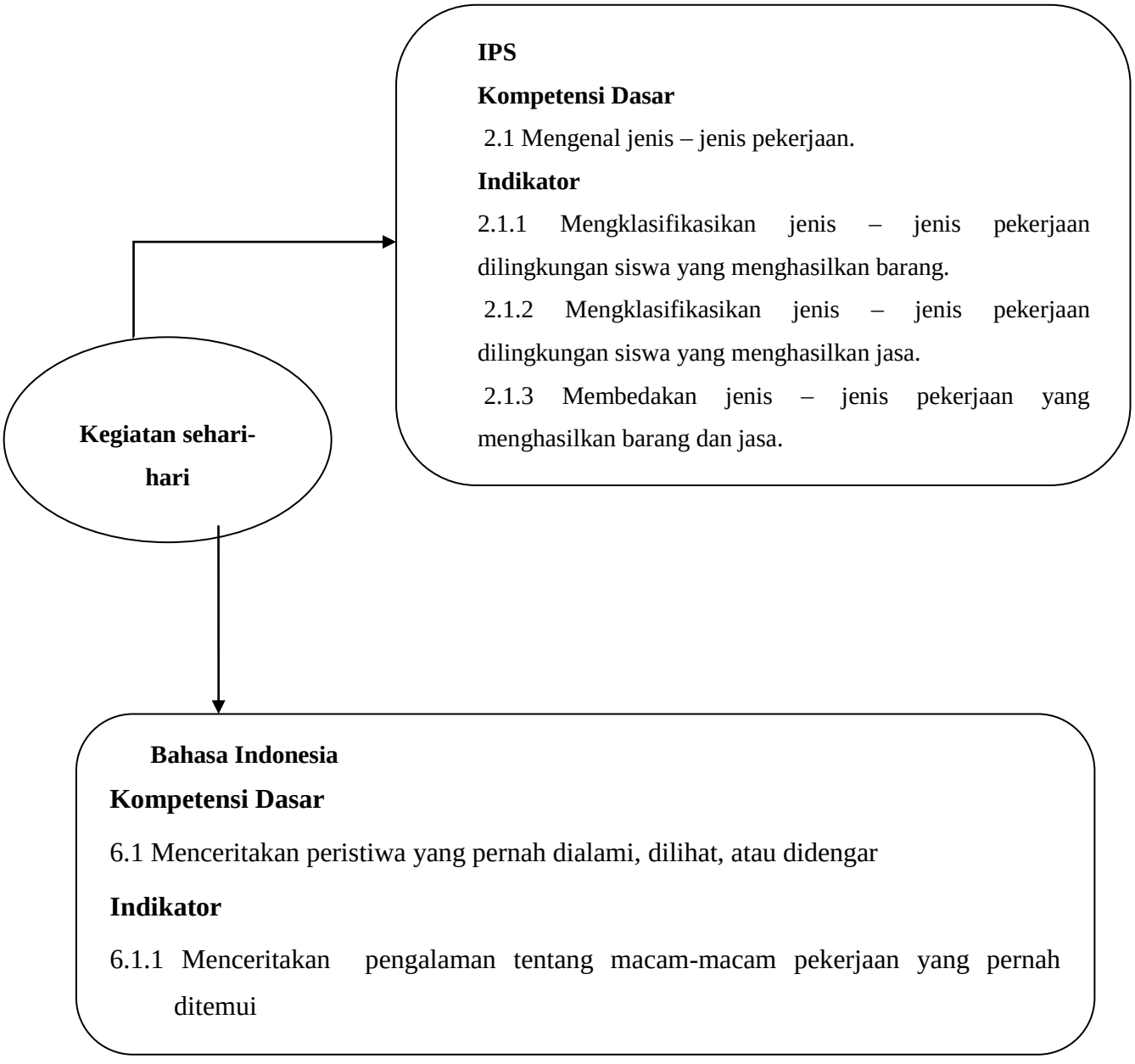
Arum Dwi Hardiyanti

LAMPIRAN 17

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I PERTERMUAN II

JARINGAN TEMA



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS I PERTERMUAN II

Sekolah	: SDN Ngijo 01
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia dan IPS
Kelas / Semester	: III / II
Alokasi Waktu	: 1 x pertemuan (3 X 35 menit)
Hari / Tanggal	: Sabtu, 28 Maret 2015

A. Standar Kompetensi

Bahasa Indonesia

5. Memahami cerita dan teks drama anak yang dilisankan

IPS

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

B. Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

6.1 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar

IPS

2.1 Mengenal jenis – jenis pekerjaan.

C. Indikator

Bahasa Indonesia

6.1.1 Menceritakan pengalaman tentang macam-macam pekerjaan yang pernah ditemui

IPS

2.1.1 Mengklasifikasikan jenis-jenis pekerjaan dilingkungan siswa yang menghasilkan barang.

2.1.2 Mengklasifikasikan jenis-jenis pekerjaan dilingkungan siswa yang menghasilkan jasa.

2.1.3 Membedakan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.

D. Tujuan Pembelajaran :

1. Dengan bercerita, siswa dapat menceritakan pengalaman tentang macam-macam pekerjaan yang pernah ditemui dengan baik.

2. Melalui permainan, siswa dapat mengklasifikasikan jenis-jenis pekerjaan dilingkungan siswa yang menghasilkan barang dengan benar.
3. Melalui permainan, siswa dapat mengklasifikasikan jenis-jenis pekerjaan dilingkungan siswa yang menghasilkan jasa dengan benar.
4. Dengan mengamati video , siswa dapat membedakan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa dengan benar.

E. Materi pokok

- Menanggapi masalah di lingkungan sekitar
- Jenis-jenis pekerjaan dilingkungan sekitar (buku IPS hal 62)
- Jenis pekerjaan yang menghasilkan barang (buku IPS hal 65)
- Jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa (buku IPS hal 66)

F. Metode dan model pembelajaran

- Diskusi
- Tanya jawab
- Ceramah
- Model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media *audio visual*

G. Langkah-langkah

Tahapan Kegiatan	**Langkah-Langkah Pembelajaran**	**Alokasi Waktu**
Kegiatan awal	Para Kegiatan 1. Salam 2. Pengkondisian kelas 3. Do'a 4. Presensi	**5 menit**
	Kegiatan awal 1. Menuliskan tema di papan tulis dan menyampaikan tujuan sesuai indikator pembelajaran yang akan dicapai 2. Guru menyampaikan apersepsi a) Kemana kita berobat jika sedang sakit ? (dokter, mantri, dukun) b) Siapa yang menanam padi disawah? (Petani)	**5 menit**

	c) Apa yang di dapatkan seorang peternak? (telur, daging dan susu) d) Siapa diantara kalian yang pernah naik delman? e) Siapa yang mengendalikan kuda?	
Kegiatan Inti	1. Guru menyampaikan indikator pembelajaran yang akan dicapai tentang jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa 2. Guru menyampaikan materi tentang jenis-jenis pekerjaan dengan bantuan media *audio visual* 3. Guru memutarkan video tentang materi yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan di sekitar siswa dan jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa 4. Guru memgelompokkan siswa kedalam dua kelompok, yaitu kelompok A dan Kelompok B. 5. Guru membagikan kartu pertanyaan tentang jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. 6. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/ mencocokan kartu pasangan tentang jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa yang dipegang dengan kartu kelompok lain 7. Siswa dari kelompok A bergerak mencari pasangannya di kelompok B 8. Siswa melaporkan pasangan yang sudah ditemukan 9. Guru mencatat nama siswa yang sudah menemukan pasangannya pada kertas yang sudah dipersiapkan sebelumnya. 10. Guru memberi tahu siswa bahwa waktu untuk	**85 menit**

	mencari pasangan sudah habis. 11. Guru memberi lembar kerja kelompok pada masing-masing pasangan. 12. Siswa mengerjakan tugas kelompok yang sudah diberikan 13. Guru memberi waktu pada pasangan untuk mendiskusikan mengenai kartu pertanyaan-jawaban yang sudah ditemukan dan mengerjakan LKS. 14. Setiap pasangan mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. 15. Siswa lain memperhatikan kelompok yang sedang presentasi 16. Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kococokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi. 17. Guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan dari kegiatan yang sudah dilakukan	
Kegiatan Akhir	7) Siswa diajak untuk menyimpulkan/merangkum materi yang baru saja diterimanya. 8) Siswa mengerjakan soal evaluasi mengenai materi yang telah dipelajari. 9) Guru melakukan refleksi 10) Penilaian dan tindak lanjut. 11) Guru memberitahukan materi untuk pertemuan selanjutnya supaya dipersiapkan. 1) Guru menutup pelajaran dengan berdoa	**10 menit**

H. SUMBER DAN MEDIA AJAR

- Sumber ajar:
    a) Buku Bahasa Indonesia Kelas III (BSE) Penerbit CV. PRATAMA
    b) Buku IPS Kelas III yang relevan.

c) Buku BSE IPS untuk SD/ MI Kelas III Karangan Ismoyo, dkk, halaman 58-63 tahun 2007

d) Buku BSE Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/ MI Kelas III Karangan Sunarso, dkk, halaman 61-66 tahun 2008

- Media ajar:
  1. Video
  2. Teks bacaan

I. PENILAIAN

1. Prosedur tes
   - Tes dalam proses(tes awal) dan Tes hasil (tes akhir)
2. Teknik Tes
   - Tes dan Non tes
3. Bentuk tes
   - Tes Objektif dan Tes Uraian
4. Instrumen tes
   - Tes: soal evaluasi
   - Non tes : lembar pengamatan

Semarang, 28 Maret 2015

Guru kelas III

Lady Loris, S.Pd

Mahasiswa (peneliti)

Arum Dwi Hardiyanti
NIM. 1401411236

Kepala SDN Ngijo 01

ST. Suhartono, S. Pd
NIP. 195912281978021002

Materi ajar

JENIS-JENIS PEKERJAAN

Jenis pekerjaan bermacam-macam. Semua pekerjaan harus dilakukan dengan sungguh-sungguh. Pekerjaan yang dilakukan dengan baik akan mendapatkan hasil yang maksimal. Pekerjaan yang ditekuni manusia dilakukan untuk mendapatkan upah. Upah yang diperoleh dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup.

1. PEKERJAAN YANG MENGHASILKAN BARANG

Jenis pekerjaan beraneka ragam. Pekerjaan ada yang menghasilkan barang. Misalnya petani, nelayan, peternak, dan perajin.

a. Petani

Petani bekerja di sawah. Petani menghasilkan padi. Beras merupakan makanan pokok. Sungguh besar jasa petani. Sepantasnya kita mengucapkan terima kasih.

b. Nelayan

Para nelayan menangkap ikan di laut. Hasil penangkapan dijual di pasar. Berbagai jenis ikan ada di pasar.

c. Peternak

Peternak menghasilkan barang. Misalnya peternak ayam, peternak itik. Peternak kambing, dan lain sebagainya. Beternak ayam menghasilkan telur dan daging. Beternak sapi menghasilkan daging, kulit, dan susu. Sapi atau kerbau untuk membajak sawah.

d. Perajin

Pengrajin menghasilkan barang. Misalnya, perajin rotan. Dari rotan dapat dibuat kursi.

Dapat dibuat tempat tidur. Rak buku, dan lain-lain.

2. PEKERJAAN YANG MENGHASILKAN JASA

a. Pemangkas Rambut

Tidak semua pekerjaan menghasilkan barang. Ada yang menghasilkan jasa. Misalnya pemangkas rambut.

b. Dokter dan Perawat

Kalian pernah ke rumah sakit? Di sana ada dokter dan perawat. Mereka berjasa merawat pasien. Mereka lakukan dengan ikhlas. Penuh rasa tanggung jawab.

c. Sopir

Ada yang bekerja sebagai sopir. Sopir angkutan umum. Dan sopir pribadi. Sopir angkutan umum melayani penumpang. Dari terminal ke terminal. Sopir pribadi melayani majikannya.

d. Guru

Guru bekerja dalam bidang jasa. Bayangkan bila guru tidak hadir. Dapatkah belajar teratur? Tentu tidak, bukan? Guru berjasa mencerdaskan anak bangsa. Masih banyak pekerjaan yang menghasilkan jasa. Misalnya pilot, nahkoda, penjahit, dandain-lain.

Lembar Kerja Siswa

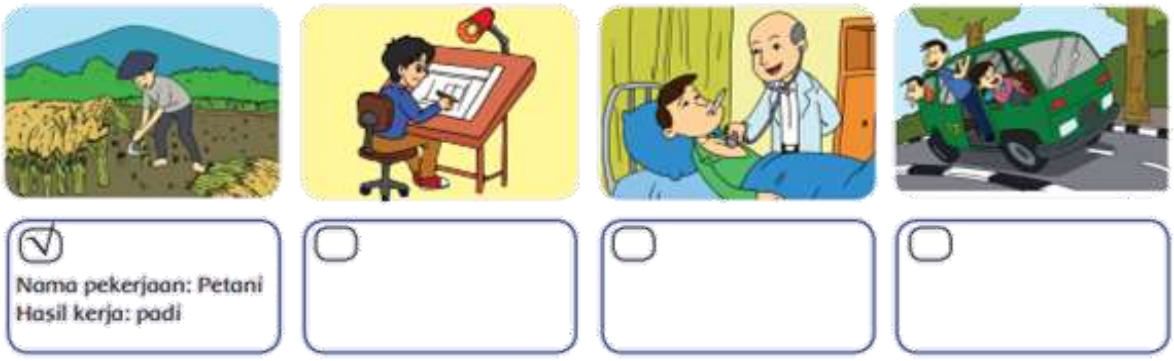
Nama kelompok : .....

Anggota : 1. .....

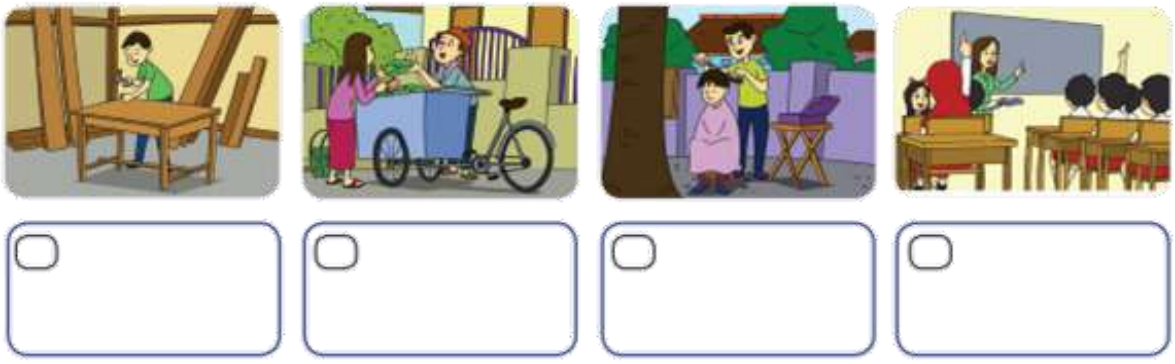
2. .....

Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah gambar berikut!
2. Tuliskan nama pekerjaan dan hasil kerjanya dari gambar–gambar berikut!
3. Berilah tanda centang (√) untuk pekerjaan yang hasil kerjanya berupa benda yang diperlukan manusia!
4. Berilah tanda silang (x) untuk pekerjaan yang hasil kerjanya memberikan bantuan/pelayanan untuk manusia atau makhluk hidup lain.



Nama pekerjaan: Petani
Hasil kerja: padi



KISI-KISI PENULISAN SOAL

Sekolah : SDN Ngijo 01

Alokasi Waktu : 3 X 35 menit (1 kali pertemuan)

Kelas / Semester : III/ II

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Ranah	Nomor Soal
Bahasa Indonesia 5.1 Memberi tanggapan sederhana tentang cerita pengalaman teman yang didengarnya **IPS** 2.1 Mngenal jenis – jenis pekerjaan.	1.menjelaskan masalah disekitar 2. mengenal jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa	**Bahasa Indonesia** 5.1.1 Menjelaskan masalah yang terjadi di sekitar. 5.1.2 Memberi tanggapan tentang masalah yang terjadi di sekitar. **IPS** 2.1.1 Mengklasifikasikan jenis-jenis pekerjaan dilingkungan siswa yang menghasilkan barang. 2.1.2 Mengklasifikasikan jenis-jenis pekerjaan dilingkungan siswa yang menghasilkan jasa. 2.1.3 Membedakan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.	Tes tertulis	Lembar Kerja siswa Pilihan ganda, esai	C3 C1 C1 C1 C2	Uraian 3 PG 4 Isian 2, Uraian 4 PG 2,3 Isian 3,5 Uraian 5 PG 1,5 Isian 1,4 Uraian 1,2

Lembar evaluasi

Nama :……

No. absen :…….

Kelas :…….

I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d didepan jawaban yang paling benar!

1. Setiap pekerjaan memiliki tugas masing-masing, orang yang menerbangkan pesawat dinamakan ....

   a. Pilot c. Masinis

   b. Sopir d. Ojek

2 Gambar disamping adalah menghasilkan.....

a. Jasa c. Barang dan jasa

b. Barang d. Dagangan

3. Penghasilan pegawai negeri berwujud.....

   a. Barang c. Pekerjaan

   b. Jasa d. Uang

5. Meja dan kursi dihasilkan oleh . . . .

   a. tukang kayu c. peternak

   b. penjahit d. petani

5. Pekerjaan adalah ....

   a. kebutuhan c. pakaian

   b. makanan d. profesi

II. Isilah titik – titik dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Orang yang pekerjaannya sebagai pengemudi mobil disebut.....
2. Susu sapi merupakan hasil peternakan.....
3. Dokter merupakan jenis pekerjaan yang menghasilkan .....
4. Upah atau gaji yang diperoleh dari bekerja digunakan untuk mencukupi …..
5. Polisi memberikan layanan di bidang . . . ..

III. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Mengapa orang harus bekerja?
2. Apa perbedaan antara pilot dan masinis?
3. Jelaskan setiap gambar, siapa, apa yang dilakukan, dan apa hasilnya.

a.

b.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. Sebutkan 4 jenis pekerjaan yang menghasilkan barang!

   Jawab :

   1. .....
   2. .....
   3. .....
   4. .....

5. Sebutkan 3 jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa !

   Jawab :

   1. .....
   2. .....
   3. .....

Kunci jawaban

I. Pilihan ganda

1. A
2. A
3. B
4. A
5. D

II. Uraian singkat

1. Sopir
2. Sapi / hewan
3. Jasa
4. Kebututuhan
5. Keamanan

III. Uraian

1. Untuk memenuhi kebutuhan
2. Pilot adalah orang yang mengemudikan pesawat terbang, sedangkan nahkoda adalah orang yang mengemudikan kapal.
3. Kebijakan guru
4. Petani, penjual , peternak, nelayan
5. Sopir, dokter, guru.

Penskoran

1. Pihan ganda : 1 x 5 = 5
2. Uraian singkat : 1 x 5 = 5
3. Uraian : 15

Skor maksimal = 25

Nilai = Skor maksimal x 4

= 100

LAMPIRAN 18

HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU DALAM MENGELOLA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DENGAN BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL*

Siklus II Pertemuan I

JUDUL:

"Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Ngijo 01 Kota Semarang"

Nama SD : SDN Ngijo 01
Kelas : III
Guru : Arum dwi Hardiyanti
Materi : Jenis pekerjaan di pedesaan dan perkotaan
Siklus : II pertemuan 1
Hari/tanggal : Kamis, 2 April 2015

Petunjuk :

a. Bacalah dengan cermat indikator keterampilan guru!
b. Berilah tanda check (√) pada kolom jika descriptor tampak.
c. Skor penilaian :
    a. Jika deskriptor tidak ada yang nampak, maka skor 0
    b. Jika deskriptor nampak 1, maka skor 1
    c. Jika deskriptor nampak 2, maka skor 2
    d. Jika deskriptor nampak 3, maka skor 3
    e. Jika deskriptor nampak 4, maka skor 4 (Rusman, 2014:101)
d. Hal-hal yang tidak tampak pada descriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	Indikator keterampilan guru	Descriptor	Tampak	Skor
1.	Melaksanakan kegiatan awal (keterampilan	a. Guru meyiapkan media yang akan digunakan	√	4
		b. Guru mengkondisikan siswa	√	
		c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	

	membuka pelajaran)	d. Guru melakukan apersepsi	√	
2.	Penguasaan materi pembelajaran,(keterampilan menjelaskan)	a. Dalam menyampaikan materi di bantu dengan media yang menarik	√	3
		b. Menggunakan bahasa yang jelas dan mudah di mengerti	√	
		c. Menggunakan buku referensi	√	
		d. Ada komunikasi dengan siswa (komunikatif)		
3.	Mengemukakan pertanyaan (keterampilan bertanya),	a. Memberi pertanyaan dengan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti	√	3
		b. Pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan masalah yang dibicarakan	√	
		c. Memberikan waktu untuk berfikir		
		d. memberikan informasi yang cukup agar siswa dapat menemukan sendiri jawabannya	√	
4.	Mengajar dengan memperhatikan karakteristik peserta didik (keterampilan membimbing kelompok kescil)	a. Membimbing dalam mengamati kartu pertanyaan-jawaban dan menyampaikan hasilnya secara lisan di depan kelas	√	2
		b. Membimbing siswa dalam menemukan pasangan	√	
		c. Memberikan kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok		
		d. Memberikan penegasan terhadap hasil diskusi		
5.	Melakukan variasi selama proses pembelajaran (keterampilan mengadakan variasi),	a. Membentuk kelompok belajar yang heterogen	√	3
		b. menjelaskan langkah-langkah sesuai dengan ketentuan model pembelajaran *make a match*	√	
		c. Adanya variasi penggunaan media dan bahan ajar	√	
		d. Adanya variasi mengajar meliputi variasi suara dan ekspresi		
6.	Memberikan Penguatan selama	a. Penguatan diberikan sesuai dengan perilaku siswa	√	3

	proses pembelajaran (keterampilan memberikan penguatan)	b. Memberikan penguatan secara verbal (kata-kata)	√	
		c. Penguatan disampaikan dengan bahasa yang padat, singkat dan jelas	√	
		d. Memberikan penguatan secara non verbal (benda)		
7.	Pengkondisian kelas selama pembelajaran berlangsung (keterampilan mengelola kelas)	a. Pembelajaran berlangsung sesuai dengan alokasi waktu yang telah direncanakan sebelumnya	√	3
		b. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa	√	
		c. Memusatkan perhatian kepada semua siswa secara merata		
		d. mengatasi hal-hal yang menimbulkan masalah.	√	
8.	menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran).	a. Membimbing siswa dalam menyimpulkan kegiatan yang sudah dilakukan	√	4
		b. Memberikan refleksi dengan mengajak siswa mengingat kembali hal-hal yang penting selama kegiatan yang telah berlangsung	√	
		c. Memberikan tindak lanjut	√	
		d. Memberi soal evaluasi	√	
JUMLAH			25	
KATEGORI			Baik	

Perhitungan Skor

Skor tertinggi (T) : 8x 4 = 32

Skor terendah (R) : 0

nilai Qn : Letak Q + (R)

n = (T - R) + 1

= (32 - 0) + 1

= 33

Letak Q1 = $\frac{1}{4}$ (n+1) = $\frac{1}{4}$ (33+1)

=8,5

Nilai Q_1= Letak Q + (R) = 8,5 + 0 = 8,5

Letak Q2 = $\frac{2}{4}$ (n+1)= $\frac{2}{4}$ (33+1)

=17

Nilai Q_2= Letak Q + (R) = 17 + 0 = 17

Letak Q3 = $\frac{3}{4}$ (n+1)= $\frac{3}{4}$ (33+1)

=25,5

Nilai Q_3= Letak Q + (R) = 25,5 + 0 = 25,5

Q_4 = Skor tertinggi = 32

Kriteria Penilaian Observasi Keterampilan Guru

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian
25,5 ≤ skor ≤ 32	Sangat baik
17 ≤ skor < 25,5	Baik
8,5 ≤ skor < 17	Cukup
0 ≤ skor < 8,5	Kurang

Semarang, 2 April 2015
Kolaborator

Lydi Loris N N , S.Pd

LAMPIRAN 19

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DENGAN BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL*

Siklus II Pertemuan I

No	Nama Siswa	Indikator								Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	**WHY**	4	3	1	2	3	2	0	2	17	B
2	**SLY**	2	2	2	2	1	2	0	1	12	C
3	**ABL**	3	2	2	3	2	1	3	3	19	B
4	**AGG**	4	3	2	2	2	1	2	2	18	B
5	**ATL**	4	4	2	3	3	3	3	2	24	B
6	**BGS**	3	4	3	3	2	3	2	2	22	B
7	**ADR**	3	3	3	2	2	2	0	2	17	B
8	**DMS**	2	1	3	2	2	2	2	2	16	C
9	**DNA**	4	3	2	3	3	2	0	2	19	B
10	**CRN**	4	4	4	4	3	3	2	3	27	SB
11	**APR**	4	3	3	2	3	2	2	4	23	B
12	**ERK**	2	1	2	1	2	1	0	2	11	C
13	**NVA**	3	2	2	3	2	2	1	3	18	B
14	**NVL**	2	1	2	2	2	0	0	1	10	C
15	**FRD**	4	3	2	3	3	2	3	2	22	B
16	**IDA**	3	2	1	1	2	1	2	2	14	C
17	**ILM**	2	1	2	2	2	0	2	1	12	C
18	**VRA**	4	3	3	3	4	3	3	3	26	SB
19	**ARG**	2	1	2	0	1	0	2	1	9	C
20	**FYN**	3	2	2	2	2	1	1	2	15	C
21	**VKA**	3	2	2	2	1	1	2	1	14	C
22	**ALD**	4	2	3	4	3	3	4	2	25	B
23	**STV**	3	2	2	2	1	2	2	1	15	C
24	**TBT**	4	3	4	3	1	2	3	3	23	B
25	**VBO**	3	2	3	2	4	3	4	3	24	B
26	**HNF**	3	3	4	2	3	2	3	2	22	B
27	**RTU**	3	2	2	2	2	1	3	2	17	B
28	**OBY**	2	2	3	0	1	0	2	2	12	C
Jumlah		87	66	68	62	62	47	53	58	503	
Rata-rata		3.1	2.3	2.4	2.2	2.2	1.6	1.8	2.0	2.5	
Kategori										Baik	

Semarang, 2 April 2015

Ockta Delvia

LAMPIRAN 20

HASIL BELAJAR SIKLUS II PERTEMUAN I

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester : III / II
KKM : 65

No	Nama	Nilai	Hasil Penialaian
1	WHY	78	Tuntas
2	SLY	60	Tidak Tuntas
3	ABL	72	Tuntas
4	AGG	60	Tidak Tuntas
5	ATL	76	Tuntas
6	BGS	80	Tuntas
7	ADR	64	Tidak Tuntas
8	DMS	78	Tuntas
9	DNA	92	Tuntas
10	CRN	100	Tuntas
11	APR	100	Tuntas
12	ERK	72	Tuntas
13	NVA	78	Tuntas
14	NVL	60	Tidak Tuntas
15	FRD	62	Tidak Tuntas
16	IDA	84	Tuntas
17	ILM	64	Tidak Tuntas
18	VRA	90	Tuntas
19	ARG	76	Tuntas
20	FYN	64	Tidak Tuntas
21	VKA	68	Tuntas
22	ALD	90	Tuntas
23	STV	84	Tuntas
24	TBT	84	Tuntas
25	VBO	84	Tuntas
26	HNF	80	Tuntas
27	RTU	78	Tuntas
28	OBY	70	Tuntas
Rata-rata			76.71
Jumlah siswa tuntas			21
Jumlah siswa tidak tuntas			7

Mengetahui ,
Guru Kelas III

Lydi Loris N.N, S.Pd

Peneliti

Arum Dwi Hardiyanti

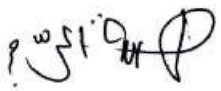
LAMPIRAN 21

CATATAN LAPANGAN
"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS III SDN NGIJO 01 KOTA SEMARANG"
Siklus II Pertemuan I

Sekolah : SDN Ngijo 01
Kelas : III
Hari/Tanggal : Kamis, 2 April 2015

Pembelajaran pada siklus kedua ini dimulai setelah jam istirahat pertama selesai. Saat kegiatan pembelajaran dimulai, ada 3 orang siswa yang terlambat masuk kelas. Kemudian guru mengkondisikan siswa untuk duduk dengan rapi ditempat duduknya masing-masing. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan menuliskan tema dipapan tulis dan melakukan apersepsi. Saat melakukan apersepsi siswa antusias menjawab pertanyaan dari guru. Sebelum guru menayangkan media pembelajaran yang akan digunakan, guru terlebih dahulu mengajak siswa menyanyi untuk menarik perhatian mereka. Pada saat pemutaran video siswa memperhatikan dengan baik dan sudah mau mencatat hal-hal penting yang ada dalam video. Pembelajaran dilanjutkan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian masing-masing kelompok diberikan kartu pertanyaan dan dan kartu jawaban. Siswa diminta untuk mencocokkan pasangan dari kartu-kartu yang sudah diberikan tersebut dan menempelkannya pada kertas jawaban yang suddah disediakan guru. Namun ketika menempelkan kartu jawaban, ada beberapa siswa yang berebut lem. Sehingga ada lem yang tercecer diatas meja. Setelah semua selesai, siswa mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas. Pada kegiatan penutup, siswa diberikan soal evaluasi. Saat mengerjakan soal evaluasi siswa sudah mengerjakan dengan tertib dan rapi. Akhirnya kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa yang di pimpin oleh ketua kelas.

Semarang, 02 April 2015



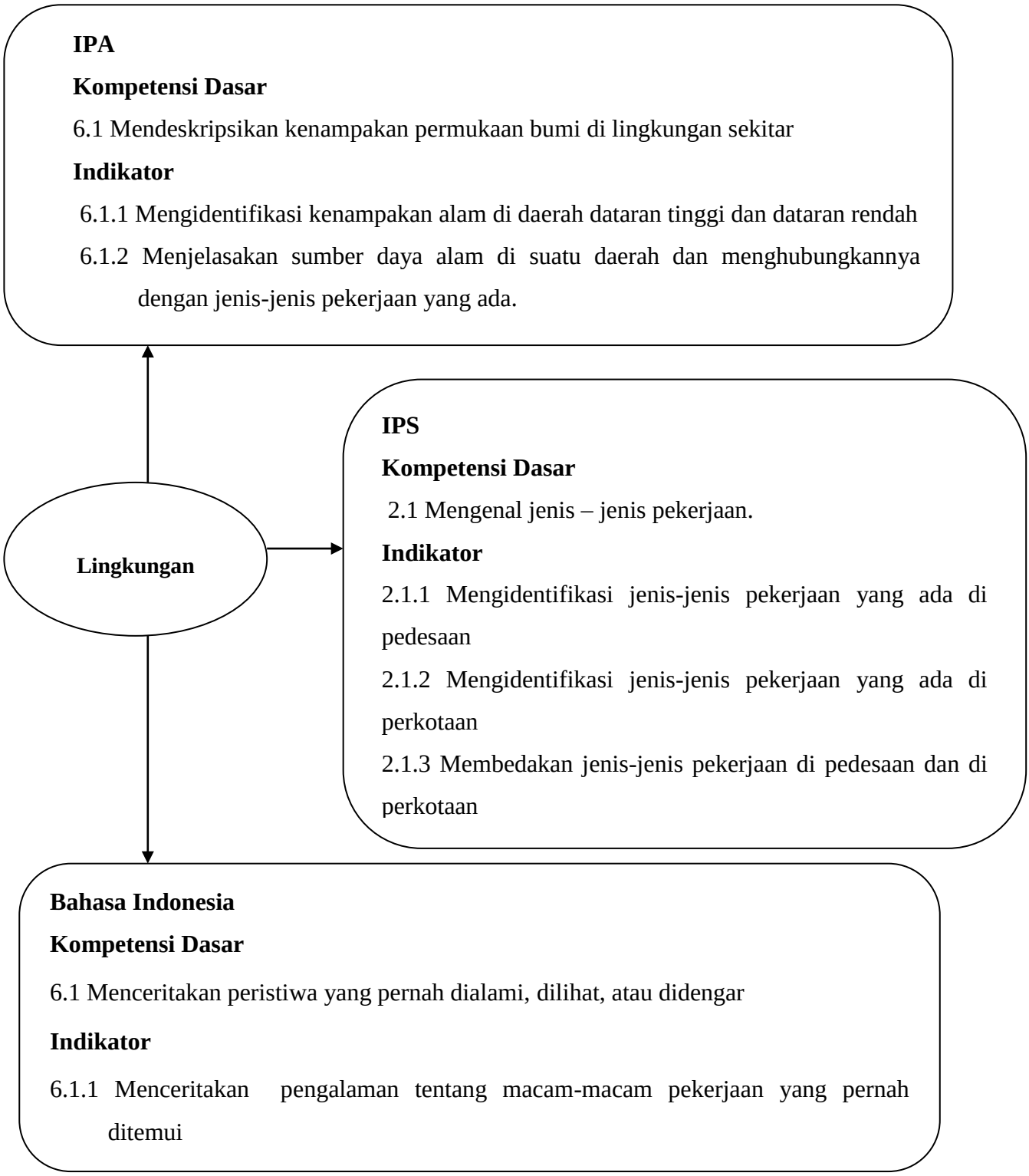
Arum Dwi Hardiyanti

LAMPIRAN 22

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II PERTERMUAN I

JARINGAN TEMA



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS II PERTERMUAN I

Sekolah	: SDN Ngijo 01
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia dan IPS
Kelas / Semester	: III / II
Alokasi Waktu	: 1 x pertemuan (3 X 35 menit)
Hari / Tanggal	: Kamis, 2 April 2015

A. Standar Kompetensi

Bahasa Indonesia

5. Memahami cerita dan teks drama anak yang dilisankan

IPA

6. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam

IPS

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

B. Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

6.1 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar

IPA

6.1 Mendeskripsikan kenampakan permukaan bumi di lingkungan sekitar

IPS

2.1 Mengenal jenis – jenis pekerjaan.

C. Indikator

Bahasa Indonesia

6.1.1 Menceritakan pengalaman tentang macam-macam pekerjaan yang pernah ditemui

IPA

6.1.1 Mengidentifikasi kenampakan alam di daerah dataran tinggi dan dataran rendah

6.1.2 Menjelasakan sumber daya alam di suatu daerah dan menghubungkannya dengan jenis-jenis pekerjaan yang ada

IPS

2.1.1 Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan yang ada di pedesaan

2.1.2 Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan yang ada di perkotaan

2.1.3 Membedakan jenis-jenis pekerjaan di pedesaan dan di perkotaan

D. Tujuan Pembelajaran :

1. Dengan bercerita, siswa dapat menceritakan pengalaman tentang macam-macam pekerjaan yang pernah ditemui dengan baik.
2. Dengan mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi kenampakan alam di daerah dataran tinggi dan dataran rendah dengan benar
3. Melalui penjelasan guru, siswa dapat menjelasakan sumber daya alam di suatu daerah dan menghubungkannya dengan jenis-jenis pekerjaan yang ada dengan benar
4. Melalui permainan dan mengamati video, siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan dilingkungan pedesaan dengan benar
5. Melalui permainan dan mengamati video, siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan dilingkungan perkotaan dengan benar
6. Melalui permainan dan mengamati video, siswa dapat membedakan jenis-jenis pekerjaan dilingkungan perkotaan dengan benar.

E. Materi pokok

- Menanggapi masalah di lingkungan sekitar
- Kenampakan alam didataran tinggi dan dataran rendah
- Jenis pekerjaan di pedesaan dan di perkotaan (buku IPS siswa hal 72)

F. Metode dan model pembelajaran

- Diskusi
- Tanya jawab
- Ceramah
- Model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual*

G. Langkah-langkah

Tahapan Kegiatan	Langkah-Langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan awal	Para Kegiatan 1. Salam 2. Pengkondisian kelas 3. Do'a 4. Presensi	**5 menit**
	Kegiatan awal 1. Menuliskan tema di papan tulis dan menyampaikan tujuan sesuai indikator pembelajaran yang akan dicapai 2. Guru menyampaikan apersepsi a) Apakah kalian pernah jalan-jalan ke sawah? b) Apa saja yang kalian lihat ketika di sawah? c) Apakah kalian tahu nama pekerjaan orang yang bekerja di persawahan? d) Pernahkan kalian pergi ke bandara? e) Pekerjaan apa saja yang kalian temui di bandara?	**5 menit**
Kegiatan Inti	1. Guru menyampaikan indikator pembelajaran yang akan dicapai yaitu tentang jenis pekerjaan yang ada di pedesaan dan perkotaan 2. Guru menyampaikan materi tentang jenis-jenis pekerjaan dengan bantuan media *audio visual* 3. Guru memutarkan video tentang materi yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan di pedesaan dan perkotaan 4. Guru memgelompokkan siswa kedalam lima kelompok, 5. Guru membagikan kartu pertanyaan dan kartu	**85 menit**

	jawaban untuk masing-masing kelompok tentang jenis pekerjaan yang ada di desa dan kota 6. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/ mencocokan kartu pasangan tentang yang sudah di dapatkan 7. Siswa mencari pasangan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang sudah di dapatkannya. 8. Guru memberi tahu siswa bahwa waktu untuk mencari pasangan sudah habis. 9. Guru memberi waktu kembali pada tiap kelompok untuk mendiskusikan mengenai kartu pertanyaan-jawaban yang sudah dikerjakan 10. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. 11. Siswa lain memperhatikan kelompok yang sedang presentasi 12. Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kococokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi. 13. Guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan dari kegiatan yang sudah dilakukan	
Kegiatan Akhir	1) Siswa diajak untuk menyimpulkan/merangkum materi yang baru saja diterimanya. 2) Siswa mengerjakan soal evaluasi mengenai materi yang telah dipelajari. 3) Guru melakukan refleksi 4) Penilaian dan tindak lanjut. 5) Guru memberitahukan materi untuk pertemuan selanjutnya supaya dipersiapkan. 6) Guru menutup pelajaran dengan berdoa	**10 menit**

H. SUMBER DAN MEDIA AJAR

- Sumber ajar:
  a) Buku Bahasa Indonesia Kelas III (BSE) Penerbit CV. PRATAMA
  b) Buku IPS Kelas III yang relevan.
  c) Buku BSE IPS untuk SD/ MI Kelas III Karangan Ismoyo, dkk, halaman 58-63 tahun 2007
  d) Buku BSE Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/ MI Kelas III Karangan Sunarso, dkk, halaman 61-66 tahun 2008
- Media ajar:
  1. Video
  2. Teks bacaan

I. PENILAIAN

1. Prosedur tes
   - Tes dalam proses(tes awal) dan Tes hasil (tes akhir)
2. Teknik Tes
   - Tes dan Non tes
3. Bentuk tes
   - Tes Objektif dan Tes Uraian
4. Instrumen tes
   - Tes: soal evaluasi
   - Non tes : lembar pengamatan

Semarang, 2 April 2015

Guru kelas III

Lady Loris, S.Pd

Mahasiswa (peneliti)

Arum Dwi Hardiyanti

PEMERINTAH KOTA SEMARANG

ST. Suhartono, S. Pd

Kepala SDN Ngijo 01

Materi ajar

JENIS-JENIS PEKERJAAN

Jenis pekerjaan bermacam-macam. Semua pekerjaan harus dilakukan dengan sungguh-sungguh. Pekerjaan yang dilakukan dengan baik akan mendapatkan hasil yang maksimal. Pekerjaan yang ditekuni manusia dilakukan untuk mendapatkan upah. Upah yang diperoleh dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup.

1. Pekerjaan yang Menghasilkan Barang dan Jasa

Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, setiap orang harus bekerja. Zaman sekarang ini orang harus pandai-pandai mencari pekerjaan. Modal utama seseorang untuk bekerja adalah kemauan, pendidikan, dan keterampilan. Perhatikan orang-orang yang tinggal di sekitarmu! Pasti jenis pekerjaan mereka bermacam-macam. Ada yang menghasilkan barang dan ada pula yang menghasilkan jasa.

Contoh pekerjaan yang menghasilkan barang, misalnya orang yang tinggal di dekat perkebunan kelapa. Ia dapat bekerja sebagai pembuat sapu dan keset dengan memanfaatkan sabut kelapa. Ada juga orang yang menggunakan tanah untuk membuat genteng, batu bata, dan gerabah. Pekerjaan yang menghasilkan bahan makanan, misalnya pembuat tahu, membuat tempe, membuat roti, membuat bakpao, serta berbagai macam makanan lain. Selain membutuhkan barang, orang hidup juga membutuhkan jasa. Jasa diperoleh dari orang lain. Untuk mendapatkan jasa, harus ada imbalan tertentu. Seseorang yang telah memberikan jasa akan menerima imbalan. Imbalan atau upah biasanya berupa uang.

Selanjutnya, perhatikan contoh berikut. Pak Sukri mempunyai kebun kelapa sawit yang luas. Tanaman kelapa sawitnya banyak sekali. Pak Sukri tidak dapat mengurus kebun kelapa sawitnya sendirian. Ia membutuhkan bantuan orang lain untuk mengurus kebun kelapa sawit tersebut. Orang lain yang membantu tersebut bekerja memelihara, memanen, dan menjual buah kelapa sawit. Seminggu sekali para tenaga kerja yang membantu di kebun kelapa sawit tersebut menerima upah berupa uang dari Pak Sukri. Uang yang mereka terima itu merupakan imbalan atas jasa yang telah diberikan kepada Pak Sukri. Dari contoh tersebut, dapat

disimpulkan bahwa jasa adalah bantuan berupa tenaga, pikiran, keterampilan, atau pelayanan yang diberikan kepada orang lain.

Setiap manusia memerlukan makan. Untuk itu manusia bekerja. Pekerjaan itu bermacam-macam. Ada yang bekerja sebagai petani. Pegawai, buruh, dan dagang. Nelayan, dan lainlain. Dalam bekerja harus semangat. Disiplin dan jujur.

Jenis pekerjaan di desa dan di kota

PEKERJAAN	LOKASI
Petani	Pedesaan
Peternak	Pedesaan
Guru	Pedesaan dan perkotaan
Dokter	Perkotaan
Sekretaris	Perkotaan
Tukang becak	Perkotaan
Supir angkutan umum	Pedesaan dan perkotaan
Pedagang	Pedesaan dan perkotaan
Perawat	Perkotaan
Pemadam kebakaran	Perkotaan dan pedesaan
Polisi	Perkotaan
Juru masak/koki	Perkotaan

LEMBAR KERJA SISWA

Nama kelompok : .....

Anggota : 1. ..... 3. ..... 5. .....

2. ..... 4. ..... 6. .....

Petunjuk Pengerjaan!

Tempelkan kartu jawaban pada kotak yang telah disediakan!

1. Sebutkan 3 jenis pekerjaan di pedesaan

2. Carilah gambar yang menunjukkan tempat bekerjanya dokter

3. Sebutkan 3 pekerjaan di perkotaan

4. Carilah gambar yang menunjukkan tempat bekerjanya petani

5. Dokter, polisi, pengusaha besar, dan pilot merupakan contoh pekerjaan di daerah ....

6. Carilah 2 pekerjaan di perkotaan yang

7. Carilah gambar yang menunjukkan tempat bekerjanya pilot

8. Petani, peternak, dan kusir delman merupakan contoh orang yang bekerja di

9. Carilah 2 pekerjaan di desa yang menghasilkan barang

10. Tulislah 4 pekerjaan yang ada di dalam gambar ini!

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

KISI-KISI PENULISAN SOAL

Sekolah : SDN Ngijo 01

Alokasi Waktu : 3 X 35 menit (1 kali pertemuan)

Kelas / Semester : III/ II

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Ranah	Nomor Soal
Bahasa Indonesia 6.1 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar **IPA** 6.1 Mendeskripsikan kenampakan permukaan bumi di lingkungan sekitar **IPS** 2.1 Mengenal jenis -jenis pekerjaan.	1.menjelaskan masalah disekitar 2. mengidentifikasi kenampakan alam 3. mengenal jenis pekerjaan yang ada di desa dan kota	**Bahasa Indonesia** 6.1.1 Menceritakan pengalaman tentang macam-macam pekerjaan yang pernah ditemui **IPA** 6.1.1 Mengidentifikasi kenampakan alam di daerah dataran tinggi dan dataran rendah 6.1.2 Menjelasakan sumber daya alam di suatu daerah dan menghubungkannya dengan jenis-jenis pekerjaan yang ada **IPS** 2.1.1 Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan yang ada di pedesaan 2.1.2 Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan yang ada di perkotaan 2.1.3 Membedakan jenis-jenis pekerjaan di pedesaan dan di perkotaan.	Tes tertulis	Lembar Kerja siswa Pilihan ganda, isian, uraian	C1 C1 C1 C2 C1 C1 C3	TK TK PG 1,3 isian2, 5 uraian2 PG 5, isian 3,4 uraian1 PG2,4 Isian 1 uraian3

LEMBAR EVALUASI

Nama :……

No. absen :…….

Kelas :…….

I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d didepan jawaban yang paling benar!

1. Dibawah ini merupakan contoh pekerjaan yang ada di pedesaan adalah....
   a. Pilot
   b. Dokter
   c. Masinis
   d. Petani
2. Gambar disamping adalah contoh pekerjaan di pesisir pantai yang menghasilkan barang berupa ikan yaitu.....

   a. Nelayan
   b. Pelaut
   c. Nahkoda
   d. Pedagang
3. Dibawah ini merupakan jenis pekerjaan yang biasanya ada di daerah desa, *kecuali* .....
   a. Petani
   b.Peternak
   c. Pekerja Kantoran
   d. Kusir Delman
4. Padi dan jagung merupakan barang yang dihasilkan oleh . . . .
   a. Tukang Kayu
   b. Penjahit
   c. Peternak
   d. Petani
5. Dibawah ini adalah dua pekerjaan yang ada di perkotaan, yaitu ....
   a. Pengusaha dan Petani
   b. Peternak dan Petani
   c. Artis dan Pilot
   d. Artis dan Peternak

II. Isilah titik – titik dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Orang yang pekerjaannya sebagai pengemudi taksi disebut dengan .....
2. Sebutkan dua pekerjaan yang ada di daerah pedesaan..... dan .....
3. Dokter merupakan jenis pekerjaan yang ada di daerah .....
4. Artis merupakan jenis pekerjaan di kota yag menghasilkan .....
5. Selain petani dan peternak sebutkan satu contoh pekerjaan yang ada di desa .....

III. Jiawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Sebutkan 5 jenis pekerjaan yang ada di perkotaan!
   1. …….
   2. …….
   3. …….
   4. …….
   5. …….
2. Sebutkan 5 jenis pekerjaan yang ada di perdesaan!
   1. …….
   2. …….
   3. …….
   4. …….
   5. …….
3. Perhatikan gambar suasana perkotaan di bawah ini!

Carilah 5 pekerjaan yang ada dalam gambar tersebut!

1. …….
2. …….
3. …….
4. …….
5. …….

Kunci jawaban

I. Pilihan ganda

1. D
2. A
3. C
4. D
5. C

II. Uraian singkat

1. Sopir taksi
2. Petani dan peternak
3. Perkotaan
4. Jasa
5. Kusir delman

III. Uraian

1. Dokter, pilot, masinis, pegawai kantoran, pengusaha
2. Petani, peternak, nelayan, kusir delman, penambak ikan
3. Polisi, supir taksi, pilot, masinis, pegawai SPBU

Penskoran

1. Pihan ganda : 1 x 5 = 5
2. Uraian singkat : 1 x 5 = 5
3. Uraian : 15

Skor maksimal = 25

Nilai = Skor maksimal x 4

= 100

KARTU JAWABAN

Petani	Pengusaha besar	Pilot
Kusir Delman	Perkotaan	Petani
Pedesaan	Peternak	Pegawai Kantoran
Masinis	Peternak	Polisi

LAMPIRAN 23

HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU DALAM MENGELOLA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DENGAN BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL*

Siklus II Pertemuan II

JUDUL:

"Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Ngijo 01 Kota Semarang"

Nama SD : SDN Ngijo 01
Kelas : III
Guru : Arum dwi Hardiyanti
Materi : Peralatan yang dibutuhkan dalam bekerja
Siklus : II pertemuan 2
Hari/tanggal : Sabtu, 4 April 2015

Petunjuk :

a. Bacalah dengan cermat indikator keterampilan guru!
b. Berilah tanda check (√) pada kolom jika descriptor tampak.
c. Skor penilaian :
    a. Jika deskriptor tidak ada yang nampak, maka skor 0
    b. Jika deskriptor nampak 1, maka skor 1
    c. Jika deskriptor nampak 2, maka skor 2
    d. Jika deskriptor nampak 3, maka skor 3
    e. Jika deskriptor nampak 4, maka skor 4 (Rusman, 2014:101)
d. Hal-hal yang tidak tampak pada descriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	Indikator keterampilan guru	Deskriptor	Tampak	Skor
1.	Melaksanakan kegiatan awal (keterampilan	a. Guru meyiapkan media yang akan digunakan	√	4
		b. Guru mengkondisikan siswa	√	
		c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	

	membuka pelajaran)	d. Guru melakukan apersepsi	√	
2.	Penguasaan materi pembelajaran,(keterampilan menjelaskan)	a. Dalam menyampaikan materi di bantu dengan media yang menarik	√	3
		b. Menggunakan bahasa yang jelas dan mudah di mengerti	√	
		c. Menggunakan buku referensi	√	
		d. Ada komunikasi dengan siswa (komunikatif)		
3.	Mengemukakan pertanyaan (keterampilan bertanya),	a. Memberi pertanyaan dengan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti	√	4
		b. Pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan masalah yang dibicarakan	√	
		c. Memberikan waktu untuk berfikir	√	
		d. memberikan informasi yang cukup agar siswa dapat menemukan sendiri jawabannya	√	
4.	Mengajar dengan memperhatikan karakteristik peserta didik (keterampilan membimbing kelompok kescil)	a. Membimbing dalam mengamati kartu pertanyaan-jawaban dan menyampaikan hasilnya secara lisan di depan kelas	√	4
		b. Membimbing siswa dalam menemukan pasangan	√	
		c. Memberikan kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok	√	
		d. Memberikan penegasan terhadap hasil diskusi	√	
5.	Melakukan variasi selama proses pembelajaran (keterampilan mengadakan variasi),	a. Membentuk kelompok belajar yang heterogen	√	3
		b. menjelaskan langkah-langkah sesuai dengan ketentuan model pembelajaran *make a match*		
		c. Adanya variasi penggunaan media dan bahan ajar	√	
		d. Adanya variasi mengajar meliputi variasi suara dan ekspresi	√	
6.	Memberikan Penguatan selama	a. Penguatan diberikan sesuai dengan perilaku siswa	√	4

	proses pembelajaran (keterampilan memberikan penguatan)	b. Memberikan penguatan secara verbal (kata-kata)	√	
		c. Penguatan disampaikan dengan bahasa yang padat, singkat dan jelas	√	
		d. Memberikan penguatan secara non verbal (benda)	√	
7.	Pengkondisian kelas selama pembelajaran berlangsung (keterampilan mengelola kelas)	a. Pembelajaran berlangsung sesuai dengan alokasi waktu yang telah direncanakan sebelumnya	√	3
		b. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa	√	
		c. Memusatkan perhatian kepada semua siswa secara merata	√	
		d. mengatasi hal-hal yang menimbulkan masalah.		
8.	menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran).	a. Membimbing siswa dalam menyimpulkan kegiatan yang sudah dilakukan	√	4
		b. Memberikan refleksi dengan mengajak siswa mengingat kembali hal-hal yang penting selama kegiatan yang telah berlangsung	√	
		c. Memberikan tindak lanjut	√	
		d. Memberi soal evaluasi	√	
JUMLAH			28	
KATEGORI			Sangat Baik	

Perhitungan Skor

Skor tertinggi (T) : 8x 4 = 32

Skor terendah (R) : 0

nilai Qn : Letak Q + (R)

n = (T - R) + 1

= (32 - 0) + 1

= 33

Letak Q_1 = $\frac{1}{4}$ (n+1) = $\frac{1}{4}$ (33+1)

=8,5

Nilai Q_1= Letak Q + (R) = 8,5 + 0 = 8,5

Letak Q2 = $\frac{2}{4}$ (n+1)= $\frac{2}{4}$ (33+1)

=17

Nilai Q_2= Letak Q + (R) = 17 + 0 = 17

Letak Q3 = $\frac{3}{4}$ (n+1)= $\frac{3}{4}$ (33+1)

=25,5

Nilai Q_3= Letak Q + (R) = 25,5 + 0 = 25,5

Q_4 = Skor tertinggi = 32

Kriteria Penilaian Observasi Keterampilan Guru

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian
25,5 ≤ skor ≤ 32	Sangat baik
17 ≤ skor < 25,5	Baik
8,5 ≤ skor < 17	Cukup
0 ≤ skor < 8,5	Kurang

Semarang, 4 April 2015

Kolaborator

Lydi Loris N N , S.Pd

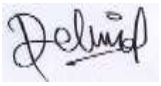
LAMPIRAN 24

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DENGAN BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL*

Siklus II Pertemuan II

No	Nama Siswa	Indikator								Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	**WHY**	4	3	3	2	1	3	0	2	18	B
2	**SLY**	4	2	1	1	1	0	1	1	11	C
3	**ABL**	3	4	4	4	4	3	4	4	30	SB
4	**AGG**	4	3	2	3	2	0	2	3	19	B
5	**ATL**	4	4	3	3	2	3	4	3	26	SB
6	**BGS**	4	4	3	4	2	3	3	4	27	SB
7	**ADR**	4	4	2	3	3	3	4	3	26	SB
8	**DMS**	3	3	2	2	3	3	3	1	20	B
9	**DNA**	2	4	3	3	2	3	3	3	23	B
10	**CRN**	4	4	4	4	4	3	4	4	31	SB
11	**APR**	4	4	4	4	3	3	4	4	30	SB
12	**ERK**	3	3	2	4	2	2	4	2	22	B
13	**NVA**	3	2	3	3	2	2	3	2	20	B
14	**NVL**	2	2	1	1	0	3	1	1	11	C
15	**FRD**	4	4	3	4	3	2	4	3	27	SB
16	**IDA**	3	3	4	3	3	2	2	1	21	B
17	**ILM**	3	2	1	2	3	2	3	1	17	B
18	**VRA**	4	4	4	4	3	3	4	4	30	SB
19	**ARG**	2	3	2	3	3	1	0	1	15	C
20	**FYN**	2	2	1	3	1	1	2	2	14	C
21	**VKA**	4	4	3	4	3	3	4	3	28	SB
22	**ALD**	4	4	4	4	4	3	4	4	31	SB
23	**STV**	3	4	4	2	2	3	2	2	22	B
24	**TBT**	4	4	4	4	3	3	4	3	29	SB
25	**VBO**	4	4	4	4	4	3	4	4	31	SB
26	**HNF**	3	3	3	3	2	3	4	4	25	B
27	**RTU**	3	3	4	3	3	2	4	3	25	B
28	**OBY**	2	3	2	2	4	2	3	2	20	B
Jumlah		93	93	80	86	72	67	84	74	649	
Rata-rata		3.3	3.3	2.8	3.0	2.5	2.3	3.0	2.6	2.7	
Kategori										Baik	

Semarang, 4 April 2015



Ockta Delvia

LAMPIRAN 25

HASIL BELAJAR SIKLUS II PERTEMUAN II

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester : III / II
KKM : 65

No	Nama	Nilai	Hasil Penialaian
1	WHY	78	Tuntas
2	SLY	62	Tidak Tuntas
3	ABL	78	Tuntas
4	AGG	88	Tuntas
5	ATL	84	Tuntas
6	BGS	92	Tuntas
7	ADR	90	Tuntas
8	DMS	88	Tuntas
9	DNA	94	Tuntas
10	CRN	100	Tuntas
11	APR	90	Tuntas
12	ERK	82	Tuntas
13	NVA	88	Tuntas
14	NVL	62	Tidak Tuntas
15	FRD	70	Tuntas
16	IDA	78	Tuntas
17	ILM	60	Tidak Tuntas
18	VRA	92	Tuntas
19	ARG	80	Tuntas
20	FYN	64	Tidak Tuntas
21	VKA	72	Tuntas
22	ALD	100	Tuntas
23	STV	88	Tuntas
24	TBT	100	Tuntas
25	VBO	84	Tuntas
26	HNF	70	Tuntas
27	RTU	80	Tuntas
28	OBY	74	Tuntas
Rata-rata			81.71
Jumlah siswa tuntas			24
Jumlah siswa tidak tuntas			4

Mengetahui ,
Guru Kelas III

Lydi Loris N.N, S.Pd

Peneliti

Arum Dwi Hardiyanti

LAMPIRAN 26

CATATAN LAPANGAN
"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS III SDN NGIJO 01 KOTA SEMARANG"
Siklus II Pertemuan II

Sekolah : SDN Ngijo 01
Kelas : III
Hari/Tanggal : Sabtu, 4 April 2015

Kegiatan pembelajaran pada hari itu dimulai pukul 07.00 WIB. Diawalai dengan berbaris rapi didepan kelas. Kemudian siswa dikondisikan untuk masuk kelas dan duduk ditempat duduknya masing-masing dengan rapi. Dilanjutkan dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Pada pembelajaran siklus II pertemuan II ini guru sudah menuliskan tema pembelajaran,melakukan apersepsi dan juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini.

Kegiatan inti dimulai dengan penyampaian materi dari guru dengan bantuan media audio visual. Pada saat pemutaran video, siswa memperhatikan dengan baik dan terlihat antusias terhadap tayangan tersebut. Pembelajaran dilanjutkan dengan membentuk kelompok dan membagikan kartu pasangan pertanyaan dan jaawaban. Ketika kegiatan mencari jawaban berlangsung, sudah tidak ada siswa yang berebut lem lagi karena guru sudah menyediakan lem sesuai dengan jumlah kelompok. Kemudian pembelajaran dilanjutkan dengan mempresentasikan hasil kelompok didepan kelas. Saat mempresentasikan hasil, siswa sudah mempresentasikan dengan suara yang keras. Siswa lain yang tidak maju pun sudah memperhatikan dengan baik. Secara keseluruhan siswa sudah mengikuti pelajaran dengan baik.

Semarang, 04 April 2015

Arum Dwi Hardiyanti

LAMPIRAN 27

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II PERTERMUAN II

JARINGAN TEMA

IPS

Kompetensi Dasar

2.1 Mengenal jenis – jenis pekerjaan.

Indikator

2.1.1 Mengidentifikasi jenis-jenis peralatan yang sesuai dengan pekerjaan

2.1.2 Menjelaskan fungsi alat-alat yang dibutuhkan dalam bekerja

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar

6.1 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar

Indikator

6.1.1 Menceritakan pengalaman tentang macam-macam pekerjaan yang pernah ditemui

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS II PERTERMUAN II

Sekolah	: SDN Ngijo 01
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia dan IPS
Kelas / Semester	: III / II
Alokasi Waktu	: 1 x pertemuan (3 X 35 menit)
Hari / Tanggal	: Sabtu, 4 April 2015

A. Standar Kompetensi

Bahasa Indonesia

5. Memahami cerita dan teks drama anak yang dilisankan

IPS

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

B. Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

6.1 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar

IPS

2.1 Mengenal jenis – jenis pekerjaan.

C. Indikator

Bahasa Indonesia

6.1.1 Menceritakan pengalaman tentang macam-macam pekerjaan yang pernah ditemui

IPS

2.1.1 Mengidentifikasi jenis-jenis peralatan yang sesuai dengan pekerjaan

2.1.2 Menjelaskan fungsi alat-alat yang dibutuhkan dalam bekerja

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan bercerita, siswa dapat menceritakan pengalaman tentang macam-macam pekerjaan yang pernah ditemui dengan baik.

2. Melalui permainan dan mengamati video, siswa dapat menjelaskan jenis-jenis peralatan yang sesuai dengan pekerjaan dengan benar
3. Melalui permainan dan mengamati video , siswa dapat mengidentifikasi alat-alat yang dibutuhkan dalam bekerja dengan benar

E. Materi pokok

- Menanggapi masalah di lingkungan sekitar
- Peralatan pekerjaan

F. Metode dan model pembelajaran

- Diskusi
- Tanya jawab
- Ceramah
- Model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media *Audio Visual*

G. Langkah-langkah

Tahapan Kegiatan	Langkah-Langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan awal	Para Kegiatan 1. Salam 2. Pengkondisian kelas 3. Do'a 4. Presensi	**5 menit**
	Kegiatan awal 1. Menuliskan tema di papan tulis dan menyampaikan tujuan sesuai indikator pembelajaran yang akan dicapai 2. Guru menyampaikan apersepsi a) Apakah kalian pernah melihat petani pergi ke sawah? b) Barang-barang apa saja yang dibawa oleh pak tani ke sawah?	**5 menit**

Kegiatan Inti	1. Guru menyampaikan indikator pembelajaran yang akan dicapai yaitu tentang macam-macam peralatan yang membentu pekerjaan 2. Guru menyampaikan materi tentang macam-macam peralatan yang menbantu pekerjaan 3. Guru memutarkan video tentang materi yang berhubungan dengan macam-macam 4. Guru mengelompokkan siswa kedalam lima kelompok 5. Guru membagikan kartu pertanyaan tentang macam-macam peralatan yang menbantu pekerjaan dan kartu jawaban untuk masing-masing kelompok 6. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/ mencocokan kartu pasangan peralatan kerja yang sudah di dapatkan 7. Siswa mencari pasangan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang sudah di dapatkannya. 8. Guru memberi tahu siswa bahwa waktu untuk mencari pasangan sudah habis. 9. Guru memberi waktu kembali pada tiap kelompok untuk mendiskusikan mengenai kartu pertanyaan-jawaban yang sudah dikerjakan 10. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. 11. Siswa lain memperhatikan kelompok yang	**85 menit**

	sedang presentasi 12. Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kococokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi. 13. Guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan dari kegiatan yang sudah dilakukan	
Kegiatan Akhir	1) Siswa diajak untuk menyimpulkan/merangkum materi yang baru saja diterimanya. 2) Siswa mengerjakan soal evaluasi mengenai materi yang telah dipelajari. 3) Guru melakukan refleksi 4) Penilaian dan tindak lanjut. 5) Guru memberitahukan materi untuk pertemuan selanjutnya supaya dipersiapkan. 6) Guru menutup pelajaran dengan berdoa	**10 menit**

H. SUMBER DAN MEDIA AJAR

- Sumber ajar:
  a) Buku Bahasa Indonesia Kelas III (BSE) Penerbit CV. PRATAMA
  b) Buku IPS Kelas III yang relevan.
  c) Buku BSE IPS untuk SD/ MI Kelas III Karangan Ismoyo, dkk, halaman 58-63 tahun 2007
  d) Buku BSE Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/ MI Kelas III Karangan Sunarso, dkk, halaman 61-66 tahun 2008
- Media ajar:
  1. Video
  2. Teks bacaan

I. PENILAIAN

1. Prosedur tes
   - Tes dalam proses(tes awal) dan Tes hasil (tes akhir)
2. Teknik Tes
   - Tes dan Non tes
3. Bentuk tes
   - Tes Objektif dan Tes Uraian
4. Instrumen tes

- Tes: soal evaluasi
- Non tes : lembar pengamatan

Semarang, 4 April 2015

Guru kelas III

Lydi Loris, S.Pd

Mahasiswa (peneliti)

Arum Dwi Hardiyanti

Kepala SDN Ngijo 01

ST. Suhartono, S. Pd

NIP. 195912281978021002

Materi ajar

JENIS-JENIS PEKERJAAN

Jenis pekerjaan bermacam-macam. Semua pekerjaan harus dilakukan dengan sungguh-sungguh. Pekerjaan yang dilakukan dengan baik akan mendapatkan hasil yang maksimal. Pekerjaan yang ditekuni manusia dilakukan untuk mendapatkan upah. Upah yang diperoleh dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup.

1. Pekerjaan yang Menghasilkan Barang dan Jasa

Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, setiap orang harus bekerja. Zaman sekarang ini orang harus pandai-pandai mencari pekerjaan. Modal utama seseorang untuk bekerja adalah kemauan, pendidikan, dan keterampilan. Perhatikan orang-orang yang tinggal di sekitarmu! Pasti jenis pekerjaan mereka bermacam-macam. Ada yang menghasilkan barang dan ada pula yang menghasilkan jasa.

Contoh pekerjaan yang menghasilkan barang, misalnya orang yang tinggal di dekat perkebunan kelapa. Ia dapat bekerja sebagai pembuat sapu dan keset dengan memanfaatkan sabut kelapa. Ada juga orang yang menggunakan tanah untuk membuat genteng, batu bata, dan gerabah. Pekerjaan yang menghasilkan bahan makanan, misalnya pembuat tahu, membuat tempe, membuat roti, membuat bakpao, serta berbagai macam makanan lain. Selain membutuhkan barang, orang hidup juga membutuhkan jasa. Jasa diperoleh dari orang lain. Untuk mendapatkan jasa, harus ada imbalan tertentu. Seseorang yang telah memberikan jasa akan menerima imbalan. Imbalan atau upah biasanya berupa uang.

Selanjutnya, perhatikan contoh berikut. Pak Sukri mempunyai kebun kelapa sawit yang luas. Tanaman kelapa sawitnya banyak sekali. Pak Sukri tidak dapat mengurus kebun kelapa sawitnya sendirian. Ia membutuhkan bantuan orang lain untuk mengurus kebun kelapa sawit tersebut. Orang lain yang membantu tersebut bekerja memelihara, memanen, dan menjual buah kelapa sawit. Seminggu sekali para tenaga kerja yang membantu di kebun kelapa sawit tersebut menerima upah berupa uang dari Pak Sukri. Uang yang mereka terima itu merupakan imbalan atas jasa yang telah diberikan kepada Pak Sukri. Dari contoh tersebut, dapat disimpulkan bahwa jasa adalah bantuan berupa tenaga, pikiran, keterampilan, atau pelayanan yang diberikan kepada orang lain.

Setiap manusia memerlukan makan. Untuk itu manusia bekerja. Pekerjaan itu bermacam-macam. Ada yang bekerja sebagai petani. Pegawai, buruh, dan dagang. Nelayan, dan lainlain. Pekerjaan menghasilkan barang. Ada yang menghasilkan jasa. Dalam bekerja harus semangat. Disiplin dan jujur.

ALAT-ALAT PEKERJAAN

Dokter

1. **Stetoskop** adalah alat kerja dokter untuk memeriksa suara dalam tubuh., seperti mendengarkan detak jantung, suara usus, pernapasan dan lain sebagainya
2. **Termometer** adalah alat kedokteran yang dipergunakan untuk mengukur suhu tubuh.
3. **Tensimeter** adalah alat kedokteran yang dipergunakan untuk mengukur tensi atau tekanan darah.
4. CT - singkatan dari Computed Temography sedangkan Scan adalah foto. **CT Scan** adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mendapatkan gambaran dari berbagai sudut kecil dari tulang tengkorak dan otak.

Tukang salon

1. Sisir
2. Gunting
3. Alat cukur
4. Cermin

Penjahit

1. Jarum
2. Benang
3. Meteran
4. Guting
5. Kain
6. Mesinjahit

Petani

1. Cangkul
2. Caping

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Nama kelompok : .....

Anggota : 1. ..... 3. ..... 5. .....

2. ..... 4. ..... 6. .....

Petunjuk Pengerjaan!

Tempelkan kartu jawaban pada kotak yang telah disediakan!

1. Carilah 3 peralatan kerja yang dibutuhan oleh dokter

2. Temukan yang merupakan gambar stetoskop

3. Alat yang digunakan dokter untuk mengukur suhu tubuh disebut dengan....

4. Merupakan gambar

5. Carilah 4 perlatan kerja yang dibutuhkan oleh seorang guru

6. Cangkul dan caping merupakan alat kerja yang dibutuhkan oleh

7. Merupakan alat kerja seorang….

8. Carilah gambar benda yang dibutuhkan seorang pilot

9. Alat-alat yang dibutuhkan oleh seorang polisi (cari 2)

10. Cari gambar yang merupakan alat untuk mencukur rambut

KISI-KISI PENULISAN SOAL

Sekolah : SDN Ngijo 01

Alokasi Waktu : 3 X 35 menit (1 kali pertemuan)

Kelas / Semester : III/ II

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Ranah	Nomor Soal
Bahasa Indonesia 6.1 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar **IPS** 2.1 Mengenal jenis – jenis pekerjaan.	1.menceritakan pengalaman 2. mengidentifikasi peralatan kerja	**Bahasa Indonesia** 6.1.1 Menceritakan pengalaman tentang macam-macam pekerjaan yang pernah ditemui **IPS** 2.1.1Mengidentifikasi jenis-jenis peralatan yang sesuai dengan pekerjaan 2.1.2 Menjelaskan fungsi alat-alat yang dibutuhkan dalam bekerja	Tes tertulis	Lembar Kerja siswa Pilihan ganda, esai	C1 C2 C1 C2 C3	PG 1,2,3,4,5 isian 2,345 Uraian 1,2,3 Isian 1 uraian 4,5

LEMBAR EVALUASI

Nama :……

No. absen :…….

Kelas :…….

I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d didepan jawaban yang paling benar!

1. Yang merupakan alat pekerjaan dokter adalah...
   a. Cangkul c. Cermin
   b. Stetoskop d. Peluit
2. Gambar disamping adalah contoh alat pekerjaan yang di gunakan polisi, yaitu.....

   a. Borgol c. Peluit
   b. Pistol d. Topi
3. Dibawah ini merupakan jenis pekerjaan yang biasanya ada di rumah sakit, *kecuali* .....
   a. Dokter c. Penjahit
   b.Perawat d. Apoteker
4. Alat kerja dokter untuk mengukur suhu tubuh disebut dengan ……
   a. Stetoskop c. Spedometer
   b. Termometer d. Parameter
5. Dibawah ini yang bukan merupakan alat kerja tukang potong rambut adalah .....
   a. Cermin c. Gunting
   b. Sisir d. Pita

II. Isilah titik – titik dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Stetoskop adalah.....
2. Alat kerja petani yang berfungsi untuk mencangkul tanah adalah .....
3. Salah satu alat kerja guru adalah .....
4. Jarum,benang, dan kain merupakan peralatan kerja yang digunakan oleh .....
5. Selain kapur dan papan tulis, peralatan lain yang dibutuhkan seorang guru adalah .....

III. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Sebutkan 5 macam peralatan kerja yang di butuhkan seorang dokter!
   1. ……
   2. ……
   3. ……
   4. ……
   5. ……
2. Sebutkan 3 macam peralatan kerja yang di butuhkan seorang penjahit!
   1. ……
   2. ……
   3. ……
3. Perhatikan gambar di bawah ini!

   Tulislah nama alat-alat tersebut pada kotak yang telah disediakan!

1. Tuliskan fungsi peralatan dibawah ini!
   a) Stetoskop :
   b) Termometer :
   c) Tensimeter :

2. Sebutkan nama gambar dibawah ini beserta fungsinya

Nama alat :

Fungsinya :

KUNCI JAWABAN

I. Pilihan ganda

1. B
2. A
3. C
4. B
5. D

II. Uraian singkat

1. Alat untuk memeriksa suara dalam tubuh, m**isalnya** mendengarkan detak jantung, suara usus, pernapasan dan lain sebagainya
2. Cangkul
3. Kapur, spidol, papan tulis, buku pelajaran
4. Penjahit
5. Buku pelajaran

III. Uraian

1. Stetoskop,thermometer, tensimeter, x-ray(rontgen),jaum suntik, CT-scan, alat USG
2. Benang, jarum jahit, mesin jahit, kain, gunting
3. Sisir dan gunting, cangkul, pistol
4. **Stetoskop** adalah alat kerja dokter untuk memeriksa suara dalam tubuh., seperti mendengarkan detak jantung, suara usus, pernapasan dan lain sebagainya

   Termometer adalah alat kedokteran yang dipergunakan untuk mengukur suhu tubuh.

   Tensimeter adalah alat kedokteran yang dipergunakan untuk mengukur tensi atau tekanan darah.
5. Pita ukur, alat yang digunakan untuk mengambil ukuran tubuh/ mengukur tubuh.

PENSKORAN

1. Pihan ganda : 1 x 5 = 5
2. Uraian singkat : 1 x 5 = 5
3. Uraian : 15

Skor maksimal = 25

Nilai = Skor maksimal x 4

= 100

KARTU JAWABAN

Stetoskop	Buku pelajaran	Petani
Papan tulis	Thermometer	Pistol
Borgol	Tensimeter	Tukang salon
Pulen	Kapur tulis	Suntikan
Thermometer		

LAMPIRAN 28

HASIL WAWANCARA

Satuan Pendidikan : SDN Ngijo 01

Kelas/Semester : III/II

Nama kolaborator : Lydi Loris NN, S.Pd.

Judul Penelitian : "Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Ngijo 01 Kota Semarang"

1. Apakah menurut Ibu , model pembelajaran *make a match* dengan berbantuan *audio visual* ini lebih efektif diterapkan dalam proses pembelajaran?

   Jawaban : Ya, pembelajaran dengan model ini lebih efektif. Karena memang model pembelajaran ini belum pernah diterapkan sebelumya.
2. Apakah penerapan model pembelajaran *make a match* dengan berbantuan media *audio visual* ini sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang tercantum dalam RPP?

   Jawaban : Sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran di dalam RPP. Dari kegiatan awal sampai penutup sudah sesuai dengan langkah-langkah yang tertulis.
3. Apakah ada perbedaan antara pembelajaran yang sudah saya lakukan dengan pembelajaran sebelumnya?

   Jawaban : Ya ada. Karena memeng sebelumnya model pembelajaran yang anda gunakan belum pernah saya terapkan di kelas saya. Dan model ini merupakan model pembelajaran baru yang belum pernah saya lakukan.
4. Menurut Ibu, apakah ada kelebihan dari model pembelajaraan yang saya terapkan tadi?

   Jawaban : Ya, kelebihan dari model yang anda gunakan lebih mengajak siswa untuk bergerak, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Mereka juga senang dengan pembelajaran yang disisipi permainan, jadi model ini cocok untuk anak-anak.
5. Menurut Ibu, apakah kekurangan dari model pembelajaraan yang saya terapkan tadi?

   Jawaban: Dari yang saya amati, karena model yang anda gunakan melibatkan pergerakan siswa, jadi sebaiknya saat siswa sedang bergerak anda lebih memantau karena pergerakan siswa ada yang masih kurang rapi dan beberapa dari mereka malah mengganggu teman yang lain.

6. Menurut Ibu, bentuk soal evaluasi seperti apa yang paling efektif digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa?

   Jawaban : bentuk soal evaluasi sebainya ada dua macam, yang pertama pilihan ganda supaya siswa bisa memilih jawaban mereka, dan yang kedua sebaiknya ada bentuk soal uraian, sehingga siswa harus berfiki lagi untuk menemukan jawabanya.
7. Menurut Ibu apakah bentuk tes evaluasi yang saya buat sudah mencakup semua aspek kognitif, afektif dan psikomotor?

   Jawaban : sudah mencakup semua aspek.
8. Apakah menurut Ibu dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* yang saya lakukan dapat menarik antusias siswa selama pembelajaran?

   Jawaban : Ya, model yang anda gunakan dapat menerik antusias siswa. Dari yang saya lihat mereka senang mengikuti pelajaran yang anda berikan.
9. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik siswa?

   Jawaban : Iya, karena model yang anda gunakan menuntut pegerakan siswa, jadi aspek psikomotorik mereka juga bekerja. Apalagi media yang anda gunakan juga menarik, jadi lebih meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pelajaran yang anda berikan.
10. Menurut Ibu kemampuan menjelaskan materi yang saya lakukan tadi masih terdapat kekurangan atau tidak? Bisakah Anda memberi saran?

    Jawaban: Iya, sebaiknya anda dalam menjelaskan materi menggunakan bahasa yang lebih jelas dan mudah dimengerti oleh siswa, sehingga tidak perlu diulang-ulangi. Sebenarnya suara anda sudah cukup keras, namun karna memang suara anak-anak juga keras, jadi sebaiknya fokuskan perhatian mereka dulu, baru anda memberi penjelasaan.
11. Menurut Ibu, selama kegiatan pembelajaran yang saya lakukan tadi menggunakan model *make a match* sudah terjalin interaksi yang cukup dengan siswa?

    Jawaban : sudah ada interaksi dengan siswa, mereka juga aktif dalam mengikuti pelajaran.
12. Apakah menurut Ibu proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* dengan berbantuan media *audio visual* yang saya lakukan tadi dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

    Jawaban; Ya mudah-mudahan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Karena memang saya lihat mereka memperhatikan pembelajaran yang anda berikan baik dari penjelasan anda ataupun media yang anda gunakan mereka tertarik dan memperhatikan.

LAMPIRAN 29

HASIL ANGKET SISWA KELAS III SDN NGIJO 01 PADA PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *MAKE A MATCH* DENGAN BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL* PADA SISWA

NO	SOAL	JAWABAN			
		A	B	C	D
1	Apakah kamu merasa puas dengan pembelajaran yang sudah dilakukan tadi?	14	8	5	1
2	Apakah kegiatan belajar yang kamu ikuti tadi menarik?	16	10	2	0
3	Menurut kamu, apakah ibu guru menerangkan materi dengan jelas?	9	13	6	0
4	Apakah kamu suka dengan cara guru menjelaskan materi pelajaran?	10	11	5	2
5	Apakah video yang ditayangkan pada kegiatan pembelajaran menarik?	17	9	2	0
6	Apakah kamu paham dengan isi materi video yang ditayangkan?	10	9	9	0
7	Apakah kamu mengalami kesulitan dengan tugas yang diberikan pada pembelajaran?	2	5	9	12
8	Apakah kamu antusias dalam menerima pelajaran dari ibu guru?	11	12	4	1
9	Apakah kamu aktif dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan pembelajaran biasanya?	8	7	10	3
10	Apakah kamu aktif bekerja sama dengan temanmu saat kegiatan diskusi?	10	8	8	2
11	Apakah kamu sering bertanya kepada guru jika ada materi yang belum kamu pahami?	9	14	5	0
12	Apakah kamu termotivasi untuk belajar dengan model pembelajaran yang dilakukan gurumu?	10	10	6	2
13	Apakah kalian mudah memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran?	11	8	8	1
14	Apakah hasil belajar yang kamu dapatkan meningkat dari yang sebelumnya?	7	10	8	3
15	Apakah kamu ingin belajar lagi menggunkakan model pembelajaran seperti tadi dilain hari?	15	10	3	0
JUMLAH SKOR		**159**	**144**	**90**	**27**

LAMPIRAN 30

SURAT-SURAT KELENGKAPAN PENELITIAN

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 1198/UN37.1.1/KM/2014
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat :
1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar Tanggal 12 November 2014

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada

Nama	: ARIF WIDAGDO, S.Pd., M.Pd.
NIP	: 197903282005011001
Pangkat/Golongan	: III/A
Jabatan Akademik	: Asisten Ahli
Sebagai Pembimbing	

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama	: ARUM DWI HARDIYANTI
NIM	: 1401411236
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar
Topik	: PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN TEMA EKOSISTEM MUATAN PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING PADA SISWA KELAS V SD NEGERI NGIJO 01

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

1401411236
FM-03-AKD-24/Rev. 00

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 17 November 2014
DEKAN

Dr. Hardiyanto, M.Pd.
NIP. 19[illegible]011979031007

Surat Penelitian

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Gedung Gd A2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508019
Laman: http://fip.unnes.ac.id, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 921/UN 37.1.1/KM/2015
Lamp. : .....
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN Ngijo 01 Gunungpati Kota Semarang
di SDN Ngijo 01 Gunungpati Kota Semarang

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama	:	ARUM DWI HARDIYANTI
NIM	:	1401411236
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Topik	:	PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MAKE A MATCH DENGAN BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA SISWA KELAS III SDN NGIJO 01

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 26 Februari 2015
Dekan,

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

Surat keterangan KKM SDN Ngijo 01

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI
SD NEGERI NGIJO 01
JL. RAYA NGIJO TELP. <024> 6932341

S U R A T KETERANGAN
NO. 429.2/93/2015

Yang bertanda tangan dibawah ini :
Nama : ST. Suhartono, S. Pd
NIP : 195912281978021002
Jabatan : Kepala SD N Ngijo 01

Dengan ini, saya menerangkan bahwa:
Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas : III
KKM : 65

Merupakan benar-benar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang berlaku di SD N Ngijo 01 Kota Semarang tahun ajaran 2014-2015.

Demikian surat ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 4 April 2015
Mengetahui,
Kepala SD Negeri Ngijo 01

ST. Suhartono, S. Pd
NIP. 195912281978021002

Surat Balikan SDN Ngijo 01

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI
SD NEGERI NGIJO 01
JL. RAYA NGIJO TELP. <024> 6932341

S U R A T KETERANGAN
NO. 429.2/92/2015

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Ngijo 01 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang, menerangkan bahwa:

Nama : Arum Dwi Hardiyanti
NIM : 1401411236
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Semarang.

Telah melakukan penelitian di SD Negeri Ngijo 01 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang dari tanggal 24 Maret 2015 sampai dengan 4 April 2015 dalam rangka menyusun skripsi dengan judul **"PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *MAKE A MATCH* DENGAN BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL* PADA SISWA KELAS III SDN NGIJO 01"**
Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 4 April 2015
Mengetahui,
Kepala SD Negeri Ngijo 01

ST. Suhartono, S. Pd
NIP. 195912281978021002

LAMPIRAN 31

Nilai Tertinggi Siklus I Pertemuan I

LEMBAR EVALUASI 96

Nama : Careneа

No. absen : 10

I. **Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d didepan jawaban yang paling benar!**

1. Suatu tindakan kerja yang dilakukan manusia untuk menghasilkan suatu imbalan disebut..
   - a. Usaha
   - X c. Pekerjaan
   - b. Tindakan
   - d. Kegiatan
2. Orang yang menerbangkan pesawat dinamakan ....
   - X a. Pilot
   - c. Masinis
   - b. Sopir
   - d. Ojek
3. Pekerjaan dibawah ini merupakan pekerjaan dilingkungan sekolah, *kecuali*......
   - a. Guru
   - c. Pegawai TU
   - X b. Sopir
   - d. Penjagasekolah

   5
4. Perhatikan gambar dibawah ini!

24

Merupakan orang yang pekerjaannya di lingkungan....
   - a. Sekolah
   - c. Hukum
   - b. Bank
   - X d. Rumah sakit
5. Pekerjaan yang berhubungan dengan seni adalah.....
   - a. Dokter
   - X c. Penyanyi
   - b. Guru
   - d. Tukang pos

II. **Isilah tabel dibawah ini!**

NO	Tempat	Jenis pekerjaan	
1	Lingkungan rumah	1. tukang sapu 2. petani 3. peternakan 4. pedagang 5. pelayan	5
2	Lingkungan hukum	1. jaksa 2. polisi 3. tentara 4. hakim 5.	4
3	Lingkungan rumah sakit	1. dokter 2. perawat 3. suster 4. apoteker 5. bidan	5
4	Lingkungan perkantoran	1. direktur 2. pegawai 3. menejer 4. presdir 5. sekertaris	5

Nilai Terendah Siklus I Pertemuan I

LEMBAR EVALUASI 44

Nama : Selly

No. absen : 7

I. **Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d didepan jawaban yang paling benar!**

1. Suatu tindakan kerja yang dilakukan manusia untuk menghasilkan suatu imbalan disebut..
   - X a. Usaha
   - c. Pekerjaan
   - b. Tindakan
   - d. Kegiatan
2. Orang yang menerbangkan pesawat dinamakan ....
   - X a. Pilot
   - c. Masinis
   - b. Sopir
   - d. Ojek
3. Pekerjaan dibawah ini merupakan pekerjaan dilingkungan sekolah, *kecuali*......
   - a. Guru
   - c. Pegawai TU
   - X b. Sopir
   - d. Penjagasekolah

   3
4. Perhatikan gambar dibawah ini!

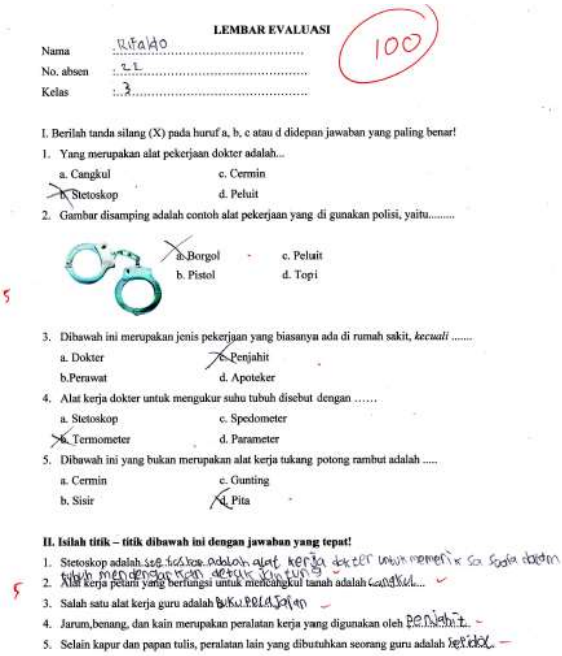
4

Merupakan orang yang pekerjaannya di lingkungan....
   - a. Sekolah
   - c. Hukum
   - b. Bank
   - X d. Rumah sakit
5. Pekerjaan yang berhubungan dengan seni adalah.....
   - a. Dokter
   - c. Penyanyi
   - X b. Guru
   - d. Tukang pos

II. **Isilah tabel dibawah ini!**

NO	Tempat	Jenis pekerjaan	
1	Lingkungan rumah	1. dokter 2. satpam 3. peternak 4. penjual 5. petani	3
2	Lingkungan hukum	1. hakim 2. tentara 3. polisi 4. tentara 5. pendekar	3
3	Lingkungan rumah sakit	1. suster 2. penjaga lingkungan 3. apoteker 4. satpam 5. penjual	2
4	Lingkungan perkantoran	1. satpam 2. dokter 3. tentara 4. penjaga 5.	0

Nilai Tertinggi Siklus II Pertemuan II



LEMBAR EVALUASI

Nama : RifaAo
No. absen : 22
Kelas : 3

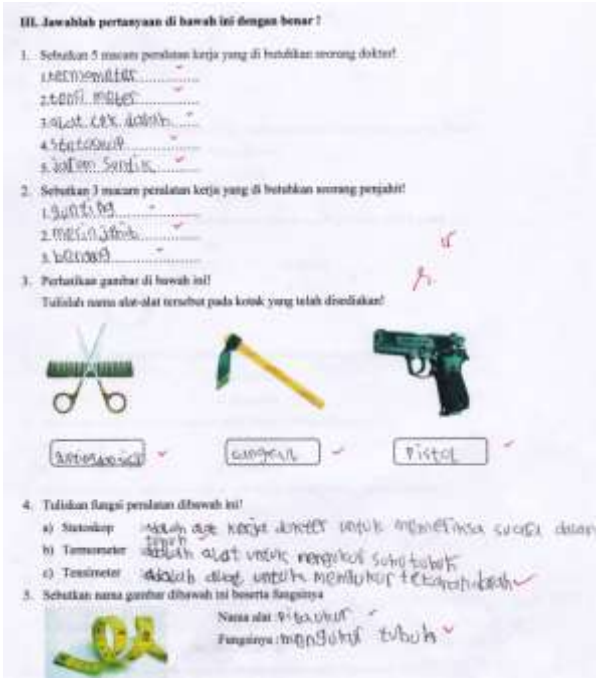
100

I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d didepan jawaban yang paling benar!

1. Yang merupakan alat pekerjaan dokter adalah...
   a. Cangkul c. Cermin
   X b. Stetoskop d. Peluit
2. Gambar disamping adalah contoh alat pekerjaan yang di gunakan polisi, yaitu.....
   X a. Borgol c. Peluit
   b. Pistol d. Topi
3. Dibawah ini merupakan jenis pekerjaan yang biasanya ada di rumah sakit, *kecuali* .....
   a. Dokter X c. Penjahit
   b. Perawat d. Apoteker
4. Alat kerja dokter untuk mengukur suhu tubuh disebut dengan .....
   a. Stetoskop c. Spedometer
   X b. Termometer d. Parameter
5. Dibawah ini yang bukan merupakan alat kerja tukang potong rambut adalah .....
   a. Cermin c. Gunting
   b. Sisir X d. Pita

II. Isilah titik – titik dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Stetoskop adalah alat kerja dokter untuk memeriksa suara dalam tubuh mendengarkan detak jantung
2. Alat kerja petani yang berfungsi untuk mencangkul tanah adalah cangkul
3. Salah satu alat kerja guru adalah buku pelajaran
4. Jarum,benang, dan kain merupakan peralatan kerja yang digunakan oleh penjahit
5. Selain kapur dan papan tulis, peralatan lain yang dibutuhkan seorang guru adalah penggaris



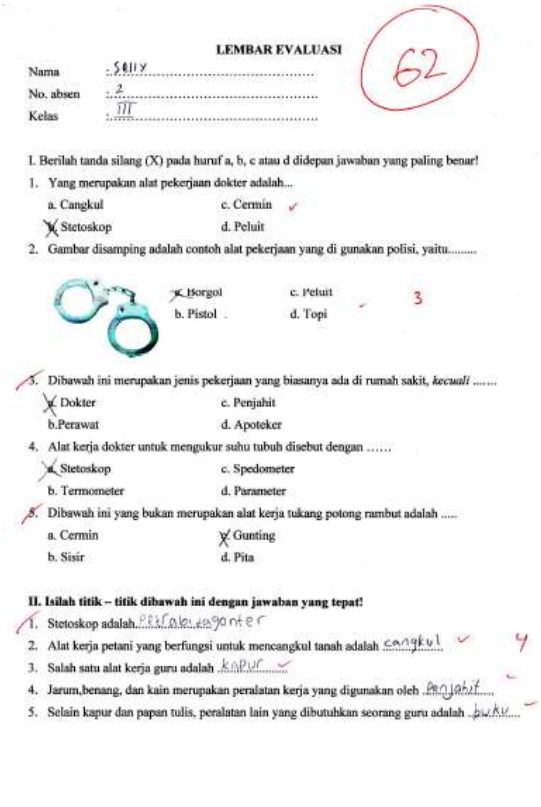
III. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Sebutkan 5 macam peralatan kerja yang di butuhkan seorang dokter!
   1. termometer
   2. senti meter
   3. alat tes darah
   4. stetoskop
   5. jarum suntik
2. Sebutkan 3 macam peralatan kerja yang di butuhkan seorang penjahit!
   1. gunting
   2. mesin jahit
   3. benang
3. Perhatikan gambar di bawah ini!
   Tulislah nama alat-alat tersebut pada kotak yang telah disediakan!

   gunting | pistol
4. Tuliskan fungsi peralatan dibawah ini!
   a) Stetoskop : alat kerja dokter untuk memeriksa suara dalam tubuh mendengarkan detak jantung
   b) Termometer : adalah alat untuk mengukur suhu tubuh
   c) Tensimeter : adalah alat untuk mengukur tekanan darah
5. Sebutkan nama gambar dibawah ini beserta fungsinya

   Nama alat : pita ukur
   Fungsinya : mengukur tubuh

Nilai Terendah Siklus II Pertemuan II



LEMBAR EVALUASI

Nama : Selly
No. absen : 2
Kelas : III

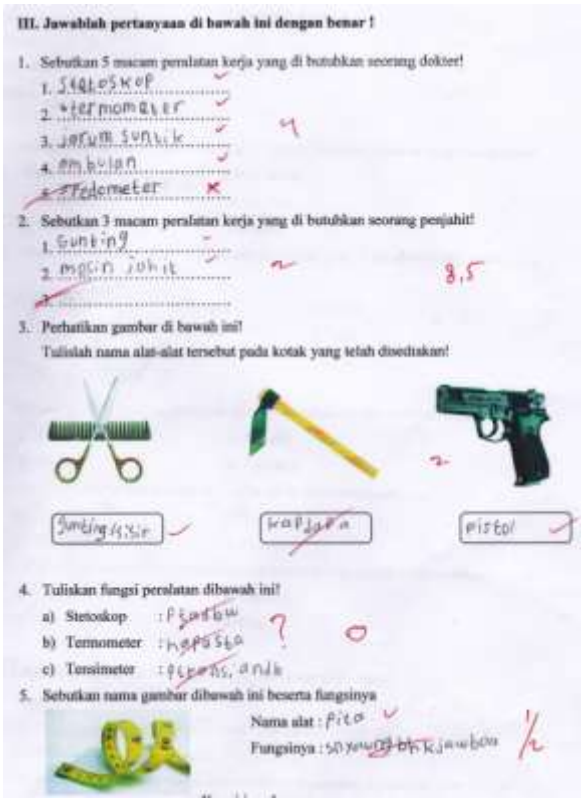
62

I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d didepan jawaban yang paling benar!

1. Yang merupakan alat pekerjaan dokter adalah...
   a. Cangkul c. Cermin
   X b. Stetoskop d. Peluit
2. Gambar disamping adalah contoh alat pekerjaan yang di gunakan polisi, yaitu.....
   X a. Borgol c. Peluit
   b. Pistol d. Topi
3. Dibawah ini merupakan jenis pekerjaan yang biasanya ada di rumah sakit, *kecuali* .....
   X a. Dokter c. Penjahit
   b. Perawat d. Apoteker
4. Alat kerja dokter untuk mengukur suhu tubuh disebut dengan .....
   X a. Stetoskop c. Spedometer
   b. Termometer d. Parameter
5. Dibawah ini yang bukan merupakan alat kerja tukang potong rambut adalah .....
   a. Cermin X c. Gunting
   b. Sisir d. Pita

II. Isilah titik – titik dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Stetoskop adalah. Perlengkapan
2. Alat kerja petani yang berfungsi untuk mencangkul tanah adalah cangkul
3. Salah satu alat kerja guru adalah kapur
4. Jarum,benang, dan kain merupakan peralatan kerja yang digunakan oleh penjahit
5. Selain kapur dan papan tulis, peralatan lain yang dibutuhkan seorang guru adalah buku



III. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Sebutkan 5 macam peralatan kerja yang di butuhkan seorang dokter!
   1. Stetoskop
   2. termometer
   3. jarum suntik
   4. ambulan
   5. Spedometer
2. Sebutkan 3 macam peralatan kerja yang di butuhkan seorang penjahit!
   1. Gunting
   2. mesin jahit
   3.
3. Perhatikan gambar di bawah ini!
   Tulislah nama alat-alat tersebut pada kotak yang telah disediakan!

   Gunting/sisir | kapak | pistol
4. Tuliskan fungsi peralatan dibawah ini!
   a) Stetoskop : Periksa
   b) Termometer : mengecek
   c) Tensimeter : periksa, anda
5. Sebutkan nama gambar dibawah ini beserta fungsinya

   Nama alat : pita
   Fungsinya : untuk mengukur jawaban

LAMPIRAN 32

DOKUMENTASI PENELITIAN

Foto 1. Guru membuka pelajaran

Foto2.Guru menuliskan tema pembelajaran tentang jenis-jenis pekerjaan

Foto 3. Melakukan tanya jawab seputar materi jenis-jenis pekerjaan

Foto 4. Menampilkan tayangan *audio visual* tentang jenis-jenis pekerjaan

Foto 5. Guru membagi kelompok

Foto 6.Guru memperlihatkan kartu *make a match* yang berisi materi tentang jenis-jenis pekerjaan

Foto 7. Guru membagi kartu pada tiap siswa

Foto 8.Menjelaskan cara bermain *make a match*

Foto 9. Siswa bergerak mencari pasangan

Foto 10. Guru dan siswa mencocokkan pasangan

Foto 11. Siswa berdiskusi kelompok

Foto 12. Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran

Foto 13. Mengerjakan soal evaluasi

Foto 14. Guru menutup pelajaran dengan berdoa

Foto 15. Lokasi penelitian SDN Ngijo 01