

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
MENGUNAKAN MEDIA *MICHAEL FLASH CARD* PADA SISWA  
KELAS VA SD NEGERI GOLO YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Diah Susanti  
NIM 09108244120

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
MEI 2014**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
MENGUNAKAN MEDIA *MICHAEL FLASH CARD* PADA SISWA  
KELAS VA SD NEGERI GOLO YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Diah Susanti  
NIM 09108244120

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
MEI 2014**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MENGGUNAKAN MEDIA *MICHAEL FLASH CARD* PADA SISWA KELAS VA SD NEGERI GOLO YOGYAKARTA” yang disusun oleh Diah Susanti, NIM 09108244120 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 07 April 2014

Pembimbing Skripsi I

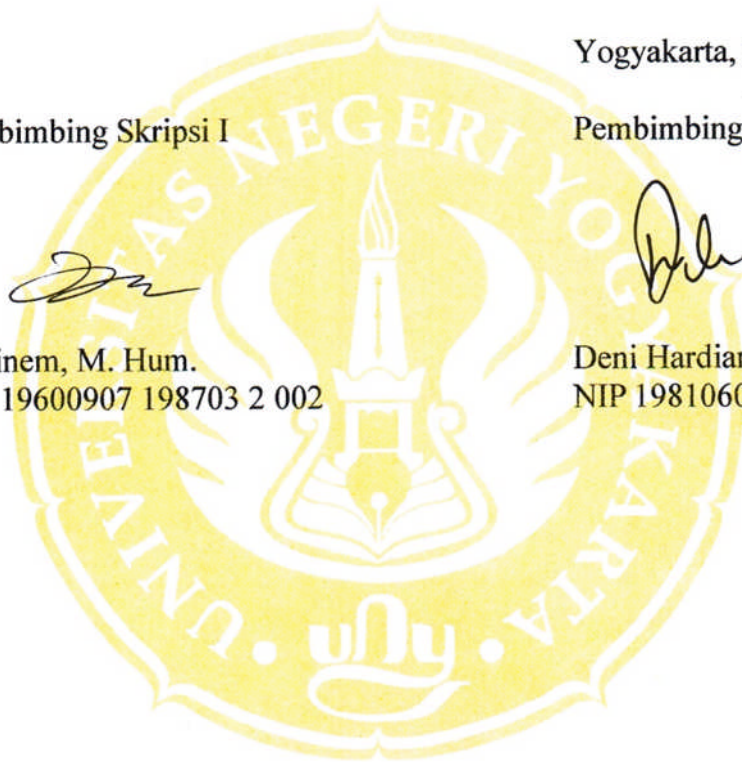
Pembimbing Skripsi II



Mujinem, M. Hum.  
NIP 19600907 198703 2 002



Deni Hardianto, M. Pd.  
NIP 19810605 200501 1 003



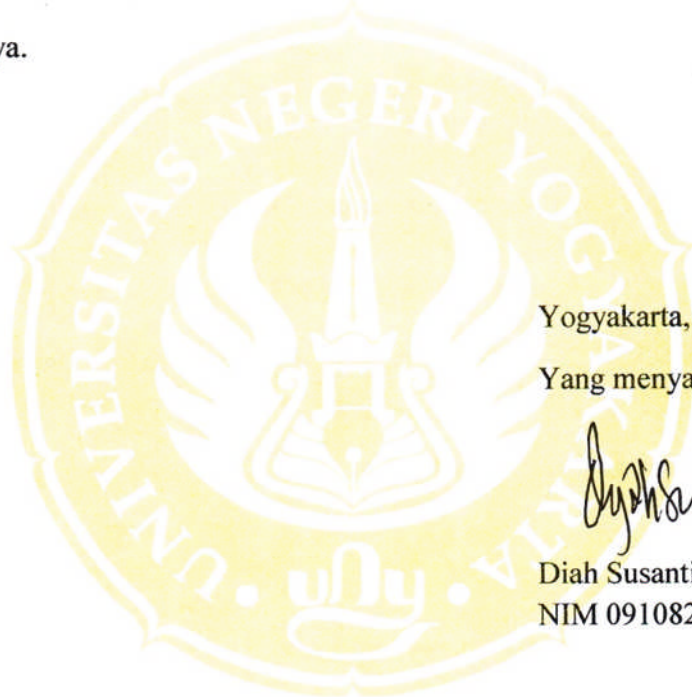
## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri

Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera pada halaman pengesahan adalah asli.

Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, 07 April 2014

Yang menyatakan





Diah Susanti

NIM 09108244120

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MENGGUNAKAN MEDIA *MICHAEL FLASH CARD* PADA SISWA KELAS VA SD NEGERI GOLO, YOGYAKARTA” yang disusun oleh Diah Susanti, NIM 09108244120 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 7 April 2014 dan dinyatakan lulus.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Mujinem, M. Hum	Ketua Penguji		02-05-2014
Hidayati, M. Hum	Sekretaris Penguji		02-05-2014
Dr. Ch. Ismaniati	Penguji Utama		29-04-2014
Deni Hardianto, M. Pd.	Penguji Pendamping		02-05-2014

05 MAY 2014  
Yogyakarta, .....  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan  
Dr. Haryanto, M. Pd.  
NIP 19600902 198702 1 001

## **MOTTO**

“Media bagaikan senjata dalam pembelajaran untuk mencerdaskan anak bangsa,  
tanpa media pembelajaran akan terasa hampa”

(Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Ucapan terimakasih kupersembahkan kepada:

1. Ayah dan Ibu yang selalu memberikan motivasi dan doa.
2. Almamater yang telah memberikan pengalaman berharga untuk masa depan.
3. Agama, nusa, dan bangsa Indonesia.

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
MENGUNAKAN MEDIA *MICHAEL FLASH CARD* PADA SISWA  
KELAS VA SD NEGERI GOLO, YOGYAKARTA**

Oleh  
Diah Susanti  
NIM 09108244120

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VA SD Negeri Golo, Yogyakarta dengan menggunakan media *michael flash card*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian siswa kelas VA SD Negeri Golo semester genap tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 27 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember tahun 2013. Adapun objeknya adalah hasil belajar IPS siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus memiliki komponen tindakan yaitu, perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi sesuai dengan model Kemmis dan Mc Taggart. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes, observasi, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa menggunakan media *michael flash card* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari ketuntasan belajar sebelum tindakan sebesar 14, 81%, ketuntasan belajar siklus I sebesar 51, 85% dan ketuntasan belajar siklus II sebesar 81, 48%. Hal ini berarti bahwa target penelitian untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian yaitu 75% siswa mendapatkan nilai  $\geq 75$  atau diatas KKM yang ditentukan guru kelas telah tercapai.

Kata kunci : *media michael flash card, hasil belajar IPS SD*

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobbil'alamin*, puji syukur hanya untuk-Mu ya Rabb penguasa raga dan jiwa ini dan yang telah memberikan keteguhan hati serta semangat sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MENGGUNAKAN MEDIA *MICHAEL FLASHCARD* PADA SISWA KELAS VA SD NEGERI GOLO YOGYAKARTA”**. Penulisan ini ditujukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar sarjana Pendidikan jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan meski dengan kekurangan dan keterbatasan pengalaman.

Dalam menyelesaikan skripsi ini banyak pihak yang telah memberikan perhatian, bantuan, bimbingan, motivasi, arahan, serta nasihat kepada penulis. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dekan FIP Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini.
2. Ketua Jurusan PPSD FIP yang membantu memperlancar proses penelitian.
3. Ibu Mujinem, M. Hum dan Bapak Deni Hardianto, M. Pd. selaku dosen pembimbing yang telah berkenan memberikan petunjuk, bimbingan, dorongan, dan nasihat dengan penuh keikhlasan dan kesabaran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Kepala dan guru SD Negeri Golo yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

5. Teman-teman program studi PGSD angkatan 2009 atas kebersamaannya dalam menyelesaikan studi di UNY.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu per satu.

Semoga amal baik yang telah mereka berikan senantiasa mendapat rahmat dari Allah SWT. Amiin. Semoga skripsi ini dapat lebih bermanfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penulis khususnya. Amiin.

Yogyakarta, Maret 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB IPENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB IKAJIAN TEORI</b>	
A. Hasil Belajar IPS-SD .....	8
1. Pengertian Belajar .....	8
2. Hasil Belajar .....	9
3. Pengertian IPS-SD .....	10
B. Media Pembelajaran .....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	14
2. Manfaat Media Pembelajaran .....	15
3. Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	18

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	19
5. Prinsip Pemanfaatan Media .....	20
6. Contoh-contoh Media Pembelajaran untuk IPS.....	22
C. <i>Michael Flash Card</i> .....	24
1. Pengertian <i>Michael Flash Card</i> .....	24
2. Kelebihan <i>Michael Flash Card</i> .....	26
3. Inovasi <i>Michael Flash Card</i> .....	27
4. Aturan Membuat Media <i>Michael Flash Card</i> .....	28
5. Penggunaan <i>Michael Flash Card</i> dengan Permainan.....	29
6. Implementasi Media <i>Michael Flash Card</i> di SD Negeri Golo ....	30
D. Karakteristik Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar.....	33
E. Definisi Operasional .....	34
F. Penelitian yang Relevan .....	35
G. Kerangka Berpikir .....	36
H. Hipotesis Tindakan .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Setting Penelitian .....	39
C. Desain Penelitian .....	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	44
E. Instrumen Penelitian .....	46
F. Analisis Data .....	48
G. Kriteria Keberhasilan Tindakan .....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Lokasi .....	51
B. Hasil Penelitian .....	52
1. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus I .....	53
2. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus II .....	64
C. Pembahasan .....	75
D. Keterbatasan Penelitian.....	82

<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	83
B. Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	85
<b>LAMPIRAN</b> .....	87

## DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar kelas V .....	13
Tabel 2. Tahap-tahap Kognitif Piaget .....	33
Tabel 3. Kisi-kisi Observasi Guru .....	46
Tabel 4. Kisi-kisi Obsevasi Kegiatan Siswa .....	47
Tabel 5. Kisi-kisi Butir Soal .....	48
Tabel 6. Kriteria Penilaian .....	49
Tabel 7. Hasil Belajar Siklus I .....	59
Tabel 8. Rerata Nilai Observasi Guru Siklus I .....	60
Tabel 9. Kategori Observasi Kegiatan Siswa Siklus I .....	62
Tabel 10. Hasil Belajar siklus II .....	70
Tabel 11. Rerata Nilai Observasi Guru Siklus II .....	71
Tabel 12. Kategori Observasi Kegiatan Siswa Siklus II .....	73
Tabel 13. Peningkatan Nilai Hasil Belajar IPS Siswa dari Pratindakan Sampai Tindakan Siklus I .....	76
Tabel 14. Peningkatan Nilai Hasil Belajar IPS Siswa dari Pratindakan, Siklus I sampai Siklus II .....	76
Tabel 15. Diagram Peningkatan Presentase Keberhasilan Tindakan .....	76
Tabel 16. Peningkatan Hasil Observasi Guru .....	78
Tabel 17. Peningkatan Hasil Observasi Siswa .....	80

## DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas .....	41
Gambar 2. Guru Menjelaskan Permainan <i>Michael Flash Card</i> .....	56
Gambar 3. Media <i>Michael Flash Card</i> permainan <i>Merry Go Round</i> .....	57
Gambar 4. Media <i>Michael Flash Card</i> permainan Tebak Pasangan .....	69
Gambar 5. Siswa Memperhatikan Penjelasan Guru .....	73
Gambar 6. Kegiatan Wawancara Peneliti dengan Siswa .....	74

## DAFTAR LAMPIRAN

hal

Lampiran 1. RPP Siklus I .....	87
Lampiran 2.Lembar <i>Post Test</i> Siklus I .....	102
Lampiran 3. RPP Siklus II .....	105
Lampiran 4.Lembar <i>Post Test</i> Siklus II .....	117
Lampiran 5.Surat Keterangan Validator Instrumen .....	120
Lampiran 6.Surat Keterangan Konsultasi Ahli Media .....	121
Lampiran 7.Lembar Observasi Guru .....	122
Lampiran 8.Rubrik Skor Penilaian Observasi Guru .....	123
Lampiran 9.Lembar Observasi Kegiatan Siswa .....	127
Lampiran 10.Rubrik Skor Observasi Kegiatan Siswa .....	128
Lampiran 11.Contoh Hasil Evaluasi Siswa Siklus I .....	130
Lampiran 12.Contoh Hasil Evaluasi Siswa Siklus II .....	132
Lampiran 13.Hasil Observasi Guru Siklus I .....	134
Lampiran 14.Hasil Observasi Guru Siklus II .....	135
Lampiran 15.Hasil Observasi Kegiatan Siswa siklus I.....	136
Lampiran 16.Hasil Observasi Kegiatan Siswa siklus II .....	138
Lampiran 17.Hasil Belajar Siswa Siklus I .....	140
Lampiran 18.Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	141
Lampiran 19.Foto Dokumentasi .....	142
Lampiran 20.Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Pendidikan UNY ...	146
Lampiran 21.Surat Izin Penelitian dari Setda DIY .....	147
Lampiran 22.Surat Izin Penelitian daro Dinas Perizinan kota Yogyakarta	148
Lampiran 23.Surat Keterangan Penelitian dari SD Negeri Golo .....	149

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Secara umum komponen suatu pendidikan terdiri dari tujuan pendidikan, siswa, guru, isi pendidikan, metode pendidikan, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan (Dwi Siswoyo, dkk. 2007: 33). Ketujuh komponen tersebut saling berkaitan antara komponen satu dengan yang lain. Jika ketujuh komponen pendidikan berfungsi dengan baik, akan menghasilkan *output* yang maksimal sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Tujuan Pendidikan Nasional menurut Undang-Undang (UU) RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas adalah untuk mengembangkan potensi siswa 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 bertanggungjawab. Tujuan tersebut didukung oleh himbauan pemerintah mengenai wajib belajar sembilan tahun. Tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan tersebut salah satunya dapat dilihat dari kualitas profesional guru.

Gurumerupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam kelangsungan suatu pembelajaran. Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, dibutuhkan guru yang profesional. Konsep profesional guru menurut Depdikbud dan Martinis Yamin (2011: 4) mencakup beberapa aspek diantaranya adalah kemampuan penguasaan materi pelajaran, penampilan sikap yang positif terhadap

keseluruhan tugasnya sebagai guru, kemampuan penguasaan lingkungan belajar, penggunaan metode dan media yang tepat.

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Azhar Arsyad, 2002: 3). Oleh karena itu, guru seharusnya menggunakan media pembelajaran untuk menjembatani pemahaman siswa dengan materi yang disampaikan. Jika guru sudah profesional dalam menjalankan profesinya maka akan tercipta siswa yang berkualitas.

Pendidikan di sekolah dasar secara khusus terbagi menjadi beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hidayati (2002:22) menyatakan bahwa:

“Tujuan pembelajaran IPS sesuai buku Kajian IPS SD adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan siswa dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih siswa untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik”.

Hal itu dapat dicapai jika guru mampu menjadi komunikator yang mengkomunikasikan materi pelajaran dalam bentuk verbal dan non-verbal, serta menjadi fasilitator yang memiliki peran memfasilitasi siswa untuk belajar secara maksimal dengan mempergunakan berbagai strategi, metode, media, dan sumber belajar (Martinis Yamin, 2011: 10).

Kondisi yang ada di SD Negeri Golo kelas VA menunjukkan hal yang berbeda dengan idealnya. Berdasarkan observasi, pembelajaran IPS di kelas ini

kurang bervariasi, sehingga siswa kurang menguasai ilmu yang telah dipelajari. Pada saat pembelajaran IPS berlangsung, ibu Pw selaku guru kelas VA seringkali mengacu pada buku ajar yang tersedia sebagai sumber belajar dengan metode ceramah tanpa variasi dan kurang memanfaatkan penggunaan media dalam menjelaskan materi pelajaran. Alasan guru tidak memanfaatkan media pembelajaran adalah kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan atau memodifikasi media yang ada dengan sebuah permainan. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru. Padahal apabila menggunakan media, siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan. Dengan demikian aktivitas siswa di kelas lebih terpusat pada materi.

Pada saat pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa kurang berkonsentrasi saat pelajaran dan melakukan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Aktivitas tersebut seperti bermain sendiri, berbicara dengan teman sebangku, dan menyandarkan kepalanya di meja. Beberapa siswa merasa kesulitan menghafal materi pelajaran IPS, dibandingkan dengan mata pelajaran lain misalnya Bahasa Indonesia dan Pendidikan Kewarganegaraan.

Selama pembelajaran, guru menjelaskan materi dan menuliskan di papan tulis lalu siswa diminta untuk menyalin catatan tersebut ke dalam buku catatannya. Setelah itu siswa diminta mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru. Oleh sebab itu, kondisi kelas tidak kondusif untuk pembelajaran. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dan berbicara dengan teman sebangkunya

atau pun sibuk bermain sendiri. Hal itu menyebabkan siswa yang mencapai KKM pada mata pelajaran IPS sebanyak 4 siswa (14, 81%), siswa yang mencapai KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebanyak 7 siswa (25, 92%) dan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebanyak 8 siswa (29, 62%). Karena persentase keberhasilan mata pelajaran IPS paling rendah maka harus dilakukan perbaikan pembelajaran agar hasil belajar siswa meningkat.

Permasalahan tersebut dapat di atasi jika guru sebagai fasilitator pembelajaran dapat menggunakan media yang ada dengan variasi metode yang menyenangkan dan memancing keaktifan siswa. Penggunaan media yang dipadukan dengan metode yang sesuai akan memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Apabila siswa mulai tertarik, maka materi yang disampaikan dapat terserap dengan mudah dan lebih berkesan. Salah satu media yang dapat diterapkan adalah *michaelflash card* atau kartu kilas.

Penelitian yang dilakukan Nurhidayati (2011) menunjukkan bahwa media *michael flash card* dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa yang berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa. *Michael flash card* adalah media pembelajaran berupa kartu bolak balik yang tepat digunakan untuk mengingat dan kaji ulang dalam proses belajar (Sutanto Windura, 2010:138). Ukuran *michaelflash card* sebesar kartu permainan ini mudah untuk dibawa kemana-mana serta dimasukkan kedalam saku. *Michael flash card* ini membantu proses mengingat dan sekaligus daya ingat anak. Media ini membantu mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti definisi atau istilah, ejaan bahasa asing, rumus-rumus sains, tanggal-tanggal penting dan lain-lain. Oleh karena itu, peneliti

tertarik mengaplikasikan media *michaelflash card* ini pada mata pelajaran IPS. Dengan menggunakan media *michael flash card* yang digabungkan dengan metode yang menarik, seperti permainan siswa akan lebih antusias ketika mengikuti pelajaran karena dalam penerapannya siswa dapat melihat, mendengar, dan mengucapkan kata kunci yang ada dalam *michael flash card* (Sutanto Windura, 2010:149).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan hasil Belajar dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan Media *MichaelFlash Card* Pada Siswakelas VA SD Negeri Golo”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah yang peneliti sajikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Gurukurang memanfaatkan media pembelajaran IPS selama proses pembelajaran.
2. Siswa kelas VA SD Negeri Golo kurang memperhatikan penjelasan guru pada waktu pembelajaran IPS.
3. Persentase hasil belajar IPS siswa belum mencapai indikator keberhasilan.
4. Guru belum menggunakan media *michael flash card* dalam pembelajaran IPS di SD Negeri Golo.
5. Guru kelas VA SD Negeri Golo sering kali mengajar dengan metode ceramah tanpa variasi.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi permasalahan pada rendahnya hasil belajar siswa. Dari permasalahan rendahnya hasil belajar siswa kelas VA SD Negeri Golo, peneliti memperbaikinya dengan media *michaelflash card*.

### **D. Rumusan Masalah**

Sebagaimana batasan masalah yang peneliti terapkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang bisa dibentuk dalam penelitian ini adalah : Bagaimana meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS menggunakan media *michaelflash card* pada siswa kelas VA SD Negeri Golo?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA SD Negeri Golo dalam pembelajaran IPS menggunakan media *michaelflash card*.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan dalam pembelajaran menggunakan media *michaelflash card*.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi siswa

Siswa dapat mengikuti pembelajaran secara lebih mudah, sehingga hasil belajar IPS baik.

b. Bagi guru

Guru dapat menggunakan media *michael flash card* sebagai alternatif media untuk membuat pembelajaran IPS menjadi menarik, menyenangkan, dan mudah diserap siswa.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial-Sekolah Dasar**

#### **1. Pengertian Belajar**

Belajar ialah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang (Nana Sudjana, 2002: 28). Oemar Hamalik (2004: 28) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku individu dengan lingkungannya, belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Sedangkan menurut Slameto (2003:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar (Slameto, 2003: 54) yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan kelelahan. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Slameto (2003: 3) menyatakan enam ciri-ciri perubahan tingkah laku belajar, yaitu: (1) perubahan terjadi secara sadar, (2) perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, (3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, (4) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, (5) perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, dan (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang dipengaruhi oleh

faktor internal dan eksternal. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, daya reaksinya, dan lain-lain aspek yang ada pada individu, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu.

## **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Nana Sudjana, 2012: 22). Sedangkan menurut Purwanto (2010: 46) hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Benyamin Bloom secara garis besar membagi klasifikasi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Di antara tiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai bahan pelajaran (Nana Sudjana, 2012: 23).

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Hasil belajar perlu dievaluasi, evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu dalam hal ini untuk mengetahui nilai dari proses belajar mengajar (Nana Sudjana, 2012: 28) . Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa atau kemampuan dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan (Nana Sudjana. 2002: 39).

Jadi hasil belajar adalah suatu pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang telah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar yang dimaksud dapat

ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, daya reaksinya, dan lain-lain aspek yang ada pada individu menjadi kearah yang lebih baik. Hasil belajar ranah kognitif (pengetahuan) dinilai dengan menggunakan tes dan hasilnya dalam bentuk nilai.

### **3. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial-Sekolah Dasar**

Ilmu Pengetahuan Sosial-Sekolah Dasar adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan (Sardjiyo dkk, 2009:1.26). Bidang garapan IPS-SD meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat. Gejala dan masalah sosial ditelaah, dianalisis faktor-faktornya sehingga dapat dirumuskan jalan pemecahannya.

Hidayati (2002: 9) menyatakan bahwa IPS berinduk pada ilmu-ilmu sosial, yaitu teori, konsep, dan prinsip yang terdapat pada ilmu-ilmu sosial. Pada dasarnya pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya, berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materinya, kebutuhan budayanya, kebutuhan kejiwaannya, pemanfaatan sumber daya yang ada di permukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya, serta mempertahankan kehidupan masyarakat.

Hidayati (2008:1.32) menyatakan bahwa dengan pembelajaran IPS-SD diharapkan siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan

kepekaan untuk menghadapi hidup beserta tantangan-tantangannya. Selanjutnya mereka diharapkan mampu bertindak secara rasional dalam memecahkan masalah-masalah sosial yang dihadapi dalam kehidupan.

Manfaat yang didapat setelah mempelajari IPS-SD antara lain sebagai berikut (Sardjiyo dkk, 2009: 1.32).

- a. Pengalaman langsung, jika guru memanfaatkan lingkungan alam sekitar sebagai sumber belajar.
- b. Kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan sosial yang terjadi di masyarakat.
- c. Kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat.
- d. Kemampuan mengembangkan pengetahuan sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi serta mempersiapkan diri untuk terjun sebagai anggota masyarakat.

Hidayati (2002: 16) menyatakan bahwa rasionalisasi mempelajari IPS untuk jenjang pendidikan sekolah dasar (SD) adalah;

- 1) Agar siswa dapat mensistematisasikan bahan, informasi, dan kemampuan yang telah dimiliki tentang manusia dan lingkungannya menjadi lebih bermakna.
- 2) Agar siswa dapat lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggungjawab.
- 3) Agar siswa dapat mempertinggi rasa toleransi dan persaudaraan di lingkungan sendiri dan antar manusia.

Secara umum tujuan pembelajaran IPS SD adalah mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik, mengajar siswa agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa. Sardjiyo dkk (2009:1.32) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS SD adalah untuk membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri ditengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggungjawab. Hidayati (2002:15) menyatakan bahwa siswa

sekolah dasar belum mampu memahami keluasan dan kedalaman masalah-masalah sosial secara utuh, namun mereka dapat diperkenalkan kepada masalah-masalah tersebut.

Sapriya (2009: 194) mengemukakan tujuan dari mata pelajaran IPS di sekolah dasar adalah sebagai berikut.

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

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS-SD adalah mata pelajaran yang mempelajari, menelaah, dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat yang memiliki tujuan untuk memberikan bekal kepada siswa berupa pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran nilai-nilai sosial kemanusiaan dalam kehidupan bermasyarakat. Pada penelitian ini pembelajaran IPS yang diterapkan menekankan pengetahuan siswa mengenai keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia. Diharapkan dengan adanya pengetahuan ini siswa dapat menghargai keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia dan dapat melestarikannya.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut (Sardjiyo dkk, 2009: 1.29).

- 1) Manusia, tempat dan lingkungan.
- 2) Waktu, Keberlanjutan dan Perubahan.
- 3) Sistem Sosial dan Budaya.
- 4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Berdasarkan ruang lingkup tersebut, dikembangkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa kelas V berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah sebagai berikut.

**Tabel 1.**  
**Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas V**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu, Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.	1.1 Mengetahui makna peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. 1.2 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. 1.3 Mengetahui keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya. 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. 1.5 Mengetahui jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

Ruang lingkup materi yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini adalah materi IPS kelas V SD semester satu yaitu standar kompetensi menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu, Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan

ekonomi di Indonesia dengan kompetensi dasar menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia serta mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Karena materi tersebut cocok diaplikasikan dengan media *michael flash card*.

Jadi hasil belajar IPS SD adalah suatu pencapaian berupa nilai dari evaluasi pembelajaran IPS pada siswa yang telah mengikuti proses belajar. Nilai evaluasi tersebut didapat setelah siswa mengerjakan tes di akhir pelajaran pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia serta materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Keberhasilan yang diukur dalam penelitian ini yaitu berupa nilai kognitif karena ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai bahan pelajaran (Nana Sudjana, 2012: 23).

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Istilah media berasal dari bahasa Latin, yaitu bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dengan istilah mediator, media menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar – siswa dan isi pelajaran. Singkatnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran(Azhar Arsyad, 2011:3).

Media pembelajaran yaitu media yang digunakan pada saat proses belajar mengajar. Dengan kata lain apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. (Azhar Arsyad, 2011:4). Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat memperlancar interaksi guru dengan siswa, dengan media pembelajaran IPS akan lebih efektif, dan efisien. Serta dapat menarik perhatian siswa dalam mempelajari IPS khususnya materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dan megenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia yang berdampak pada kenaikan hasil belajar siswa

## **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Beberapa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Menyampaikan Materi Pelajaran Dapat Diseragamkan

Setiap guru mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam. Setiap siswa yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang sama persis seperti yang diterima oleh siswa-siswa lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

b. Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Jelas dan Menarik

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media akan lebih jelas, lengkap, dan menarik minat siswa. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa ingin tahu siswa; merangsang siswa bereaksi, baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan membosankan dalam mempelajari materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

c. Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Interaktif

Jika dipilih dan dirancang dengan baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung

berbicara satu arah kepada siswa. Namun, dengan media guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif, tetapi juga siswanya. Hal itu didukung dengan adanya permainan dan kuis dalam pengaplikasian media di dalam kelas yang menuntut siswa untuk aktif.

d. Efisien dalam Waktu dan Tenaga

Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian permainan menggunakan media *michael flash card*, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

e. Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Apabila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru, siswa mungkin kurang memahami pelajaran dengan baik. Akan tetapi, jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui permainan media *michael flash card* maka pemahaman siswa pasti lebih baik.

f. Media Memungkinkan Proses Belajar Dapat Dilakukan di Mana Saja dan Kapan Saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa, kapan pun dan di manapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Penggunaan media akan

menyadarkan siswa betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan untuk belajar.

g. **Media Dapat Menumbuhkan Sikap Positif Siswa terhadap Materi dan Proses Belajar**

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Kebiasaan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut bisa menanamkan sikap kepada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

h. **Mengubah Peran Guru ke Arah yang Lebih Positif dan Produktif**

Dengan memanfaatkan media dengan baik, seorang guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran karena bisa berbagi peran dengan media.

Berdasarkan penjelasan tersebut kaitannya dengan penelitian ini media bermanfaat untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, efektif dan efisien.

### **3. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Gerlach dan Ely (1971) dalam buku karangan Azhar Arsyad (2011:12) mengemukakan tiga ciri-ciri media sebagai berikut.

a. **Ciri Fiksatif**

Menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri

fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan.

c. Ciri Distributif

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

#### **4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Secara umum, kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran diuraikan sebagai berikut.

- a. Tujuan
- b. Sasaran Didik
- c. Karakteristik Media yang Bersangkutan

- d. Waktu
- e. Biaya
- f. Ketersediaan
- g. Konteks Penggunaan
- h. Mutu Teknis

## **5. Prinsip Pemanfaatan Media**

Setelah menentukan pilihan media yang akan digunakan, selanjutnya guru dituntut untuk dapat memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Ada beberapa prinsip umum yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- a. Setiap jenis media memiliki kelebihan dan kelemahan. Tidak ada satu jenis media yang cocok untuk segala macam proses belajar dan dapat mencapai semua tujuan belajar.
- b. Penggunaan beberapa macam media secara bervariasi memang perlu. Namun penggunaan media yang terlalu banyak sekaligus dalam suatu kegiatan pembelajaran, justru akan membingungkan siswa dan tidak akan memperjelas pelajaran. Oleh karena itu, gunakan media seperlunya, jangan berlebihan.
- c. Penggunaan media harus dapat memperlakukan siswa secara aktif. Lebih baik menggunakan media sederhana yang dapat mengaktifkan seluruh siswa daripada media canggih, namun justru membuat siswa terheran-heran pasif.

- d. Sebelum media digunakan harus direncanakan secara matang dalam penyusunan rencana pelajaran. Tentukan bagian materi mana saja yang akan disajikan dengan bantuan media. Rencana bagaimana strategi dan teknik penggunaannya.
- e. Hindari penggunaan media yang hanya dimaksudkan sebagai selingan atau sekedar pengisi waktu kosong. Jika siswa sadar bahwa media yang digunakan hanya untuk mengisi waktu kosong maka kesan ini akan selalu muncul setiap kali guru menggunakan media.
- f. Harus senantiasa dilakukan persiapan yang cukup sebelum penggunaan media. Kurangnya persiapan bukan saja membuat proses kegiatan belajar mengajar tidak efektif dan efisien, tetapi justru mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Hal ini terutama perlu diperhatikan ketika akan menggunakan media elektronik.

Media itu penting dalam pembelajaran karena media merupakan sumber belajar yang dapat memperlancar interaksi guru dengan siswa, dengan media pembelajaran akan lebih efektif, efisien dan lebih menarik perhatian siswa. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat diantaranya, dengan media menyampaikan materi dapat diseragamkan, pembelajaran menjadi lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menghemat waktu dan tenaga, memungkinkan pembelajaran dilakukan dimana saja, dan manfaat lainnya.

Dengan melakukan penelitian dengan menggunakan media diharapkan siswa dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar untuk lebih memahami dan menerapkan

sikap menghargai suku bangsa dan budaya di Indonesia, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Azhar Arsyad (2011: 16) menjelaskan selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi mengenai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Dalam memilih media pembelajaran, perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Dengan perkataan lain, media yang terbaik adalah media yang ada. Memilih media hendaknya media pembelajaran yang sederhana, hemat waktu dan hemat biaya serta dimungkinkan disenangi oleh siswa sebagai obyek pembelajaran.

## **6. Contoh-contoh Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Contoh-contoh Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah:

### *a. Mind Map*

*Mind map* adalah suatu sistem belajar yang akan menjamin anak dapat menggunakan seluruh potensi dan kapasitas otaknya secara lebih efisien dan efektif (Sutanto Windura, 2010:19). *Mind Map* ditemukan oleh Tony Buzan, seorang pakar pengembangan otak, kreativitas, dan pendidikan di awal tahun 1970-an. Ada banyak sistem “peta pikiran” namun *mind map* yang merupakan hak cipta Tony Buzan ini yang terbukti merupakan sistem peta pikiran yang paling mampu mengaktifkan kedua belah fungsi otak kita, otak kiri dan otak kanan, serta

mempunyai pengguna paling banyak didunia. *Mind map* adalah cerminan pancaran pikiran anak masing-masing

Salah satu kegunaan *mind map* adalah untuk menyederhanakan, meringkas dan menyusun kembali format materi pelajaran dari guru atau pengarang buku menjadi sesuai dengan pancaran pikiran anak masing-masing. Membuat *mind map* itu ada aturan-aturan baku dalam pembuatan *mind map* yang harus kita ketahui. Kekurangannya yaitu untuk anak-anak yang kurang mampu melakukan penalaran, tidak akan berhasil membuat *mind map*.

b. *Wall chart*

Media ini berupa gambar, denah, bagan, atau skema yang biasanya digantungkan pada dinding kelas (Suparno, 1988: 74). Apabila diperlukan, media ini dapat digantungkan di papan tulis. Salah satu bentuk *wall chart* adalah carta gambar. Carta gambar tidak merupakan rangkaian cerita, hanya dikelompokkan menurut jenisnya, misalnya: kelompok gambar tidak bernyawa, kelompok gambar bernyawa, kelompok gambar perbuatan, dan sebagainya.

Kegunaan media ini adalah untuk melatih penguasaan kosa kata dan penyusunan kalimat. Kekurangan dari media ini sangat bergantung kepada kreativitas guru. tanpa kreativitas guru, media ini hanya akan berfungsi sebagai hiasan dinding belaka.

c. *Michael Flash Card*

*Michael flash card* atau kartu kilas adalah suatu kartu bolak balik yang sangat ampuh digunakan untuk mengingat dan kaji ulang dalam proses belajar. Ukuran *michael flash card* 6x9cm, mudah dibawa dan banyak manfaatnya. Sistem ini terutama membantu dalam mengingat dan kaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, ejaan bahasa asing, rumus-rumus sains, tanggal-tanggal penting, dan lain-lain. *Michaelflash card* ini sendiri mengadopsi sistem manajemen otak.

Dari contoh media pembelajaran tersebut, peneliti memilih *michael flash card* sebagai media yang akan digunakan dalam pembelajaran IPS dengan materi “menghargai keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia”. Alasannya karena media *michael flash card* tepat digunakan untuk menjadi media dalam materi ini yang sebagian besar berisi teori. Dengan menggunakan media *michael flash card* ini siswa mampu mengikuti pembelajaran IPS dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **C. *MichaelFlash Card***

#### **1. Pengertian *Michael Flash Card***

*Flash card* kartu kecil yang terbuat dari bahan kertas manila yang diisi dengan gambar yang berbentuk *stick figure*, yakni gambar yang berupa garis sederhana, tetapi sudah menggambarkan pesan yang jelas (Soeparno, 1988: 20). Dengan karakteristik seperti itu, *flash card* cocok untuk melatih keterampilan berbicara. Cara menggunakan *flash card* ini yaitu pertama guru memberikan instruksi mengenai pola kalimat apa yang harus disusun oleh para siswa. Pola

yang akan dilantihkan hendaknya pola yang sudah diajarkan kepada siswa. Setelah itu guru mempertunjukkan kartu kepada siswa pertama, siswa itu harus merespon dengan kalimat yang polanya sudah ditetapkan sebelumnya dan isi kalimat tersebut harus sesuai dengan gambar dalam *flash card*. Dari penjelasan *flash card* secara umum itu, peneliti memilih menggunakan *michael flash card* yang dikembangkan oleh Sutanto Windura.

*Michael flash card* atau kartu kilas adalah suatu kartu yang ampuh digunakan untuk mengingat dan kaji ulang dalam proses belajar (Sutanto Windura, 2010: 138) *Michael flash card* berukuran 6cm x 9cm dengan dua sisi yang menggunakan kertas yang tebal. Di satu sisi, pertanyaan tertulis, di sisi lain jawabannya. Media *michael flash card* ini mengadopsi prinsip-prinsip manajemen otak. Untuk mempelajarinya siswa mengambil kartu, membaca pertanyaan, dan mencoba untuk mengingat jawabannya.

Ukuran *michael flash card* sebesar kartu permainan ini mudah untuk dibawa kemana-mana serta dimasukkan ke dalam saku. *Michael flash card* ini membantu proses mengingat dan sekaligus daya ingat anak. Sistem ini terutama membantu dalam mengingat dan kaji ulang bahan pelajaran seperti definisi atau istilah, ejaan bahasa asing, rumus-rumus sains, tanggal-tanggal penting dan lain-lain.

*Michael flash card* memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata. Biasanya *michael flash card* terdiri atas perangkat yang dikelompokkan menurut jenis atau kelasnya, dalam penelitian ini *michael flash card* dikelompokkan berdasarkan materi pelajaran. Dimulai dengan mempertimbangkan kartu satu

persatu secara cepat kemudian mereka memberikan respons cepat dalam sebuah latihan. Latihan untuk pengayaan kosa kata sangat dianjurkan dengan menggunakan *michael flash card* agar siswa dapat menambah kosa kata dan mengingat dengan mudah karena sambil melihat gambarnya.

Biasanya permainan ini dilakukan dengan memegang beberapa buah *michael flash card* dan digerakkan dengan cara memindahkan kartu bergambar yang berada ditumpukkan terakhir ke arah depan untuk dilihat siswa. Gerakan memindah kartu dilakukan dengan cepat, mungkin itu alasan mengapa dinamakan *michael flash card* (flash = sekilas, dengan cepat).

Penggunaan *michael flash card* pada kegiatan tertentu, misalnya mendeskripsikan sesuatu. Gambar yang berwarna akan lebih menarik sebab anak-anak senang gambar yang berwarna-warni dibanding gambar hitam putih. Gambar di *michael flash card* dibuat secara kelompok berdasarkan jenisnya. Gambar-gambar yang ada pada *michael flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya (Sutanto Windura, 2010:138).

## **2. Kelebihan *MichaelFlash Card***

Kelebihan *michael flash card* terletak pada sistem yang mengadopsi prinsip-prinsip manajemen otak yang sangat ampuh digunakan untuk mengingat dan kaji ulang dalam proses belajar. Sistem ini terutama membantu dalam mengingat dan kaji ulang bahan pelajaran seperti, definisi atau istilah, ejaan bahasa asing, rumus-rumus sains, tanggal-tanggal penting, dan lain-lain.

Kelebihan lainnya adalah mudah dibawa-bawa dengan ukuran yang kecil *michael flash card* dapat disimpan ditas, bahkan disaku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, dikelas ataupun di luar kelas. Dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *michael flash card* sangat praktis dalam menggunakan media ini, guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.

### **3. Inovasi Michael Flash Card**

Sutanto Windura, (2010: 138) menambahkan inovasi tentang *michaelflash card* dimana dalam penerapannya menggunakan prinsip manajemen otak yang dikemas secara menyenangkan, hal ini dikarenakan *michael flash card* memiliki :

- (1) asosiasi yang kuat antara bagian depan dan belakang yang akan menyebabkan daya tahan ingatan anak menjadi lebih lama,
- (2) fenomena ci luk ba! Saat anak membalik *michael flash card* dari halaman depan dan belakang akan mengondisikan otaknya untuk menantikan suatu informasi baru agar langsung diserap ke dalam otak,
- (3) satu kartu = satu ide berarti setiap *michael flash card* hanya berisi satu permasalahan atau satu ide,
- (4) manajemen otak diperlihatkan dengan adanya tips-tips dalam pemilihan warna,
- (5) ada tips penguat ingatan dan pemahaman yang terletak di bawah bagian belakang *michaelflash card*,
- (6) mobilitasnya tinggi karena *michaelflash card* didesain sebesar kartu menyebabkan

anak merasa nyaman belajar di manapun juga, (7) dapat dimainkan baik sendiri, berdua, maupun dengan beberapa teman yang lain, dan (8) Fun belajar dengan *michael flash card* sangat menyenangkan. Sesuatu yang dapat dibawa kemana-mana, dapat dimainkan, dan sudah menggunakan kedua belah otaknya pasti disenangi oleh anak.

#### **4. Aturan Membuat *Michael Flash Card***

*MichaelFlash card* yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat dibuat sendiri dengan memperhatikan prinsip-prinsip manajemen otak dalam membantu proses mengingatnya. Oleh sebab itu dalam pembuatannya terdapat aturan yang harus diperhatikan sesuai dengan petunjuk dari Sutanto Windura (2010: 144):

- a) setiap mata pelajaran yang berbeda sebaiknya menggunakan warna *michael flash card* yang berbeda, atau menggunakan warnamichaelflash card yang sama namun warna tulisannya berbeda. Tujuannya agar membantu anak dalam mengelompokkan informasi-informasi yang sejenis.
- b) bagian depan dan belakang ditulis dengan format/isi yang berbeda, misalnya bagian depan istilah dan bagian belakang artinya.
- c) tulisan dengan huruf besar di bagian tengah *michael flash card*. Hal ini sesuai dengan fokus mata dan otak yang selalu di tengah.
- d) dibagian bawah halaman belakang dapat ditambahkan tip-tip penguat ingatan dan pemahaman.

Dari keempat poin penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media *michael flash card* ini akan membantu proses mengingat dan sekaligus daya ingat anak, terutama membantu mengingat dan kaji ulang bahan pelajaran seperti definisi atau istilah, ejaan bahasa asing, rumus-rumus sains, tanggal-tanggal penting dan lain-lain. Alasan peneliti memilih media *michael flash card* karena media tersebut cocok diaplikasikan dalam pembelajaran IPS dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Dimana pada materi tersebut banyak terdapat istilah dan nama-nama suku bangsa dan budaya, tanggal penting serta lainnya. Selain itu ukuran *michael flash card* yang kecil dan dapat dimainkan juga membuat peneliti semakin tertarik dengan media *michael flash card*. Diharapkan dengan melakukan pembelajaran IPS dengan bantuan media *michael flash card* siswa akan antusias dan lebih mudah menyerap bahan pelajaran serta lebih mudah mengingat materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

##### **5. Penggunaan *Michael Flash Card* dengan “Permainan Tebak Pasangan “**

*Michael flash card* dapat dimainkan sambil belajar, baik sendiri maupun berkelompok. Tujuannya adalah agar proses belajar menggunakan *michael flash card* menjadi lebih menyenangkan, serta memberikan peluang untuk belajar berkelompok. Ada beberapa permainan dengan menggunakan media *michael flash card*, di antaranya permainan tebak urutan, tebak acak, tebak pasangan, *merry go round* dan tebak pasangan acak. Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan permainan tebak pasangan. Berikut ini adalah penjelasan permainannya menurut Sutanto Windura (2010: 154).

Tebak pasangan adalah permainan *michael flash card* berkelompok, dan dalam hal ini untuk dimainkan oleh 2 orang saja (berpasangan). Setiap pemain menatap *michael flash card*-nya, lalu dipegangnya seperti bermain kartu permainan. Halaman depan *michael flash card* saling berhadap-hadapan dengan bagian belakangnya menghadap ke pemain masing-masing.

Setiap pemain membuat kesepakatan berapa kali mengambil *michael flash card* temannya, misalnya: 5 kali, 10 kali, atau berapa kalipun yang biasanya ditentukan oleh banyaknya *michael flash card* yang telah dibuat sebelumnya untuk bab pelajaran tersebut. Untuk penjelasan permainan ini, kita ambil contoh saja 5 kali pengambilan oleh masing-masing pemain. Setiap pemain bergantian mengambil 1 *michael flash card* pemain lainnya dan langsung menjawabnya. Jika dia berhasil menjawab dengan benar sesuai di bagian belakang *michael flash card* tersebut, maka dia mendapat skor 1. Sebaliknya bila salah menjawab maka tidak mendapat skor. Setiap kumpulan *michael flash card*-nya diambil 1 buah oleh pemain lainnya, pemain tersebut dapat mengocok kembali susunan *michael flash card*-nya. Pemenang adalah pemain yang paling banyak menjawab dengan benar, atau otomatis yang mendapat skor paling banyak.

## **6. Implementasi Media *Michael Flash Card* pada Pembelajaran IPS di Kelas V A SD Negeri Golo**

Pembelajaran menggunakan media *michael flash card* dilaksanakan di kelas V A SD Negeri Golo bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS. Kelas tersebut memiliki permasalahan dimana nilai rata-rata hasil

belajar mata pelajaran IPS rendah. Hal itu terbukti dari nilai rata-rata mata pelajaran IPS pada kelas ini yaitu 55,3 yang dibawah KKM.

*Michael flash card* adalah media pembelajaran yang terbuat dari kartu berukuran 6x9cm yang dapat membantu anak mengingat dan mengkaji bahan pelajaran seperti definisi atau istilah, ejaan bahasa asing, rumus-rumus sains, tanggal-tanggal penting dan lain-lain. Hal itu dikarenakan dalam *michael flash card* menggunakan prinsip manajemen otak. Menggunakan media *michael flash card* dengan cara permainan tebak pasangan akan lebih membuat siswa antusias mengikuti proses belajar mengajar.

Tahapan pembelajaran IPS dengan media *michael flash card* yang diaplikasikan dengan permainan tebak pasangan yaitu, pertama guru menyiapkan ruang, alat, dan media pembelajaran, setelah itu guru memeriksa kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru mempresensi siswa secara individu.

Tahapan kedua, guru melakukan apersepsi yang berkaitan dengan materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Selanjutnya guru menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Tahapan ketiga, guru menjelaskan materi mengenai keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia, dalam tahap ini siswa harus benar-benar memahami materi, jadi guru dan siswa melakukan tanya jawab untuk semakin memperdalam pemahaman materi. Setelah siswa benar-benar paham, guru mulai membagikan *michael flash card*.

Tahapan keempat, guru menjelaskan prosedur penggunaan media *michael flash card* yang diaplikasikan dengan permainan tebak pasangan. Setelah siswa paham, siswa mulai bermain tebak pasangan dengan menggunakan *michael flash card* dan mencatat skor sesuai dengan petunjuk guru.

Tahapan kelima, guru memantau kemajuan belajar siswa dengan berkeliling kelas untuk melihat aktifitas siswa. Setelah waktu bermain tebak pasangan selesai, guru mengumpulkan daftar skornya. Siswa yang mendapatkan skor terbanyak diberi *reward* oleh guru dengan tujuan untuk mengapresiasi dan menjadi penyemangat untuk siswa lainnya.

Tahap keenam, guru mengadakan evaluasi. Guru membagikan soal evaluasi kepada masing-masing siswa untuk dikerjakan secara individu. Soal evaluasi tersebut adalah materi yang telah dijelaskan oleh guru dan yang terdapat dalam *michael flash card*. Berdasarkan hasil evaluasi, dapat disimpulkan ada atau tidaknya peningkatan pada hasil belajar siswa.

Tahap terakhir, guru menyusun rangkuman pembelajaran sesuai indikator dengan melibatkan siswa. Yang terakhir, guru memberikan tindak lanjut terhadap materi pembelajaran. Tindak lanjut ini berupa pemberian tugas rumah kepada siswa sesuai dengan materi berikutnya.

#### D. Karakteristik Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar

Jean Piaget adalah psikolog perkembangan dari Swiss yang meneliti tentang tahap-tahap perkembangan kognitif. Piaget (Rita Eka Izzaty, dkk, 2008:35) membagi tahap-tahap perkembangan kognitif sebagai berikut.

**Tabel 2. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Piaget**

Usia	Tahap	Perilaku
Lahir-18 bulan	Sensorimotor	- belajar melalui perasaan - belajar melalui refleksi - memanipulasi bahan
18 bulan-6 tahun	Praoperasional	- ide berdasarkan persepsinya - hanya dapat memfokuskan pada satu variabel pada satu waktu - menyamaratakan berdasarkan pengalaman bebas
6 tahun-12 tahun	Operasional konkret	- ide berdasarkan pemikiran - membatasi pemikiran pada benda dan kejadian yang akrab - mencari hubungan timbal-balik antara beberapa hal
12 tahun lebih	Operasional formal	- berpikir secara konseptual - berpikir secara hipotesis

Penyelenggaraan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak SD sangatlah penting, agar dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Conny R. Semiawan (1999: 63) mengatakan bahwa pembelajaran untuk anak SD diharapkan memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) programnya disusun secara fleksibel dan tidak kaku serta memperhatikan perbedaan individual anak; (2) tidak dilakukan secara monoton dan verbalistik, tetapi disajikan secara variatif melalui banyak aktivitas seperti eksperimen, praktek, observasi langsung, permainan, dan sejenisnya; dan (3) melibatkan penggunaan media dan sumber belajar sehingga memungkinkan anak terlibat secara penuh dengan menggunakan berbagai proses mental dan perseptual.

Syamsudin, dkk (2004:87) menyatakan bahwa ada beberapa sifat khas kelas tinggi SD. Sifat-sifat tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari.
- b. Ingin tahu, ingin belajar, dan realistis.
- c. Timbul minat pada pelajaran-pelajaran khusus.
- d. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah.
- e. Anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau *peer group* untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.

Berdasarkan karakteristik dan uraian tersebut, siswa kelas V sekolah dasar masuk ke dalam tahap operasional konkret. Dalam proses pembelajaran siswa membutuhkan hal-hal yang konkret seperti penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka guru sudah seharusnya menyajikan pembelajaran yang lebih bermakna, melibatkan siswa secara aktif dalam mengkonstruksikan apa yang dipelajarinya. Sifat-sifat yang ingin tahu, ingin belajar, realistis, suka membentuk kelompok bermain bersama dan membuat peraturan sendiri itulah alasan mengapa peneliti memilih menggunakan *michael flash card* pada siswa kelas tinggi.

#### **E. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

1. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar ini meliputi ranah kognitif diukur berdasarkan aspek pengetahuan dan pemahaman dalam mempelajari materi IPS kompetensi dasar menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia serta kompetensi dasar mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Indikatornya yaitu; menyebutkan suku bangsa dan budaya, menyebutkan sikap menghargai keragaman suku bangsa dan budaya.

Hasil belajar yang dimaksud berupa nilai dari hasil evaluasi atau *post test* diakhir pembelajaran.

2. *Michael flash card* adalah suatu kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat mempermudah siswa dalam belajar. *Michael flash card* ini berukuran 6cm x 9cm dan berwarna cerah. Pada halaman depan bertuliskan pertanyaan tentang materi dan pada halaman belakang bertuliskan jawaban materi. Pada pembelajaran IPS, *michael flash card* diaplikasikan dengan permainan tebak pasangan dan permainan lainnya.

#### **F. Penelitian Yang Relevan**

1. Hasil penelitian Nurhidayati Setyaningrum dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Prestasi Belajar IPS Dengan Media *Michael Flash Card* Pada Siswa Kelas VA SD N 1 Kebondalem Lor Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2010/2011” menjelaskan bahwa dengan menggunakan media *michael flash card* dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa yang berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa. Selain itu, pembelajaran menggunakan STM dapat meningkatkan aktifitas belajar yang baik dalam proses pembelajaran (Rindang Nevika Dewi, 2011: 107).
2. Hasil penelitian Erlina Budihartanti dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Membaca Aksara Jawa Dengan Media Kartu Pada Siswa Kelas V SD N Cturtunggal 3 Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2010/2011” menjelaskan bahwa hasil belajar membaca aksara jawa dapat ditingkatkan melalui media kartu.

3. Hasil penelitian Ulfa Nurchasanah dalam skripsinya yang berjudul “Pemanfaatan *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhamadiyah Sumber Simo Boyolali” menjelaskan bahwa penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan keterampilan berbicara.

### **G. Kerangka Berfikir**

Pembelajaran IPS di kelas VA SD Negeri Golo masih bersifat “*teacher centered*”. Pada saat pembelajaran berlangsung biasanya materi disampaikan dengan ceramah atau sedikit tanya jawab. Muatan materi yang banyak membuat siswa mudah jenuh dan sulit menghafal. Akibatnya siswa kurang berperan dalam proses pembelajaran. Padahal untuk mengajarkan IPS guru perlu mengajak siswa pada suasana yang menyenangkan dan berperan secara aktif agar pengalaman belajar yang ditimbulkan lebih berkesan. Untuk itu diperlukan suatu variasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat memperlancar interaksi guru dengan siswa, dengan media pembelajaran guru akan lebih efektif dan efisien dalam menyampaikan materi kepada siswa serta lebih menarik perhatian siswa. Materi yang biasanya disampaikan dengan ceramah dapat dikonkretkan sehingga aktifitas siswa tidak hanya mendengar tetapi juga melihat dan melakukan.

Media *michael flash card* merupakan media dari kartu yang memanfaatkan prinsip manajemen otak sehingga lebih menarik dan memenuhi kebutuhan belajar siswa. Penggunaan media *michael flash card* di kelas dapat memancing keaktifan siswa, terlebih jika *michael flash card* diaplikasikan dengan berbagai permainan salah satunya tebak pasangan. Dengan menggunakan media *michael flash card* yang diaplikasikan dengan permainan tebak pasangan dan permainan lainnya diharapkan siswa mampu berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS. Serta dapat memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami materi pelajaran yang akan berdampak pada kenaikan hasil belajar siswa pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia serta materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

#### **H. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan teori dan kerangka pikir di atas, maka peneliti membuat suatu hipotesis tindakan sebagai berikut : “Pembelajaran IPS dengan menggunakan media *michael flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA SD Negeri Golo, Yogyakarta”.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Zainal Aqib, 2009: 13).

Penelitian jenis ini memiliki karakteristik adanya kolaborasi (kerjasama) antara guru dan peneliti. Guru dan peneliti memiliki kedudukan yang setara di mana adanya hubungan yang saling melengkapi dan membutuhkan mulai dari awal menemukan masalah, merencanakan tindakan, melaksanakan tindakan, sampai pada menyusun laporan hasil.

Siklus pada Penelitian Tindakan Kelas terdapat tiga komponen yaitu:

1. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.

2. Tindakan (*acting*) dan Observasi (*Observing*)

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini yaitu penerapan isi rancangan meliputi kegiatan pratindakan, kegiatan siklus I, dan kegiatan siklus II dan seterusnya.

Pada tahap ini juga sekaligus dilakukan pengamatan. Peneliti mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Catatan tersebut dijadikan sebagai data yang akurat untuk memperbaiki siklus berikutnya.

3. Refleksi (*reflecting*)

Tahap refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti akan mengetahui sejauh mana hasil dari tindakan yang telah dilakukan (Suharsimi Arikunto, 2006: 92).

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan di dalam kelas dengan cara mengumpulkan data tentang pelaksanaan kegiatan, keberhasilan dan hambatan yang dihadapi, untuk kemudian menganalisisnya serta menyusun rencana dan melakukan kegiatan-kegiatan penyempurnaan dengan maksud tujuan untuk meningkatkan kualitas tindakan di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V A SD Negeri Golo.

## **B. *Setting* Penelitian**

### **1. Suasana di dalam kelas**

Suasana di dalam kelas sedikit banyak dapat mempengaruhi kenyamanan belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti mengkondisikan agar suasana kelas nyaman untuk dilakukan proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, terlebih dahulu peneliti mengacak tempat duduk siswa. Ini bertujuan agar tempat duduk siswa tidak monoton dan agar siswa mencoba tempat baru yang dapat menambah konsentrasi siswa.

### **2. Tempat dan Waktu Penelitian**

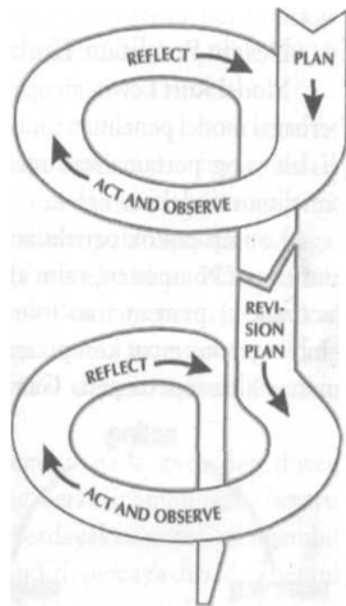
Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SD Negeri Golo, Umbulharjo, Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2013/2014 tepatnya pada bulan Desember 2013.

### 3. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA di SD Negeri Golo, Umbulharjo, Yogyakarta yang terlibat penuh dalam pembelajaran IPS. Jumlah siswa di kelas tersebut adalah 27 siswa, yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Alasan peneliti memilih kelas tersebut karena hasil belajar siswa mata pelajaran IPS masih belum mencapai target ketuntasan, yaitu  $\geq 75\%$  hasil belajar siswa mencapai KKM. Objek penelitian pada penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar IPS.

### **C. Desain Penelitian**

Terdapat beberapa desain atau model yang dapat diterapkan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada penelitian ini, peneliti memilih model Kemmis dan McTaggart. Berikut ini gambaran dari model tersebut.



Keterangan:

Siklus 1 :

Siklus 2 :

- |   |   |
|---|---|
| 1. Perencanaan (plan)                         | 4. Perencanaan                                |
| 2. Perlakuan dan Pengamatan (act and observe) | 5. Perlakuan dan Pengamatan (act and observe) |
| 3. Refleksi (reflect)                         | 6. Refleksi (reflect)                         |

Gambar 1. Penelitian Tindakan Model Spiral Kemmis dan Mc Taggart. (Suharsimi Arikunto, 2006: 93)

Sesuai dengan gambar tersebut, maka setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, perlakuan/tindakan dan pengamatan/observasi yang dilakukan secara bersamaan, kemudian refleksi yang dilaksanakan dalam suatu spiral yang terkait (Asyraf Suryadin dan Tien Rostina, 2011: 33-34). Banyaknya siklus tergantung pada keberhasilan guru dalam melaksanakan penelitian tindakan tersebut. Apabila pada siklus pertama penelitian sudah berhasil maka penelitian berhenti pada siklus tersebut. Sebaliknya, jika pada siklus pertama belum berhasil maka dilanjutkan siklus kedua dan seterusnya.

Langkah-langkah siklus dalam penelitian ini adalah:

1. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap ini, guru dan peneliti merencanakan tindakan apa yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau mengubah perilaku dan sikap sebagai pemecahan masalah. Berikut ini tindakan-tindakan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan.

- a. Peneliti dan guru menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November-Desember 2013.
- b. Menentukan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat pada pokok bahasan mata pelajaran IPS. Selanjutnya peneliti dan guru menentukan indikator-indikator pada Kompetensi Dasar (KD) tersebut.
- c. Membuat media *michael flash card* sesuai dengan materi yang dipelajari.
- d. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan dengan menggunakan media *michaelflash card*. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari dosen dan guru yang bersangkutan. Rencana Pelaksanaan Pelaksanaan berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.
- e. Diskusi dengan guru untuk menyamakan persepsi mengenai pembelajaran menggunakan media *michael flash card*.
- f. Diskusi dengan teman sejawat untuk menyamakan persepsi mengenai pembelajaran menggunakan media *michael flash card*.
- g. Menyusun pedoman wawancara untuk siswa, agar mempermudah peneliti untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran.
- h. Menyusun lembar observasi partisipasi pembelajaran siswa.
- i. Menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.
- j. Mempersiapkan soal *pre test* dan *post test* untuk siswa. *Pre test* dilaksanakan sebelum tindakan (proses pembelajaran IPS menggunakan *michael flash card*) diberikan, dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Sedangkan *post test* diberikan pada akhir setiap siklus.

## 2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*) dan Observasi (*Observing*)

Tindakan ini dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru mengajar dengan menggunakan RPP yang telah disusun dan sekaligus peneliti mengamati aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media *michael flash card* tersebut serta mendokumentasikannya. Hal yang dicatat dalam kegiatan observasi adalah proses tindakan, pengaruh tindakan yang disengaja maupun tidak sengaja, situasi tempat dan tindakan, dan kendala yang dihadapi. Semua hal tersebut dicatat dalam kegiatan observasi yang terencana secara fleksibel dan terbuka.

## 3. Refleksi (*reflecting*)

Data yang diperoleh pada lembar observasi, hasil wawancara serta hasil *post test* dianalisis kemudian dilakukan refleksi berupa diskusi antara peneliti dengan guru IPS yang bersangkutan. Diskusi tersebut bertujuan mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan dengan cara melakukan penilaian terhadap proses yang terjadi, masalah yang muncul, dan segala yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan.

Jika refleksi siklus I tujuan belum berhasil, maka peneliti dan guru kelas yang bersangkutan sepakat akan mengadakan siklus II untuk memperbaiki tahapan dan hasil yang diperoleh. Hasil refleksi siklus I akan menjadi acuan untuk membuat rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

## D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data (Sugiyono, 2009: 308). Peneliti tidak akan mendapatkan data yang sesuai standar yang ditetapkan jika tidak mengetahui teknik pengumpulan data. Suharsimi Arikunto (2006: 185) mengatakan bahwa teknik pengumpulan data dapat diartikan sebagai cara yang dipakai dalam mengumpulkan data, seperti melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu melalui observasi, wawancara, dan tes.

### 1. Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Wina Sanjaya, 2009:86). Ini berarti observasi dapat digunakan untuk menilai proses belajar. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 156) observasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan pengecap. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan strategi observasi partisipan sehingga siswa dan penilai sama-sama melakukan kegiatan sesuai dengan tugas dan fungsinya masing-masing.

Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengetahui: 1) aktivitas guru dalam mengajarkan materi pelajaran kepada siswa dengan menggunakan media *michaelflash card*, dan 2) aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran.

### 2. Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan pewawancara untuk memperoleh informasi dari narasumber. Wawancara digunakan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang, misalnya untuk mencari data tentang variabel latar belakang siswa, orang tua, pendidikan, perhatian, dan sikap terhadap sesuatu (Suharsimi Arikunto, 2006: 155). Pada saat wawancara, pewawancara membawa pedoman wawancara yang berisi daftar pertanyaan.

Penggunaan metode wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang tanggapan siswa terhadap penggunaan media *michaelflash card* dalam pembelajaran IPS. Wawancara ini dilakukan kepada siswa di luar kegiatan pembelajaran dan berlangsung dengan suasana yang tidak terlalu formal.

### 3. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Suharsimi Arikunto, 2006: 150). Setelah dilaksanakan tindakan, siswa dites dengan soal untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif. Sebagai alat ukur dalam proses evaluasi, tes harus memiliki kriteria validitas dan reliabilitas (Wina Sanjaya, 2011: 99).

Tes sebagai alat ukur dikatakan memiliki tingkat validitas seandainya dapat mengukur apa yang hendak diukur. Tes memiliki reliabilitas atau keandalan jika tes tersebut dapat menghasilkan informasi yang konsisten.

Misalkan jika instrument tes diberikan kepada sekelompok siswa, kemudian diberikan lagi pada sekelompok siswa yang sama pada saat yang berbeda, maka hasilnya akan relatif sama.

## E. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Adapun instrumen yang digunakan untuk mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data meliputi:

### 1. Lembar Observasi

Observasi dilakukan ketika proses pembelajaran IPS menggunakan media *michael flash card* berlangsung. Pada penelitian ini, akan digunakan dua lembar observasi. Lembar observasi pertama yang digunakan yaitu lembar observasi kegiatan belajar mengajar yang digunakan sebagai pedoman untuk mengamati aktivitas guru saat pembelajaran. Lembar observasi kedua berisi partisipasi siswa untuk mengamati perhatian, komunikasi, partisipasi, ketekunan, kerjasama, dan efektivitas waktu siswa saat pembelajaran IPS menggunakan *michael flash card*.

**Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Observasi Guru**

No	Indikator	Butir Soal
1.	Melakukan persiapan prapembelajaran	1, 2
2.	Membuka pembelajaran	3, 4
3.	Melaksanakan inti pembelajaran	5, 6
4.	Menggunakan media <i>michael flash card</i>	7, 8
5.	Memantau kemajuan belajar siswa	9
6.	Melakukan evaluasi akhir pembelajaran	10
7.	Menutup pembelajaran	11, 12

**Tabel 4. Kisi-kisi Observasi Partisipasi Siswa**

No.	Aspek Pengamatan
1.	Memperhatikan dan berpartisipasi ketika guru menjelaskan materi
2.	Berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran
3.	Menjawab pertanyaan dari guru
4.	Menyampaikan pendapat dalam kelompok
5.	Bekerjasama dnegan kelompok
6.	Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh
7.	Menyelesaikan pekerjaan tepat waktu

## 2. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan untk menanyakan dan mengetahui hal-hal yang kurang jelas atau tidak dapat diamati saat observasi. Selain itu juga untuk tanya jawab antara peneliti dengan siswa tentang tanggapannya terhadap pembelajaran IPS menggunakan *michael flash card*.

Berikut adalah pedoman wawancara antara peneliti dengan siswa:

1. Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran IPS yang telah diajarkan?
2. Apakah ada kesulitan dengan materi yang telah diajarkan?
3. Menurutmu bagaimana pembelajaran IPS dengan media *michael flash card*?
4. Apakah pembelajaran dengan media *michael flash card* dapat memperjelas pemahamanmu terhadap materi yang disampaikan oleh guru? Ceritakan alasanmu!

## 3. Tes Hasil Belajar

Tes diberikan pada akhir siklus, bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar IPS pada siswa setelah menggunakan media *michael*

*flash card*. Post ini berbentuk soal pilihan ganda. Berikut Kisi-kisi butir soal *post test* (Nana Sudjana, 2012: 11):

**Tabel 5. Kisi-kisi Butir Soal *post test***

N o.	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor soal		
			C 1	C 2	C 3
1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.		1. menampilkan sikap menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia			17
		2. Menyebutkan sikap menghargai keragaman budaya di Indonesia			13
		3. Mengidentifikasi keragaman suku bangsa yang terdapat di Indonesia	3, 4, 6, 9, 11,13, 19, 20	1, 2, 5	8
		4. Menemukan dan menunjukkan pada peta/provinsi beberapa suku bangsa yang ada di Indonesia	10, 16, 18	12	
		5. Menjelaskan pengertian suku bangsa dan budaya		7	

## F. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini akan digunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil tes peningkatan hasil belajar siswa dan partisipasi belajar siswa. Data penelitian kuantitatif dianalisis secara deskripsi dengan penyajian tabel dan presentase. Data dalam bentuk presentase dideskripsikan dan diambil kesimpulan tentang masing-masing komponen dan indikator berdasarkan kriteria yang ditentukan. Penentuan kriteria pada penelitian ini mengacu pada rumus yang dikembangkan oleh

Saifuddin Azwar (1998: 163). Rentang skor untuk masing-masing kategori dihitung sebagaimana rumus pada tabel dibawah ini:

**Tabel 6. Kriteria Penilaian**

No.	Rentang Skor	Kategori
1.	$X > (M + 1,5 S)$	Sangat baik
2.	$(M + 0,5 S) < X \leq (M + 1,5 S)$	Baik
3.	$(M - 0,5 S) < X \leq (M + 0,5 S)$	Cukup
4.	$(M - 1,5 S) < X \leq (M - 0,5 S)$	Kurang
5.	$X \leq (M - 1,5 S)$	Sangat Kurang

Keterangan:

M = Mean (rata-rata) Ideal =  $\frac{1}{2}$  skor maksimum

S = Standar Deviasi / Simpangan Baku =  $\frac{1}{3}$  x M

X = Skor Siswa

- a) Analisis data observasi aktivitas guru dalam pembelajaran IPS menggunakan media *michael flash card*. Lembar observasi untuk mengamati penerapan pembelajaran dengan media *michael flash card* terdiri dari 12 butir dengan skor dan pilihan jawaban 1-4. Analisis data ini diukur menggunakan rumus kriteria penilaian dari Saifuddin Azwar.
- b) Analisis data observasi partisipasi siswa terdiri dari 7 pernyataan dengan rentang skor 1-4. Analisis data ini diukur menggunakan rumus kriteria penilaian dari Saifuddin Azwar.
- c) Analisis data wawancara

Hasil wawancara dianalisis secara kualitatif dengan memilih data yang relevan kemudian disajikan dalam bentuk narasi.

d) Analisis hasil belajar siswa

Tes yang digunakan adalah berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal. Perhitungan skor diperoleh dari:

Skor= (jumlah soal yang dijawab benar/ Jumlah soal seluruhnya) x 100

Berdasarkan perhitungan dengan rumus di atas diperoleh, skor ideal terendah = 0 dan skor tertinggi (Skor Maksimum)= 100. Sehingga mead ideal (M) =  $\frac{1}{2}$  x Skor Maksimum =  $\frac{1}{2}$  x 100 = 50; dan standar deviasi ideal =  $\frac{1}{3}$  x M =  $\frac{1}{3}$  x 50= 16, 67.

### **G. Kriteria Keberhasilan Tindakan**

Penelitian ini dikatakan berhasil jika 75% siswa yang mengikuti pembelajaran IPS menggunakan media *michael flash card* dinyatakan memenuhi KKM yaitu  $\geq 75$ .

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Dekripsi Lokasi

#### 1. Kondisi Fisik

SD Negeri Golo terletak di Jalan Golo, Batikan baru 855 kelurahan Tahunan, kecamatan Umbulharjo, Kota Yogyakarta. SD Negeri Golo nyaman untuk Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) karena tidak terletak di pinggir jalan raya sehingga tidak terganggu suara bising kendaraan. SD yang berdiri pada tahun 1976 dan mengalami renovasi pada tahun 2005 ini memiliki luas tanah SD Negeri Golo yaitu 1.830 m<sup>2</sup>, dengan luas tanah tersebut SD Negeri Golo memiliki halaman yang sangat luas sehingga siswa-siswi dapat bermain dengan nyaman saat jam istirahat.

Kondisi ruangan, meja dan kursi di SD Negeri Golo masih sangat memadai, walaupun ada beberapa meja dan kursi yang rusak ringan.

#### 2. Kondisi Non Fisik

##### a. Kondisi Guru

Jumlah personalia yang ada di sekolah tersebut meliputi :

Status kepegawaian	Kepala Sekolah	Guru Kelas	Guru Agama	Guru Penjas	Guru Mulok	Karyawan	Jumlah
PNS	1	10	2	2	-	1	16
Bukan PNS	-	2	1	-	1	8	12
Jumlah	1	12	3	2	1	9	26

b. Kondisi Siswa

Jumlah siswa secara keseluruhan adalah 327 siswa, dengan rincian siswa kelas I sebanyak 58 siswa, kelas II sebanyak 56 siswa, kelas II sebanyak 56 siswa, kelas IV sebanyak 53 siswa, kelas V sebanyak 57 siswa, kelas V sebanyak 47 siswa dimana setiap kelas terdiri dari 2 rombongan belajar. Mayoritas siswa di SD tersebut bertempat tinggal di sekitar SD.

c. Visi dan Misi

Visi SD Negeri Golo yaitu: “ Terwujudnya Sekolah Sehat, Berwawasan Lingkungan, Mandiri, Berprestasi, Bermintaq dan Beriptek”

Visi tersebut diaplikasikan dalam misi berikut ini.

- 1) Menciptakan kondisi lingkungan, sarana prasarana sekolah yang sehat
- 2) Mewujudkan penerapan sistem Manajemen Berbasis Sekolah (MBS)
- 3) Membentuk insan sekolah yang beriman, cerdas, cinta lingkungan, berjiwa mandiri dan kompetitif
- 4) Melaksanakan efektivitas pembelajaran yang variatif, inovatif, dan berbasis Teknologi Informasi Komunikasi (TIK)
- 5) Mewujudkan iklim komunikasi internal dan eksternal yang kondusif.

**B. Hasil Penelitian**

Pada bab IV ini diuraikan mengenai peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas. Data mengenai hasil belajar IPS diperoleh dari siswa kelas VA SD Negeri

Golo. Hasil penelitian disajikan persiklus, sehingga dapat diketahui dengan jelas peningkatan yang terjadi pada tiap indikatornya.

## **1. Deskripsi Penelitian Siklus I**

### **a. Perencanaan**

Tahap perencanaan untuk siklus I merupakan tindak lanjut dari permasalahan yang ditemukan oleh peneliti pada saat observasi pratindakan di kelas VA. Peneliti bersama dengan guru kelas merancang tindakan apa saja yang dilakukan untuk menangani masalah rendahnya hasil belajar siswa kelas VA. Adapun langkah-langkah dalam merencanakan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut.

#### 1) Waktu Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Peneliti dan guru kelas mempersiapkan waktu yang tepat untuk melaksanakan PTK pada siklus I yaitu pada tanggal 10 Desember 2013 pada jam pelajaran keempat (09.00-10.10) dan 12 Desember 2013 pada jam pelajaran pertama (07.00-08.10).

#### 2) Merancang Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Peneliti menyusun RPP sesuai dengan silabus dan KTSP di SD. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada siklus I yaitu terdiri dua pertemuan. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada pertemuan pertama indikator yang ingin dicapai mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada siklus I materinya yaitu Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan dalam penelitian

telah diteliti oleh dosen ahli dibidang IPS yaitu ibu Sekar Purbarini, M.Pd., dan telah melewati beberapa kali revisi untuk penyempurnaan.

### 3) Pembuatan media *michael flash card*

Media *michael flash card* sebagai media pembelajaran IPS dibuat oleh peneliti sesuai dengan petunjuk yang ada dalam buku Sutanto Windura (2010: 142). Setelah peneliti merancang *michael flash card* selanjutnya di cetak di tempat percetakan untuk mendapatkan hasil yang memuaskan, selain itu juga karena peneliti membutuhkan *michael flash card* dengan jumlah banyak. *Michael flash card* berukuran 9cmx6cm yang dicetak dengan menggunakan kertas ivory. Bagian depan *michael flash card* terdiri dari pertanyaan seputar materi, lalu dibagian belakang adalah jawaban dari pertanyaannya serta ada tips terkait materi. *Michael flash card* yang sudah jadi di konsultasikan ke ahli media yaitu Ibu Unik Ambarwati, M.P.d sebelum digunakan di kelas. Pada saat konsultasi, dosen ahli meda menyarankan untuk menggunakan beberapa warna dalam *michael flash card*.

### 4) Menyiapkan lembar observasi

Peneliti menyiapkan dua macam lembar observasi yaitu lembar observasi guru dan lembar observasi untuk siswa. Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung sehingga dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan pada pertemuan selanjutnya.

### 5) Menyiapkan lembar *post test*

post test ini berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir. Dalam lembar ini berisi soal terkait materi Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.

6) Untuk mencegah adanya diskomunikasi antara peneliti dengan guru kelas VBsebelum dilaksanakan tindakan, peneliti mendiskusikan dengan guru tentang langkah-langkah pembelajaran IPS dengan menggunakan media *michael flash card*.

## **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan PTK pada siklus I yaitu pada tanggal 5 Desember 2013 pada jam pelajaran keempat (09.00-10.10) dan 7Desember 2013 pada jam pelajaran pertama (07.00-08.10).

### **1. Pertemuan Pertama Siklus I**

Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada jam pelajaran keempat (09.00-10.10). Pelaksanaan pembelajaran berlangsung selama 2x35 menit (2 jam pelajaran) yang perankan oleh guru kelas. Peneliti sebagai observer dibantu oleh rekan mahasiswa PGSD untuk mengamati proses pembelajaran IPS di SD.

Kegiatan awal, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan apersepsi. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa mengenai asal tempat tinggal siswa. Siswa kurang antusias dalam menjawab pertanyaan karena masih banyak dari siswa yang tidak memperhatikan guru dan belum siap mengikuti pembelajaran. Kondisi kelas pun kurang kondusif untuk memulai pembelajaran. Guru menjelaskan materi mengenai keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia dan persebarannya. Siswa dan guru bertanya

jawab untuk memperdalam pengetahuan materi ini. Namun pada sesi tanya jawab in hanya sedikit siswa yang aktif bertanya. Setelah tanya jawab mengenai materi, guru mulai menunjukkan *michael flash card* kepada seluruh siswa lalu menjelaskan mengenai kegunaan dan cara bermain *michael flash card*.

Pada pertemuan pertama di siklus I ini guru melakukan permainan *michael flash card* dengan kuis sederhana, yaitu guru memegang 5 buah *michael flash card* dan mengocok *michael flash card* di depan kelas, lalu siswa diminta menjawab pertanyaan yang ada di *michael flash card* tersebut pada kertas jawaban yang sudah disediakan secara individu. Siswa diberi waktu 2 menit untuk menjawab masing-masing soal. Pada saat permainan berlangsung, kondisi kelas kurang kondusif dikarenakan ada beberapa siswa yang membuat kegaduhan. Hal tersebut membuat kurang efektifnya waktu. Setelah semua soal selesai, guru bersama siswa mengoreksi jawaban. Hal ini bertujuan untuk melibatkan siswa secara langsung dalam penilaian dan sekaligus siswa dapat langsung mengetahui jawaban yang benar pada tiap soal. Setelah selesai, guru menyimpulkan materi dengan melibatkan siswa. Selanjutnya guru menutup pelajaran dengan salam.



**Gambar 2.** Guru menjelaskan permainan *michael flash card*

## 2. Pertemuan Kedua Siklus I

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 7 Desember 2013. Penelitian dilaksanakan pada jam pelajaran pertama (07.00-08.10). Pada awal guru menyiapkan media pembelajaran, lalu memberikan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. Setelah itu guru memeriksa kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Lalu guru melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi keragaman budaya di Indonesia. Guru juga menjelaskan bentuk-bentuk keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia, khususnya di D.I. Yogyakarta. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama, namun ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Siswa dan guru melakukan tanya jawab untuk memperdalam pengetahuan materi keragaman budaya di Indonesia. Dalam sesi tanya jawab pertemuan ini siswa lebih aktif dibanding pertemuan pertama. Setelah paham, guru membentuk kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4 (empat siswa) dan membagikan *michael flash card* kepada masing-masing kelompok. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai peraturan permainan *merry go round*.



**Gambar 3. Media Michael Flash Card permainan Merry Go Round**

Cara bermain *merry go round* yaitu semua pemain duduk berkelompok. Lalu mereka secara bergiliran atau searah jarum jam mengambil satu *michael flash card* yang ditumpuk di tengah meja. Siswa mengambil *michael flash card* lalu menjawab pertanyaan yang ada dalam *michael flash card* tersebut. Hal tersebut dilakukan oleh siswa lainnya secara bergiliran. Jika benar, siswa tersebut mendapatkan skor. Pemenang adalah pemain yang paling banyak menjawab benar. Guru dan peneliti berkeliling kelas memantau proses permainan siswa. ada beberapa siswa yang kurang jelas dan langsung bertanya kepada guru ataupun peneliti.

Setelah selesai, guru menyimpulkan materi dengan melibatkan siswa. setelah itu guru mengadakan *post tes*. Soal *post test* ini berupa 20 soal pilihan ganda dan siswa mengerjakan soal secara individu. Setelah selesai mengerjakan soal pada waktu yang ditentukan, siswa mengumpulkan lembar jawaban ke depan kelas. Guru bersama dengan siswa mengoreksi lembar jawaban *post tes* siswa. Hasil *post test* siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan belajar IPS siswa kelas V A pada siklus I adalah sebesar 51, 85%, artinya baru 14 siswa yang mendapat nilai  $\geq$  75. Hasil tes siklus I masih belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan. Rincian hasil tes tersebut adalah terdapat 14 siswa yang sudah mencapai KKM dan 13 siswa yang belum mencapai KKM. Pada aspek kognitif nilai terendah yang diperoleh siswa pada siklus I adalah 30 dan nilai tertinggi yang diperoleh adalah 95. Sedangkan pada aspek afektif atau sikap siswa masih rendah terutama pada aspek penilaian kerjasama dan efektivitas waktu. Pada saat permainan kelompok siswa kurang dapat bekerjasama dengan baik, lalu masih

banyak siswa yang kurang bersungguh-sungguh saat permainan kelompok dan saat mengerjakan post tes. Hal itu menyebabkan ketidakefektifan waktu yang digunakan. Setelah selesai mengoreksi, guru memberikan umpan balik dan motivasi. Lalu menutup pelajaran dengan salam.

**Tabel 7. Hasil Belajar IPS Kelas VA Siklus I**

Nilai Hasil Belajar IPS Siklus I					
No	Nama	Nilai	No	Nama	Nilai
1.	AS	50	15.	RA	60
2.	AFS	55	16.	RIS	60
3.	AZ	75	17.	SKP	50
4.	AM	90	18.	SNS	65
5.	ANL	75	19.	VRC	75
6.	DSP	80	20.	WI	55
7.	DAS	75	21.	YR	30
8.	FNF	80	22.	YA	90
9.	MAS	40	23.	AP	55
10.	MAD	60	24.	FT	75
11.	MR	75	25.	EHS	60
12.	NR	60	26.	MRM	75
13.	NSR	90	27.	AA	95
14.	RSA	85		JUMLAH	1835
Rata-rata		67,96			
Nilai tertinggi		95			
Nilai Terendah		30			
Siswa Tuntas		14			
Presentase Ketuntasan		51, 85 %			

*Data hasil belajar siswa terlampir di hal. 140*

### **c. Observasi**

Observasi dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya indakan. Hasil observasi berupa lembar observasi aktivitas guru maupun aktivitas siswa ketika proses pembelajaran IPS menggunakan media *michael flash card*.

## 1. Kegiatan Guru

Sebelum memulai pelajaran, terlebih dahulu guru memberitahukan kepada siswa kelas VA bahwa di kelas akan diadakan penelitian untuk beberapa waktu ke depan. Pada siklus I peneliti dibantu oleh Dyah Puji Lestari yang merupakan mahasiswa PGSD sebagai observer. Nilai observasi guru dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 8. Rerata Penilaian Observasi Guru saat Pembelajaran IPS Siklus 1**

NO	INDIKATOR	NILAI	RERATA	KATEGORI
1.	Melakukan perisapan prapembelajaran			
	a. Menyiapkan ruang kelas, alat, dan media pembelajaran	2, 5	2	Cukup
b. Memeriksa kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran	1, 5			
2.	Membuka pembelajaran			
	a. melakukan apersepsi	2, 5	2, 25	Cukup
b. Menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	2			
3.	Melaksanakan inti pembelajaran			
	a. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	2, 5	2, 25	Baik
b. Menjelaskan materi pembelajaran	2			
4.	Menggunakan media michael flash card			
	a. Menjelaskan prosedur penggunaan media <i>michael flash card</i>	2	2, 5	Baik
b. Melakukan pembelajaran dengan variasi permainan menggunakan media <i>michael flash card</i>	3			
5.	Memantau kemajuan belajar siswa	2	2	Cukup
6.	Melakukan evaluasi pembelajaran	3, 5	3, 5	Sangat baik
7.	Menutup pembelajaran			
	a. Menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa	2	2, 5	Baik
b. menindaklanjuti hasil pembelajaran	3			

*Data observasi guru terlampir di hal.134*

Nilai pada tabel tersebut diambil secara rata-rata antara siklus I pertemuan pertama dan siklus I pertemuan kedua pada tiap-tiap indikator. Pada indikator pertama, melakukan persiapan prapembelajaran guru kurang baik. Guru melakukan persiapan prambembelajaran dengan salam dan doa, namun pada pertemuan pertama guru tidak menyiapkan ruang kelas, alat atau media

pembelajaran dan tidak memeriksa kesiapan siswa dalam belajar. Sehingga masih banyak siswa yang gaduh. Guru melakukan apersepsi mengenai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Siswa merespon apersepsi guru. Pada pertemuan pertama guru belum menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Selanjutnya pada inti pembelajaran guru menjelaskan materi mengenai keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia, pada pertemuan pertama dan keragaman budaya yang ada di Indonesia pada pertemuan kedua. Siswa dan guru bertanya jawab untuk memperdalam pengetahuan materi ini. Setelah tanya jawab, guru mulai menunjukkan *michael flash card* kepada seluruh siswa lalu menjelaskan mengenai kegunaan dan cara bermain *michael flash card*. (lihat lampiran gambar 4 pada hal. 142).

Pada pertemuan pertama di siklus I ini guru melakukan permainan *michael flash card* dengan cara sederhana, yaitu guru mengocok *michael flash card* di depan kelas, lalu siswa diminta menjawab pertanyaan yang ada di *michael flash card* tersebut pada kertas jawaban yang sudah disediakan. Dalam kuis ini ada 5 pertanyaan yang harus dijawab siswa secara individu. Setelah semuanya selesai, guru bersama siswa mengoreksi jawaban.

Permainan *michael flash card* pada pertemuan kedua yaitu *merry go round*. Guru menjelaskan terlebih dahulu kepada siswa mengenai aturan bermain *merry go round*. Permainan ini dimainkan oleh kelompok yang terdiri dari empat siswa. Pada saat permainan guru kurang memantau siswa sehingga keadaan kelas kurang kondusif. Pada pertemuan kedua guru mengadakan *post tes* diakhir pembelajaran.

Setelah selesai mengerjakan *post tes*, siswa dan guru mengoreksi secara bersama-sama.

Indikator terakhir yaitu menutup pelajaran. Setelah selesai, guru menyimpulkan materi dengan melibatkan siswa. Selanjutnya guru menutup pelajaran dengan salam.

## 2. Kegiatan siswa

Di samping peneliti mengobservasi kegiatan guru, peneliti juga bertugas untuk mengamati kegiatan siswa dalam pembelajaran. Ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar antusias dan partisipasi siswa terhadap pembelajaran yang disajikan oleh guru. Peneliti menggabungkan nilai partisipasi siswa pertemuan pertama dan kedua pada siklus I menjadi satu, dikarenakan ada aspek yang tidak bisa diobservasi pada pertemuan pertama atau sebaliknya. Nilai partisipasi siswa disajikan ke dalam tabel berikut.

**Tabel 9. Kategori Partisipasi Siswa Siklus I**

No	Aspek	Nilai	Kategori
1.	Perhatian	79	Baik
2.	Partisipasi	69	Baik
3.	Komunikasi	59	Cukup
4.	Kerjasama	52	Cukup
5.	Ketekunan	57	Cukup
6.	Efektivitas waktu	51	Cukup
Jumlah		367	

*Data observasi kegiatan terlampir di hal. 136*

Dalam tabel tersebut, pada aspek perhatian dan partisipasi siswa sudah baik. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan berpartisipasi dengan baik. Namun pada aspek komunikasi masih rendah, hal itu dikarenakan masih banyak siswa yang masih malu-malu untuk mengkomunikasikan pendapatnya di kelas. Begitupun dengan aspek kerjasama, siswa masih banyak yang individual, kurang

dapat bekerjasama dengan baik pada saat permainan kelompok. Aspek ketekunan dan efektivitas waktu juga masih rendah, hal itu terjadi karena siswa kurang bersungguh-sungguh dalam mengerjakan sehingga pada saat waktu habis siswa belum selesai mengerjakan.

#### **d. Refleksi**

Refleksi ini dilakukan untuk memperbaiki tindakan yang dilakukan sebelumnya. Refleksi ini sangat penting untuk memperbaiki kualitas guru dan siswa pada saat pembelajaran pada siklus II. Guru sudah berusaha melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP, namun pada kenyataannya kondisi di kelas terkadang berbeda dengan yang diperkirakan. Peneliti dan guru sebagai kolaborator, mengamati hal-hal apa saja yang nantinya akan diperbaiki pada pertemuan selanjutnya. Berikut adalah kekurangan-kekurangan yang terjadi pada proses pembelajaran siklus I.

- 1) Guru kurang menyiapkan kondisi siswa dalam menerima pelajaran.
- 2) Guru kurang bisa mengkondisikan tempat duduk siswa sehingga siswa yang sering membuat keramaian dan bermalasan tetap memilih duduk dibagian belakang.
- 3) Guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 4) Guru kurang memantau siswa pada saat proses pembelajaran dan permainan.
- 5) Masih banyak siswa yang kurang aktif dalam bertanya, menyampaikan pendapat, atau menanggapi penjelasan guru.
- 6) Siswa yang tuntas hanya sebanyak 14 siswa, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 13 siswa.

Berdasarkan kekurangan tersebut, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II.

## **2. Deskripsi Penelitian Siklus II**

### **a. Perencanaan**

Rencana pada tindakan siklus II ini hampir sama dengan perencanaan pada siklus I. Tetapi ada beberapa hal yang diperbaiki sesuai dengan refleksi tindakan pada siklus I. Kegiatan yang akan dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut.

#### **1) Waktu pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)**

Waktu untuk melaksanakan PTK pada siklus II yaitu pada tanggal 12 Desember 2013 dan 14 Desember 2014.

#### **2) Merancang pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Peneliti menyusun RPP sesuai dengan silabus dan KTSP di SD. RPP pada siklus II menggunakan acuan pada RPP siklus I tetapi ada beberapa perbaikan. Ada dua pertemuan dalam siklus II ini. RPP pada pertemuan pertama dan kedua hampir sama yaitu pada indikator yang ingin dicapai mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Materi pada siklus ini yaitu mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. RPP yang akan digunakan dalam penelitian telah diteliti oleh dosen ahli dibidang IPS. RPP yang dibuat menurut ahli materi dapat dilaksanakan di kelas serta langkah-langkah yang disusun sudah runtut.

Pada siklus II ini ada beberapa tambahan kegiatan berdasarkan hasil refleksi siklus I antara lain : a) guru melakukan awal pembelajaran dengan lebih baik lagi, terutama mengkondisikan kesiapan belajar siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran. b) memindah tempat duduk siswa yang

sering gaduh, guru menempatkan tempat duduk siswa tersebut di bagian depan kelas supaya tidak bermain-main sendiri dan lebih jelas dalam memperhatikan penjelasan guru.

### 3) Pembuatan Media *Michael Flash Card*

Media *michael flash card* sebagai media pembelajaran IPS dibuat oleh peneliti sesuai dengan petunjuk yang ada dalam buku Sutanto Windura (2010: 142). Setelah peneliti merancang *michael flash card* selanjutnya di cetak di tempat percetakan untuk mendapatkan hasil yang memuaskan, selain itu juga karena peneliti membutuhkan *michael flash card* dengan jumlah banyak. *Michael flash card* berukuran 9cm x 6 cm yang dicetak dengan menggunakan kertas ivory. Bagian depan *michael flash card* terdiri dari pertanyaan seputar materi, lalu dibagian belakang adalah jawaban dari pertanyaannya. *Michael flash card* yang sudah jadi dikonsultasikan ke ahli media yaitu Ibu Unik Ambarwati, M.P.d sebelum digunakan di kelas.

### 4) Menyiapkan lembar observasi

Peneliti menyiapkan dua macam lembar observasi yaitu lembar observasi guru dan lembar observasi untuk siswa. Lembar observasi ini bertujuan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran guru sesekali menegur siswa, adanya teguran dan peringatan dari guru terhadap siswa yang selalu membuat kegaduhan dan tidak bersungguh-sungguh dalam pelajaran supaya ruang kelas kondusif untuk belajar. Guru memberikan motivasi, pujian, dan penguatan positif kepada setiap siswa agar siswa berani untuk bertanya dan mengutarakan

pendapat dengan penuh percaya diri sehingga menjadi lebih aktif. Dengan begitu dapat memperkuat mental siswa untuk tampil di hadapan siswa yang lain.

Pemberian reward kepada siswa yang berprestasi dalam pembelajaran IPS. Guru dan peneliti memberikan perhatian yang lebih kepada 13 siswa yang nilainya belum mencapai KKM pada siklus I. Guru dan peneliti berkeliling untuk memantau siswa saat permainan menggunakan *michael flash card* berlangsung, guru mendampingi siswa secara bergantian dan memberikan perhatian yang menyeluruh.

5) Menyiapkan lembar *post test*

Lembar post test ini berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir. Dalam lembar ini berisi soal terkait materi Mengetahui Jenis-jenis Usaha Ekonomi di Indonesia.

6) Untuk mencegah adanya diskomunikasi antara peneliti dengan guru kelas VBsebelum dilaksanakan tindakan, peneliti mendiskusikan dengan guru tentang langkah-langkah pembelajaran IPS dengan menggunakan media *michael flash card*.

7) Dokumentasi

Mempersiapkan kamera supaya lebih mudah dalam mengambil gambar kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

## **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan PTK pada siklus II yaitu pada tanggal 12 Desember 2013 pada jam pelajaran keempat (09.00-10.10) dan 14 Desember 2013 pada jam pelajaran pertama (07.00-08.10).

### **1. Pertemuan Pertama Siklus II**

Siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada jam pelajaran keempat (09.00-10.10). Pelaksanaan pembelajaran berlangsung selama 2x35 menit (2 jam pelajaran). Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disiapkan oleh peneliti. Peneliti sebagai observer dibantu oleh rekan sebagai observer yang merupakan mahasiswa PGSD yaitu Arif Muhammad Ammar. Oleh karena itu, dapat membantu mengamati proses pembelajaran di SD

Kegiatan awal, guru menyiapkan media pembelajaran dan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan memeriksa kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa diminta untuk berpindah tempat duduk sesuai dengan tempat yang ditentukan oleh guru. Setelah itu guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa “siapa diantara kalian yang sering menemani ibu ke pasar?, di pasar banyak terdapat pedagang yang menjual berbagai macam barang”. Siswa menjawab dengan antusias. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Guru menjelaskan materi mengenai jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi di Indonesia. Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan penuh konsentrasi (lihat lampiran gambar 7 pada hal. 143). Lalu siswa dan guru bertanya jawab untuk memperdalam pengetahuan materi ini. Guru memberikan

pujian dan *reward* berupa bolpoin kepada siswa yang berani bertanya mengenai materi. Setelah tanya jawab, guru mulai menunjukkan *michael flash card* kepada seluruh siswa lalu menjelaskan mengenai kegunaan dan cara bermain *michael flash card*. Guru dibantu peneliti membagikan *michael flash card* kepada siswa.

Pada pertemuan pertama di siklus II ini siswa melakukan permainan *michael flash card* 'Tebak Pasangan'. (lihat lampiran gambar 8 dan 9 pada hal. 142). Permainan ini dilakukan oleh dua siswa secara berpasangan. Setiap pasangan mendapatkan 10 *michael flash card* untuk dimainkan. Masing-masing siswa mengambil dan menjawab pertanyaan dalam *michael flash card* secara bergantian. Permainan ini bertujuan untuk memperdalam pengetahuan siswa tentang materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan pengalaman pada siklus I, siswa lebih senang belajar lebih lama dengan menggunakan *michael flash card* dibandingkan dengan mendengarkan penjelasan guru. Selain itu, permainan ini juga melatih kejujuran. Jika ada yang kurang paham, siswa langsung menanyakan kepada guru atau peneliti. Guru dan peneliti memantau siswa dalam bermain *michael flash card*, guru menegur siswa yang membuat kegaduhan. Setelah permainan selesai, guru menyimpulkan materi dengan melibatkan siswa. Selanjutnya guru menutup pelajaran dengan salam.



**Gambar 4. Media *Michael Flash Card* permainan Tebak Pasangan**

## **2. Pertemuan Kedua Siklus II**

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 14 Desember 2013. Penelitian dilaksanakan pada jam pelajaran pertama (07.00-08.10). Guru menyiapkan kondisi kelas dan media pembelajaran. Lalu guru memberikan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. Setelah itu guru memeriksa kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan ekonomi di Indonesia dan contoh-contoh kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi. Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan penuh konsentrasi dan keaktifan. Siswa dan guru melakukan tanya jawab untuk memperdalam pengetahuan akan materi. Guru memberikan pujian kepada siswa yang berani bertanya secara benar mengenai materi.

Setelah paham, guru menjelaskan permainan kuis *michael flash card*. Cara bermain kuis ini yaitu guru membagi siswa menjadi empat kelompok besar sesuai tempat duduk. Guru berdiri di depan kelas dengan memegang *michael flash card* yang berjumlah 20 dan berisi materi jenis-jenis usaha

ekonomi di Indonesia serta kegiatan ekonomi di Indonesia. Lalu semua anggota kelompok 1 berbaris dan maju ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan kuis yang ada pada *michael flash card* secara bergantian sampai pada kelompok 4. Permainan ini selain dapat memperdalam pengetahuan siswa terhadap materi, juga dapat melatih daya ingat siswa. Peneliti membantu guru untuk memantau siswa. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menang dan memberi motivasi kepada siswa yang kurang aktif agar lebih aktif lagi. Setelah permainan selesai, guru menyimpulkan materi dengan melibatkan siswa. Setelah itu guru mengadakan *post test* sebagai tolak ukur pemahaman siswa. Soal *post test* ini berupa 20 soal pilihan ganda. Siswa mengerjakan soal secara individu. Guru mengawasi siswa selama mengerjakan *post test*. Setelah selesai, guru memberikan umpan balik dan motivasi. Lalu menutup pelajaran dengan salam.

**Tabel 10. Hasil Belajar IPS Kelas VA Siklus II**

Nilai Post Test IPS Siklus II					
No	Nama	Nilai	No	Nama	Nilai
1.	AS	75	15.	RA	90
2.	AFS	70	16.	RIS	90
3.	AZ	75	17.	SKP	80
4.	AM	75	18.	SNS	75
5.	ANL	95	19.	VRC	85
6.	DSP	80	20.	WI	70
7.	DAS	80	21.	YR	60
8.	FNF	85	22.	YA	85
9.	MAS	60	23.	AP	65
10.	MAD	80	24.	FT	80
11.	MR	80	25.	EHS	75
12.	NR	75	26.	MRM	75
13.	NSR	90	27.	AA	90
14.	RSA	85			
Jumlah		2125			
Rata-rata		78,70			
Nilai tertinggi		95			
Nilai Terendah		60			
Siswa Tuntas		22			
Presentase Ketuntasan		81,48%			

*Data hasil belajar siswa terlampir di hal. 141*

Berdasarkan tabel tersebut, hasil tes pada siklus II mengalami kenaikan dari siklus I. Kenaikan tersebut terlihat pada hasil belajar IPS siswa pada siklus II menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM sudah mencapai kriteria keberhasilan ketuntasan. Pada siklus II ini siswa yang dinyatakan telah tuntas belajar sebanyak 22 siswa atau sebesar 81, 48%. Sedangkan siswa yang belum mengalami ketuntasan belajar sebanyak 5 siswa atau sebesar 18, 52%.

### c. Observasi

#### 1) Kegiatan Guru

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, kegiatan guru dalam pembelajaran siklus II ini lebih baik dari pembelajaran pada siklus I. Guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP. Berikut adalah tabel observasi guru siklus II.

**Tabel 11. Rerata Observasi Guru saat Pembelajaran IPS Siklus II**

NO	INDIKATOR	NILAI	RERATA	KATEGORI
1.	Melakukan perisapan prapembelajaran			
	a. Menyiapkan ruang kelas, alat, dan media pembelajaran	2, 5	2, 5	Baik
	b. Memeriksa kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran	2, 5		
2.	Membuka pembelajaran			
	a. melakukan apersepsi	2, 5	3	Sangat baik
	b. Menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	3, 5		
3.	Melaksanakan inti pembelajaran			
	a. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	3, 5	3, 75	Sangat baik
	b. Menjelaskan materi pembelajaran	4		
4.	Menggunakan media michael flash card			
	a. Menjelaskan prosedur penggunaan media <i>michael flash card</i>	3	3, 25	Sangat baik
	b. Melakukan pembelajaran dengan variasi permainan menggunakan media <i>michael flash card</i>	3, 5		
5.	Memantau kemajuan belajar siswa	2, 5	2, 5	Baik
6.	Melakukan evaluasi pembelajaran	3	3	Sangat baik
7.	Menutup pembelajaran			
	a. Menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa	3, 5	3, 25	Sangat baik
	b. menindaklanjuti hasil pembelajaran	3		

*Data observasi guru terlampir di hal. 135*

Pada tabel tersebut terlihat jelas jika ada peningkatan nilai observasi guru dibanding siklus I. Guru memulai dengan melakukan prapembelajaran dengan baik. Prapembelajaran ini terdiri dari memeriksa ruang kelas, media pembelajaran dan memeriksa kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Setelah melakukan prapembelajaran, guru selanjutnya melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.

Lalu guru menjelaskan materi pembelajaran yaitu jenis-jenis usaha ekonomi di Indonesia yang merupakan inti dari pembelajaran. Siswa dan guru saling bertanya jawab. Guru memberikan *reward*, pujian dan penguatan positif kepada siswa yang aktif. Setelah siswa paham, guru mulai menggunakan media *michael flash card* dengan melibatkan siswa. Sebelumnya, guru menjelaskan terlebih dahulu tata cara bermain *michael flash card* pada siklus ini. Pada siklus II ini guru bersama siswa bermain tebak pasangan dan kuis *michael flash card*. Guru memantau kemajuan belajar siswa.

Setelah siswa benar-benar paham, guru melakukan evaluasi berupa *post test* pada pertemuan kedua di siklus II ini. Siswa mengerjakan evaluasi secara individu. Guru mengawasi siswa dalam mengerjakan *post test*. Setelah selesai, guru bersama-sama dengan siswa mengoreksi jawaban *post test*.

Diakhir pelajaran, guru menyimpulkan materi dengan melibatkan siswa. Setelah itu menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

## 2) Kegiatan Siswa

Berdasarkan pengamatan peneliti pada siklus II siswa terlihat sudah baik dalam pembelajaran. Siswa lebih memperhatikan penjelasan guru. Siswa lebih aktif dalam bertanya. Sedikit sekali siswa yang bermain sendiri.



**Gambar 5. Siswa memperhatikan penjelasan guru**

**Tabel 12. Kategori Partisipasi Siswa Siklus II**

No	Aspek	Nilai	Kategori
1.	Perhatian	100	Sangat baik
2.	Partisipasi	82	Baik
3.	Komunikasi	77	Sangat baik
4.	Kerjasama	70	Baik
5.	Ketekunan	71	Baik
6.	Efektivitas waktu	73	Cukup
Jumlah		473	

*Data observasi siswa terlampir di hal. 137*

Dalam tabel tersebut, terlihat pada siklus II ini perhatian siswa sudah penuh ke pelajaran. Partisipasi siswa juga sudah baik. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan berpartisipasi dengan baik. Pada aspek komunikasi siklus I masih rendah, hal itu dikarenakan masih banyak siswa yang masih malu-malu untuk mengkomunikasikan pendapatnya di kelas. Namun pada siklus II ini komunikasi siswa sangat baik. Siswa sudah lebih aktif bertanya dan memberikan pendapat. Begitupun dengan aspek kerjasama dan ketekunan, siswa sudah dapat bekerjasama dengan baik dengan teman sekelompoknya

serta tekun terhadap apa yang sedang dikerjakannya. Efektivitas waktu masih rendah, hal itu terjadi karena siswa kurang bersungguh-sungguh dalam mengerjakan dan terlalu asik bermain *michael flash card* sehingga pada saat waktu habis siswa belum selesai mengerjakan.

### 3) Hasil Wawancara

Wawancara dengan siswa kelas VA dilakukan setelah selesai tindakan siklus I dan II pada hari sabtu 14 Desember 2013. Wawancara dilakukan ketika waktu istirahat sehingga suasananya santai. Dalam wawancara tersebut peneliti menanyakan tanggapan siswa terhadap pembelajaran IPS yang telah diajarkan, apakah ada kesulitan dalam pembelajaran IPS, bagaimana tanggapan siswa mengenai pembelajaran IPS menggunakan media *michael flash card* apakah dapat memperjelas pemahaman terhadap materi atau tidak.



**Gambar 6.** kegiatan wawancara peneliti dengan siswa

Hasilnya diperoleh informasi bahwa setelah dilaksanakan tindakan siklus I dan II siswa merasa senang dengan pembelajaran IPS menggunakan media *michael flash card*. Menurut siswa, pembelajaran dengan media ini lebih memudahkan siswa dalam menyerap pemahaman dan menghafalkan materi. Siswa merasa senang belajar sambil bermain dengan media *michael flash card*.

#### **d. Refleksi**

Dari hasil yang telah diperoleh dari siklus II terlihat sekali banyak peningkatan. Pada aspek kognitif, dibandingkan dengan hasil tes pada siklus I nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan. Dapat diketahui bahwa hasil tes siklus II sudah mengalami peningkatan dari siklus I. Dilihat dari rata-rata kelas, maka rata-rata kelas yang diperoleh adalah 78,7. Untuk nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 60 dan nilai tertinggi yang diperoleh adalah 95.

Pada aspek afektif juga mengalami peningkatan yang baik. Sikap siswa yang pada siklus I masih sering membuat keramaian dan kegaduhan sudah berkurang. Hal ini sedikit banyak dipengaruhi oleh faktor pemindahan tempat duduk. Begitupun dengan aspek psikomotor, siswa lebih aktif untuk bertanya jawab dengan guru, lebih sering menanggapi penjelasan guru.

Berdasarkan uraian tersebut, guru dan peneliti merasa tindakan sudah cukup dan akan dihentikan karena telah mencapai KKM.

#### **C. Pembahasan**

Pada bab ini diuraikan pembahasan hasil penelitian mengenai peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menggunakan media *michael flash card* pada siswa kelas VA SD Negeri Golo. Hasil penelitian yang diuraikan adalah data kondisi siswa pada siklus I, dan siklus II.

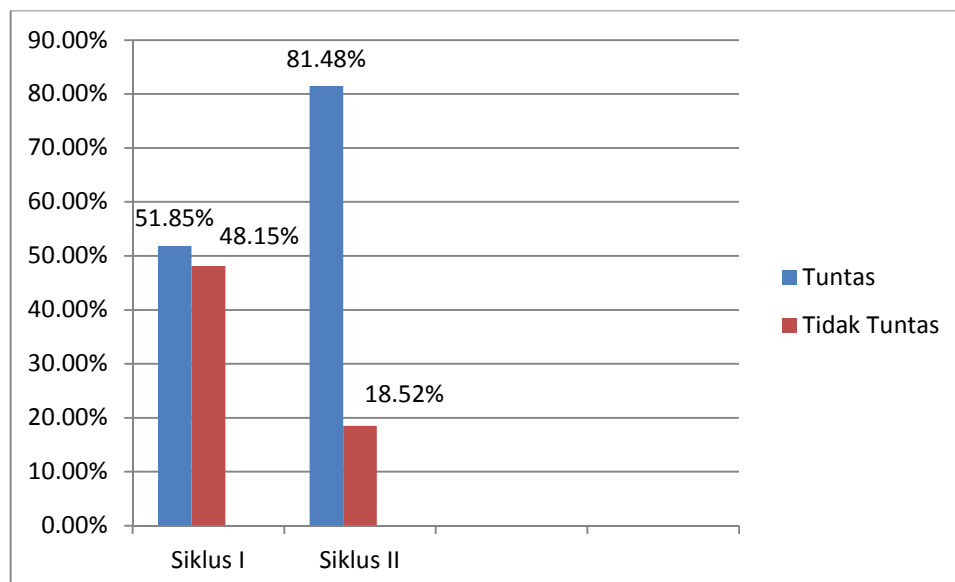
Pada aspek kognitif terjadi peningkatan, ditunjukkan dengan hasil belajar pada pra tindakan, siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan yang memuaskan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut ini.

**Tabel 13. Peningkatan Nilai Hasil Belajar IPS Siswa dari Pratindakan sampai Tindakan Siklus I**

	Pratindakan	Siklus I
Jumlah nilai	1495	1835
Rata-rata	55, 3	67, 96
Skor tertinggi	78	95
Skor terendah	20	30
Jumlah siswa tuntas	4	14
Persentase ketuntasan	14, 81%	51, 85%

**Tabel 14. Peningkatan Nilai Hasil Belajar IPS Siswa dari Pratindakan, Tindakan Siklus I sampai Tindakan Siklus II**

	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Jumlah nilai	1495	1835	2125
Rata-rata	55, 3	67, 96	78, 70
Skor tertinggi	78	95	95
Skor terendah	20	30	60
Jumlah siswa tuntas	4	14	22
Persentase ketuntasan	14, 81%	51, 85 %	81, 48%



**Tabel 15. Diagram Peningkatan Persentase Keberhasilan Tindakan**

Sesuai dengan tabel dan diagram tersebut terlihat jelas jika adanya peningkatan aspek kognitif berupa hasil belajar siswa dari pratindakan ke siklus I dan siklus I ke siklus II. Peningkatan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh perubahan-perubahan dari hasil refleksi. Pada pratindakan, pembelajaran masih bersifat *teacher center*, guru belum menggunakan media *michael flash card*. Pada pembelajaran siklus I siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dan kurang aktif dalam bertanya atau menyampaikan pendapat. Guru juga kurang menjelaskan materi dengan detail, masih sering terpaku ada buku ajar, kurang lamanya proses tanya jawab dengan siswa. Oleh karena itu pada siklus I terdapat 14 siswa yang tuntas dan 13 siswa yang tidak tuntas. Siswa yang tidak tuntas ini saat pembelajaran sering bermain sendiri, membuat kegaduhan, tidak memperhatikan penjelasan guru, kurang aktif dalam sesi tanya jawab dan lebih senang ketika belajar sambil bermain dengan *michael flash card* sedangkan saat siklus I waktu untuk menggunakan *michael flash card* hanya sebentar. Berdasarkan kekurangan tersebut peneliti merencanakan sebuah perubahan atau refleksi untuk dilakukan pada siklus II. Bentuk perubahan tersebut meliputi pengkondisian kesiapan belajar siswa dan penyampaian tujuan pembelajaran. Pengkondisian tersebut meliputi kegiatan memindah tempat duduk siswa yang sering gaduh, guru menempatkan tempat duduk siswa tersebut dibagian depan kelas supaya tidak bermain sendiri dan lebih jelas memperhatikan penjelasan guru. Memperbanyak waktu tanya jawab dan waktu bermain *michael flash card*.

Refleksi tersebut berhasil, pada siklus II siswa sudah mengikuti pembelajaran dengan baik dan penuh konsentrasi, mendengarkan penjelasan guru dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Siswa juga lebih memahami materi karena ada proses tanya jawab yang lebih lama. Sehingga siswa dapat mengerjakan soal *post test* dengan baik dan ada 22 siswa atau 81,48% siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu  $\geq 75$ .

Tidak hanya aspek kognitif yang mengalami peningkatan, aspek afektif dan psikomotor pun meningkat.

**Tabel 16. Peningkatan Hasil Observasi Guru**

NO	INDIKATOR	SIKLUS I	SIKLUS II
1.	Melakukan perisapan prapembelajaran	2	2, 5
	a. Menyiapkan ruang kelas, alat, dan media pembelajaran		
	b. Memeriksa kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran		
2.	Membuka pembelajaran	2, 2	3
	a. melakukan apersepsi		
	b. Menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai		
3.	Melaksanakan inti pembelajaran	2, 5	3, 75
	a. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai		
	b. Menjelaskan materi pembelajaran		
4.	Menggunakan media michael flash card	2, 5	3, 2
	a. Menjelaskan prosedur penggunaan media <i>michael flash card</i>		
	b. Melakukan pembelajaran dengan variasi permainan menggunakan media <i>michael flash card</i>		
5.	Memantau kemajuan belajar siswa	2	2, 5
6.	Melakukan evaluasi pembelajaran	3, 5	3
7.	Menutup pembelajaran	2, 5	3, 25
	a. Menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa		
	b. menindaklanjuti hasil pembelajaran		

*Data observasi guru terlampir di hal. 138-139*

Dari tabel tersebut terlihat jelas bahwa ada peningkatan pada kegiatan guru saat proses pembelajaran IPS. Hal itu dipengaruhi saat siklus II guru melakukan

refleksi dari kekurangan pada siklus I. Pada siklus I, guru kurang menyiapkan prapembelajaran dengan baik, guru kurang mengkondisikan tempat duduk siswa sehingga siswa yang sering membuat keramaian dan bermalas-malasan tetap memilih tempat duduk dibagian belakang. Pada saat awal pembelajaran guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran, kurangnya waktu tanya jawab. Selain itu guru juga kurang memantau siswa pada saat proses pembelajaran dan permainan. Berdasarkan kekurangan tersebut, peneliti membuat rencana berdasarkan atau refleksi untuk dilakukan pada siklus II. Refleksi tersebut penting karena untuk perbaikan pada pertemuan berikutnya.

Pada siklus II guru sudah merubah tempat duduk siswa, melakukan prapembelajaran dan pembelajaran dengan lebih baik, memberikan waktu tanya jawab yang lebih lama kepada siswa, memantau siswa pada saat pembelajaran dan permainan, memberikan pujian, *reward* dan penguatan serta motivasi positif kepada siswa. Hal itu berdampak kepada kemajuan minat belajar dan kegiatan belajar siswa yang menghasilkan hasil belajar yang meningkat pula.

Nilai observasi kegiatan siswa juga terjadi adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal itu dipengaruhi adanya refleksi dari kekurangan pada siklus I. Kekurangan tersebut antara lain kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, kurang beronsentrasi, kurang aktif dalam bertanya jawab atau menanggapi penjelasan guru, kurang bekerjasama dalam permainan kelompok serta kurang ketekunan saat mengerjakan *post test* siklus I. Berdasarkan kekurangan tersebut peneliti merencanakan refleksi untuk perbaikan siklus II.

Perbaikan tersebut berhasil, pada saat proses pembelajaran siklus II, siswa lebih memperhatikan penjelasan guru, lebih aktif mengkomunikasikan pendapatnya dan bertanya jawab dengan guru terkait materi yang sedang dipelajari. Selain itu pada saat permainan *michael flash card* kelompok pun lebih terlihat adanya kerjasama yang baik antar anggota kelompok. Aspek ketekunan dan efektivitas waktunya pun baik. Hal itu terlihat ketika siklus II siswa mengerjakan *post test* dengan lebih tekun, lebih bersungguh-sungguh dan tidak melampaui waktu yang ditentukan. Hal itu berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Berikut adalah tabel peningkatan observasi kegiatan siswa.

**Tabel 17. Peningkatan Hasil Kegiatan Siswa**

No	Aspek	Siklus I	Kategori 1	Siklus II	Kategori 2
1.	Perhatian	79	Baik	100	Sangat baik
2.	Partisipasi	69	Baik	82	Baik
3.	Komunikasi	59	Cukup	77	Sangat baik
4.	Kerjasama	52	Cukup	70	Baik
5.	Ketekunan	57	Cukup	71	Baik
6.	Efektivitas waktu	51	Cukup	73	Cukup
Jumlah		367		473	

*Data observasi siswa terlampir di hal. 140-143*

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa, sebagian besar siswa yang tertarik dengan mata pelajaran IPS ini karena menggunakan media pembelajaran *michael flash card* yang lebih bervariasi sehingga siswa lebih memudahkan siswa dalam menyerap pemahaman dan menghafalkan materi. Hal itu sesuai dengan penjelasan Azhar Arsyad (2011: 16) selain membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya,

memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi mengenai materi pembelajaran.

Penjelasan itu diperkuat juga oleh Sutanto Windura (2010: 138) yang menyatakan bahwa *michael flash card* adalah suatu kartu bolak-balik yang mengadopsi prinsip-prinsip manajemen otak yang sangat ampuh digunakan untuk mengingat dan kaji ulang dalam proses belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media *michael flash card* diterapkan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi sesuai dengan model Kemmis dan Mc Taggart (Suharsimi Arikunto, 2006: 93).

Sebelum melakukan pembelajaran IPS dengan menggunakan media *michael flash card*, guru seringkali mengacu pada buku ajar yang tersedia sebagai sumber belajar dengan metode ceramah tanpa variasi. Hal itu menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran, siswa kurang menguasai materi karena sebagian siswa kurang berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung dan melakukan aktifitas lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Hal ini tidak sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS.

Tujuan dari mata pelajaran IPS menurut Sapriya (2009: 194) diantaranya agar memiliki kemampuan logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi. Kemampuan-kemampuan tersebut dapat diperoleh jika aktifitas siswa tidak hanya mendengarkan ceramah guru. Selain itu, guru juga kurang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran sehingga kemampuan siswa dalam memecahkan

masalah, rasa ingin tahu, berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi masih kurang.

Berdasarkan dari hasil penelitian Nurhidayati Setyaningrum dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Prestasi Belajar IPS Dengan Media *Michael Flash Card* Pada Siswa Kelas VA SD N 1 Kebondalem Lor Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2010/2011” menjelaskan bahwa dengan menggunakan media *michael flash card* dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa yang berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil dari penelitian yang peneliti lakukan. Namun dari dua penelitian ini diaplikasikan pada materi dan jenis permainan yang berbeda. Nurhidayati melakukan penelitian pada materi Mempertahankan kemerdekaan Rebuplik Indonesia, sedangkan peneliti melakukan penelitian terhadap materi Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Dari segi ukuran *michael flash card* pun kedua penelitian ini juga berbeda.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan penelitian yang dilaksanakan di kelas VA SD Negeri Golo ini yaitu :

- 1) Kurangnya kecermatan karena dalam penelitian ini hanya ada 2 observer.  
Dalam kelas VA ada 27 siswa sedangkan semua siswa membutuhkan perhatian yang besar sehingga ada kemungkinan tidak terekamnya beberapa kegiatan.
- 2) Belum terbuktinya keawetan dari media *michael flash card* karena bahan terbuat dari kertas ivory 260.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart ( Suharsimi Arikunto, 2006: 93). Penelitian ini dilaksanakan pada 2 (dua) siklus dan setiap siklus memiliki komponen tindakan yaitu, perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil pada penelitian ini adalah penerapan pembelajaran menggunakan media *michael flash card* pada pelajaran IPS kelas VA materi Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun hasil peningkatan aspek afektif dan psikomotor ditunjukkan dengan perubahan kegiatan guru dan siswa kearah yang lebih baik. Guru melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP dan hasil refleksi siklus I, dan siswa mengikuti pembelajaran dengan penuh perhatian, aktif, bekerjasama dengan baik serta lebih tekun. Sedangkan dari aspek kognitif ditunjukkan dengan hasil belajar pada siklus I dengan presentase ketuntasan 51, 85% atau 14 siswa yang mencapai nilai KKM meningkat pada siklus II dengan presentase ketuntasan 81, 48 % yakni ada 22 siswa yang mencapai nilai KKM. Hasil yang diperoleh pada siklus II telah mencapai kriteria keberhasilan sehingga tindakan dihentikan pada siklus tersebut.

## **B. Saran**

Saran yang dapat disampaikan dari penelitian yang sudah dilaksanakan adalah saran untuk guru kelas. Penelitian ini membuktikan bahwa media *michael flash card* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa siswa kelas V pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia sehingga dapat dijadikan media pembelajaran dalam IPS dalam materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada semester yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief S Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawal Pers
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Dwi Siswoyo. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Hidayati. (2002). *Pendidikan IPS di SD*. Yogyakarta: Program D II-PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- \_\_\_\_\_. (2008). *Kajian IPS SD (Sem V)*. Yogyakarta: Program S1 PJJ PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Martinis Yamin. (2011). *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Nana Sudjana. (2002). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- \_\_\_\_\_. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Oemar Halik. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Saifuddin Azwar. (1998). *Tes Prestasi*. Yogyakarta. Prestasi Belajar offset
- Sardjiyo, dkk. (2009). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Suharsimi Arikunto. dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Suparno. (1988). *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT. Intan Pariwara
- Sutanto Windura. (2010). *Memory Champion At School*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Syamsudin, dkk. (2004). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana
- Zainal Aqib. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Yrama Widya
- Zainal Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset

## LAMPIRAN 1. RPP SIKLUS I

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

#### SIKLUS 1 (PERTEMUAN 1)

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri Golo

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/ semester : V / 1

Alokasi Waktu : 2x 35 menit ( 2jam pelajaran)

#### A. Standar Kompetensi

1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu, Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

#### B. Kompetensi Dasar

1. 4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

#### C. Indikator

1. Menyebutkan pengertian suku bangsa (kognitif)
2. Menyebutkan sikap menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia (afektif)
3. Mengidentifikasi keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia (psikomotor)

#### D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan pengertian suku bangsa

2. Dengan tanya jawab, siswa dapat menyebutkan sikap menghargai keragaman budaya bangsa di Indonesia
3. Setelah melakukan kuis tebak *michael flash card*, siswa dapat mengidentifikasi keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia

#### E. Materi Pokok

##### Keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia

Suku bangsa atau *etnis* adalah suatu kesatuan masyarakat atas dasar kesamaan budaya, bahasa, dan tempat tinggal. Misalnya, suku yang disebut suku bangsa Sunda adalah orang-orang yang tinggal di Jawa Barat. Mereka memiliki bahasa serta adat istiadat Sunda. Suku bangsa Rejang adalah orang-orang yang tinggal di Bengkulu, berbahasa dan beradat istiadat Bengkulu.

*Etnologi* adalah ilmu yang mempelajari tentang bangsa-bangsa di seluruh dunia. Berbagai suku bangsa dengan ciri khas masing-masing, tersebar di berbagai pulau. Bahkan, dalam satu pulau saja kadang-kadang terdapat berbagai suku bangsa.

#### F. Metode Pembelajaran

Diskusi

Tanya jawab

Ceramah

Kuis Tebak *Michael Flash Card*

#### G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan pertama

##### 1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru membuka pelajaran dengan salam
- b. Salah satu siswa memimpin doa
- c. Guru memeriksa kesiapan siswa

- d. Guru melakukan apersepsi
  - e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
2. Kegiatan Inti (45 menit)
- a. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi menghargai keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia
  - b. Guru menjelaskan mengenai persebaran dan nama-nama suku bangsa di Indonesia
  - c. Siswa dan guru melakukan tanya jawab untuk memperdalam pengetahuan
  - d. Setelah paham, guru mengkondisikan siswa terlebih dahulu. Lalu guru membagikan kertas jawaban kepada masing-masing siswa.
  - e. Setelah itu guru menjelaskan tentang kuis menggunakan media *michael flash card*
  - f. Guru mengocok kartu untuk menentukan soal pertama yang harus dijawab siswa
  - g. Siswa diberi waktu selama 2 menit untuk menjawab soal pada lembar jawaban
  - h. Guru mengulangnya sampai soal kelima
  - i. Setelah selesai, guru mengoreksi jawaban kuis dengan melibatkan siswa.
  - j. Siswa melaporkan skor yang diperoleh kepada guru
3. Kegiatan Penutup (15 menit)
- a. Guru menyimpulkan materi dengan melibatkan siswa
  - b. Guru memberikan umpan balik yang positif dan motivasi
  - c. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam

#### H. Media dan Sumber Belajar

- a. Media *Michael Flash Card*
- b. Buku paket BSE Ilmu Pengetahuan Sosial V

Karangan Reny Yuliati dan Ade Munajat

Pusat Perbukuan Departemen Nasional tahun 2008

## I. Penilaian

### 1. Prosedur Penilaian Kognitif

#### a. Produk

Jenis : tertulis

Bentuk : tes

Instrumen

No.	Aspek	Skor
1.	Ketepatan jawaban	Skor 5 jika jawaban sangat tepat Skor 4 jika jawaban tepat Skor 3 jika jawaban cukup tepat Skor 2 jika jawaban kurang tepat Skor 1 jika jawaban tidak tepat
2.	Kelengkapan jawabab	Skor 5 jika jawaban lengkap Skor 4 jika jawaban cukup lengkap Skor 3 jika jawaban kurang lengkap Skor 2 jika jawaban tidak lengkap Skor 1 jika jawaban salah

#### b. Proses

Jenis : tidak tertulis

Bentuk : non tes

#### Rubrik penilain proses

No.	Aspek	Skor
1.	Kemampuan mengemukakan pendapat	<ul style="list-style-type: none"><li>• Skor 5 jika siswa aktif mengemukakan pendapat yang selalu yangsesuai kontens materi</li><li>• Skor 3 jika siswa mengemukakan pendapat ada yang diluar kontens materi</li><li>• Skor 1 jika siswa pasif tidak menegemukakan pendapat</li></ul>
2.	Kemampuan bertanya	<ul style="list-style-type: none"><li>• Skor 5 jika siswa aktif bertanya sesuai kontens materi</li><li>• Skor 3 jika siswa bertanya ada yang tidka sesuai dengan kontens materi</li><li>• Skor 1 jika siswa pasif dan tidak betanya sama sekali</li></ul>

*Keterangan : Nilai maksimal keseluruhan 10*

## 2. Prosedur Penilaian Afektif

Jenis : tidak tertulis

Bentuk : non tes (pengamatan)

Instrumen : Lembar Observasi Siswa

No	Nama	Aspek	
		Perhatian	partisipasi
1.	AS		
2.	AFS		
3.	AZ		
4.	AM		
5.	ANL-27		

Keterangan: 1= kurang, 2= cukup, 3= baik, dan 4= baik sekali

## J. KKM

Kegiatan KBM dikatan berhasil jika 75% dari jumlah siswa memperoleh nilai > 75

Yogyakarta, Desember 2013

Guru kelas,



Purwani  
NIP 196012291982012003

Peneliti,



Diah Susanti  
NIM 09108244120

## K. Ringkasan Materi

### KEANEKARAGAMAN SUKU BANGSA DI INDONESIA

Penduduk Indonesia yang berjumlah lebih dari 200 juta orang terdiri atas berbagai suku bangsa. Jumlah suku bangsa di Indonesia ± 320 suku yang tersebar di berbagai daerah. Setiap suku bangsa memiliki adat istiadat, bahasa daerah, kesenian, lagu daerah, rumah adat, dan lainnya. Dari berbagai suku bangsa ada yang jumlah penduduknya besar, adapula yang hanya sedikit. Di antara suku bangsa itu adalah suku bangsa Jawa yang mendiami beberapa daerah pedalaman di Indonesia. Diperkirakan jumlah mereka tinggal sedikit. Bahkan, ada beberapa suku yang hanya terdiri atas beberapa ratus orang saja. Selain kekayaan alamnya yang berlimpah, adanya keanekaragaman suku bangsa di Indonesia menjadikan negara kita kaya akan budaya yang harus tetap dipertahankan kelestariannya.

Suku bangsa atau *etnis* adalah suatu kesatuan masyarakat atas dasar kesamaan budaya, bahasa, dan tempat tinggal. Misalnya, suku yang disebut suku bangsa Sunda adalah orang-orang yang tinggal di Jawa Barat. Mereka memiliki bahasa serta adat istiadat Sunda. Suku bangsa Rejang adalah orang-orang yang tinggal di Bengkulu, berbahasa dan beradat istiadat Bengkulu. *Etnologi* adalah ilmu yang mempelajari tentang bangsa-bangsa di seluruh dunia.

Berbagai suku bangsa dengan ciri khas masing-masing, tersebar diberbagai pulau. Bahkan, dalam satu pulau saja kadang-kadang terdapatberbagai suku bangsa.Di Sumatra terdapat suku bangsa Aceh, Gayo, Batak, Minangkabau,Mentawai, dan sebagainya. Di Jawa ada suku Sunda, Jawa, dan Madura.Di Bali ada suku bangsa Bali. Di Nusa Tenggara ada suku Sasak, Sumbawa,Bima, Flores, Alor, Roti, dan sebagainya. Di Kalimantan terdapat sukubangsa Dayak, Banjar, Ngaju, Punan, Kayan, dan sebagainya. Di Sulawesiada suku bangsa Mandar, Toraja, Bugis, Makassar, Minahasa, Sangir,Talau, dan sebagainya. Di Maluku terdapat suku bangsa Ambon, Alifuru,dan sebagainya. Di Irian Jaya (Papua) terdapat suku bangsa Asmat, Dani, Melayu Irian, dan sebagainya.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

### SIKLUS 1 (PERTEMUAN 2)

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri Golo

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/ semester : V / 1

Alokasi Waktu : 2x 35 menit ( 2jam pelajaran)

#### A. Standar Kompetensi

1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu, Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

#### B. Kompetensi Dasar

1. 4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

#### C. Indikator

1. Menjelaskan pengertian dan keragaman budaya bangsa (kognitif)
2. Menyebutkan dan menampilkan sikap menghargai keragaman budaya di Indonesia (afektif)
3. Mengidentifikasi keragaman budaya bangsa yang ada di Indonesia (psikomotor)

#### D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan pengertian dan keragaman budaya bangsa

2. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan sikap menghargai keragaman budaya bangsa di Indonesia
3. Setelah melakukan permainan *merry go round*, siswa dapat mengidentifikasi keragaman budaya bangsa yang ada di Indonesia

#### E. Materi Pokok

*Budaya* atau *kebudayaan* merupakan hasil kegiatan dan penciptaan akalbudi manusia yang berhubungan erat dengan alam sekitarnya dan dipergunakan untuk ketenangan hidup. Keragaman budaya di Indonesia tercermin dari berbagai bahasa daerah, kesenian (termasuk tarian, lagu daerah, alat musik), makanan khas, dan lainnya. Agar pemahamanmu tentang keanekaragaman budaya lebih mendalam, mari kita bahas bersama.

#### F. Metode Pembelajaran

Diskusi  
Tanya jawab  
Permainan Merry Go Round

#### G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)
  - a. Guru membuka pelajaran dengan salam
  - b. Salah satu siswa memimpin doa
  - c. Guru memeriksa kesiapan siswa
  - d. Guru melakukan apersepsi
  - e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
2. Kegiatan Inti (35 menit)

- a. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi menghargai keragaman budaya yang ada di Indonesia
  - b. Guru menjelaskan mengenai bentuk-bentuk keanekaragaman budaya dan persebarannya di Indonesia
  - c. Siswa dan guru melakukan tanya jawab untuk memperdalam pengetahuan
  - d. Setelah paham, guru membagikan media *michael flash card* kepada setiap kelompok yang terdiri dari 4 siswa
  - e. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai cara penggunaan *michael flash card* dengan permainan *merry go round*
  - f. Siswa mulai bermain menggunakan media *michael flash card*
  - g. Siswa melakukan penskoran terhadap masing-masing siswa di kelompoknya
3. Kegiatan Penutup (25 menit)
- a. Guru menyimpulkan materi dengan melibatkan siswa
  - b. Guru mengadakan evaluasi sebagai tolak ukur pemahaman siswa
  - c. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu
  - d. Guru memberikan umpan balik yang positif dan motivasi
  - e. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam

#### H. Sumber Belajar

- a. Media *Michael Flash Card*
- b. Buku paket BSE Ilmu Pengetahuan Sosial V, karangan Reny Yulianti dan Ade Munajat. Pusat Perbukuan Departemen Nasional tahun 2008

#### I. Penilaian

##### 1. Penilaian Kognitif

Teknik Penilaian Butir Soal (terlampir)

Soal benar 20 x 5= 100

## 2. Penilaian Afektif

Jenis : tidak tertulis

Bentuk : non tes

Instrumen : Lembar Observasi Siswa

No.	Nama	Aspek yang diamati				
		Perhatian	Partisipasi	Komunikasi	Kerjasama	Efektivitas waktu
1.	AS					
2.	AFS					
3.	AZ					
4.	AM-27					

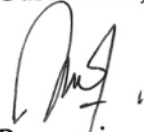
Keterangan: 1= kurang, 2= cukup, 3= baik, dan 4= baik sekali

## J. KKM

Kegiatan KBM dikatakan berhasil jika 75% dari jumlah siswa memperoleh nilai > 75

Yogyakarta, Desember 2013

Guru kelas,



Purwani  
NIP 196012291982012003

Peneliti,



Diah Susanti  
NIM 09108244120

## K. Ringkasan Materi

### KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA

Negara Indonesia kaya akan keanekaragaman budaya daerah. Kebudayaan masing-masing daerah mempunyai ciri khas yang membedakan daerah satu dengan yang lainnya. Perbedaan budaya dapat memperkaya kebudayaan nasional. Dengan mempelajari kebudayaan daerah, persatuan dan kesatuan bangsa dapat diperkokoh. Keanekaragaman budaya daerah yang kita miliki hendaknya dijadikan sumber kemajuan bangsa. Hal itu sesuai dengan semboyan negara kita “Bhinneka Tunggal Ika”. *Budaya* atau *kebudayaan* merupakan hasil kegiatan dan penciptaan akalbudi manusia yang berhubungan erat dengan alam sekitarnya dan dipergunakan untuk ketenangan hidup. Keadaan alam dan masyarakat sangat berpengaruh terhadap kebudayaan setempat. Itulah sebabnya lahir keanekaragaman budaya di negara kita. Selain budaya asli Indonesia, ada pula budaya asing, yaitu kebudayaan yang berasal dari negara lain. Masuknya budaya asing, baik melalui pergaulan ataupun perkembangan teknologi, harus kita, pelajari secara cermat. Tujuannya supaya kita dapat mengambil hal-hal yang baik dari budaya asing itu. Di samping itu, budaya asing harus disesuaikan dengan kepribadian bangsa serta nilai-nilai luhur Pancasila.

Keragaman budaya di Indonesia tercermin dari berbagai bahasa daerah, kesenian (termasuk tarian, lagu daerah, alat musik), makanankhas, dan lainnya. Agar pemahamanmu tentang keanekaragaman budaya lebih mendalam, mari kita bahas bersama.

#### a. Bahasa Daerah

Setiap suku bangsa memiliki kebiasaan hidup yang menjadi cirikhas masing-masing. Di antaranya adalah bahasa mereka yang berasal dari satu suku, biasa menggunakan bahasa daerah dalam bergaul. Di Indonesia terdapat lebih kurang 660 bahasa daerah yang digunakan oleh

penduduknya. Beberapa di antaranya dalam bahasa Sunda, bahasa Batak, bahasa Madura, bahasa Banjar, bahasa Betawi, bahasa Bali, dan lain sebagainya. Sementara bahasa persatuan yang dipergunakan oleh seluruh warga negara Indonesia, yaitu bahasa Indonesia.

#### b. Rumah Adat

Pernahkah kamu berkunjung ke Taman Mini Indonesia Indah(TMII) di Jakarta? TMII merupakan gambaran kecil Indonesia secara keseluruhan. Apa yang dapat kamu lihat di sana? Di TMII, kamu dapat melihat anjungan (bangunan) rumah adat dari berbagai pelosok tanah air. Rumah adat tersebut antara lain, rumah adat krong bade dari NAD, rumah gadang dari Sumatera Barat, rumah Joglo dari Jawa Tengah, Bangsal Kencono dari DIY, rumah adat Kasepuhan dari Jawa Barat, dan lainnya.

#### c. Pakaian Adat

Tiap-tiap daerah memiliki pakaian daerah atau pakaian adat yang khas dengan nama tertentu. Jas tutup dan destar dari D.K.I Jakarta(Betawi) dan Jawa Barat; baju beskap dan blangkon dari Jawa Tengah; baju surjan dan blangkon dari D.I Yogyakarta; jas tutup dan blangkon dari Jawa Timur; baju teluk belanga dan destar dariRiau; ulos dan sabe-sabe (tutup kepala) dari Sumatra Utara; bajurompi dan destar dari Kalimantan Selatan, dan sebagainya.

#### d. Senjata Tradisional

Pada umumnya, setiap pakaian daerah dilengkapi dengan senjata tradisional. Misalnya, golok (parang) dari D.K.I. Jakarta, kujang(Jawa Barat), keris (Jawa Tengah dan D.I. Yogyakarta), clurit (JawaTimur), piso surit (Sumatra Utara), rencong (Nanggroe Aceh Darussalam), mandau (Kalimantan Barat), badik (SulawesiSelatan), jenawi (Riau,) tisula (Sumatra Selatan), karih (SumatraBarat) dan lain sebagainya.

#### e. Kesenian Daerah

Salah satu ciri dari keanekaragaman budaya adalah kesenian daerah yang berbeda, misalnya wayang kulit dan gamelan dari suku Jawa; wayang golek dari suku Sunda. *Kesenian daerah*, yaitu segala jenis karya seni

yang khas dari daerah. Kesenian dapat berupa seni tari, lagu daerah, alat musik, seni suara dan berbagai bentuk kesenian lainnya.

Alat musik tradisional di Indonesia terbuat dari beberapa bahan, seperti kulit binatang, bambu, kayu, logam dan lain-lain. Cara memainkannya juga beragam, ada yang ditiup, digesek, ditabuh, dan digoyang.

#### f. Makanan Daerah

Pada umumnya orang yang berwisata ke daerah lain, selain menyempatkan untuk mencicipi juga membawa oleh-olehmakanan khas daerah itu. Misalnya, peuyeum atau tapai(Bandung), Gado-gado (Jakarta), gudeg dan bakpia (D.I.Yogyakarta), empek-empek (Palembang), rendang (Padang), rujak cingur (Surabaya), wingko (Semarang), dan sebagainya.

Selain bentuk-bentuk budaya yang disebutkan di atas, ada pula bentuk budaya berupa kepercayaan masyarakat. Kepercayaan itu adalah suatu bentuk keyakinan yang dipercayai keberadaannya. Kepercayaan itu berada di luar keyakinan terhadap agama. Misalnya, kepercayaan petani bahwa kegagalan panen dan timbulnya hama penyakit adalah ulah makhluk halus. Kepercayaan masyarakat itu erat hubungannya dengan alamsekelilingnya.

Kebudayaan yang berasal dari suku-suku bangsa di Indonesia disebut *kebudayaan daerah*. Setiap kebudayaan daerah memiliki ciri tersendiri yang berbeda antara satu dengan lainnya.

Meskipun demikian, kita masih dapat mengenal ciri-ciri kebudayaan, baik daerah maupun nasional yang ada di Indonesia.

a. Beberapa ciri kebudayaan daerah adalah sebagai berikut:

- 1) sifatnya kedaerahan;
- 2) adanya bahasa, seni, rumah, pakaian, atau senjata yang khas;
- 3) memiliki adat kebiasaan;
- 4) adanya peninggalan sejarah;
- 5) adanya unsur kepercayaan (di luar agama).

b. Beberapa ciri-ciri kebudayaan nasional adalah sebagai berikut.

- 1) mencerminkan nilai luhur dan kepribadian bangsa;
- 2) kebudayaan daerah yang diakui secara nasional;

- 3) adanya unsur-unsur pemersatu bangsa;
- 4) menjadi kebanggaan bagi seluruh rakyat Indonesia.

Kita mengakui adanya perbedaan dengan kesadaran yang tulus. Kita juga mengutamakan persatuan dan kesatuan sebagai bangsa Indonesia. Kita harus dapat menunjukkan sikap menerima keragaman sukubangsa dan budaya di masyarakat. Sikap menerima itu ditunjukkan dalam kehidupan sehari-hari, pergaulan, perbuatan, tingkah laku, dan tutur bahasa. Sebagai bangsa Indonesia yang baik, justru kita harus berbangga. Keanekaragaman suku bangsa dan budaya itu merupakan kekayaan bangsa yang tidak dimiliki oleh bangsa lain. Kebiasaan bergotong royong dan kerja bakti di masyarakat sangat baik. Kita bersama-sama bekerja demi kepentingan masyarakat. Seluruh masyarakat ikut serta. Misalnya, kegiatan memperbaiki tempat-tempat ibadah. Diikuti oleh semua anggota masyarakat, tanpa membedakan asal suku bangsa.

Kita harus memiliki sikap tenggang rasa (toleransi) yang besar terhadap seluruh anggota masyarakat. Caranya dengan mengembangkan sikap menghargai hak azasi orang lain. Tujuannya agar kita mampu menciptakan kerukunan dan kedamaian dalam kehidupan masyarakat, di mana saja kita berada.

## LAMPIRAN 2. POST TEST SIKLUS I

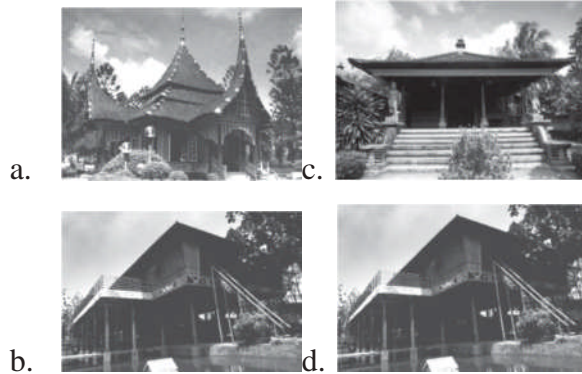
### Soal Evaluasi Siklus 1

**Pilihlah jawaban yang paling tepat!**

1. Berikut manakah yang termasuk ciri fisik suatu suku bangsa, adalah ... .
  - a. warna kulit
  - b. bahasa daerah
  - c. pakaian
  - d. tarian adat
2. Suku bangsa berikut ini yang termasuk dalam rumpun bangsa Melayu Tua adalah Suku ...
  - a. Jawa
  - b. Bali
  - c. Makassar
  - d. Toraja
3. Suku bangsa yang tinggal di wilayah Sumatera Barat adalah ... .
  - a. Minangkabau
  - b. Betawi
  - c. Makassar
  - d. Ambon
4. Suku Tengger tinggal di wilayah ... .
  - a. Jawa Timur
  - b. Yogyakarta
  - c. Jawa Barat
  - d. Banten
5. Suku Toraja banyak tinggal di wilayah ... .
  - a. Sumatera Selatan
  - b. Kalimantan Selatan
  - c. Sulawesi Selatan
  - d. Maluku Selatan
6. Suku Asmat tinggal di Pulau ... .
  - a. Sumatra
  - b. Sulawesi
  - c. Kalimantan
  - d. Papua
7. Istilah kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta *buddayah* yang berarti ... .
  - a. kesenian
  - b. akal budi
  - c. sopan santun
  - d. kebiasaan
8. Berikut ini yang merupakan hasil kebudayaan berupa gagasan adalah... .
  - a. kerajinan anyaman
  - b. perhiasan
  - c. rumah
  - d. ilmu pengetahuan
9. Rumah Bentang terdapat di daerah ... .

- a. Sulawesi Utara
- b. Minangkabau
- c. Kalimantan Tengah
- d. Irian Jaya

10. Tiap daerah memiliki rumah adat sendiri. Berikut ini yang menunjukkan gambar rumah Bali adalah ... .



11. Tari Legong berasal dari ... .

- a. Sumatra Barat
- b. Aceh
- c. Jawa Timur
- d. Bali

12. Perhatikan pakaian adat berikut ini!

Pakaian adat dari Sumatera Barat ditunjukkan oleh gambar ... .



- a. Gambar 1
- b. Gambar 3
- c. Gambar 2
- d. Gambar 4

13. Sikap menghormati keanekaragaman budaya tampak dalam tindakan ... .

- a. membiarkan kelompok lain mempraktikkan kebudayaannya
- b. belajar berbagai seni tradisional
- c. mencela pertunjukkan kesenian suku bangsa lain
- d. mengembangkan kesenian tradisional

14. Upacara Rambu Solok adalah upacara kematian Suku ... .

- a. Bugis
  - b. Mandar
  - c. Makasar
  - d. Toraja
15. Upacara Ruwatan merupakan upacara adat Suku ... .
- a. Asmat
  - b. Jawa
  - c. Bali
  - d. Batak
16. Suku batak ada di provinsi...
- a. sumatera utara
  - b. Sumatera barat
  - c. sumatera selatan
  - d. Bengkulu
17. Manfaat sikap menghormati antar suku bangsa antara lain, kecuali....
- a. Tercipta kehidupan yang rukun dan damai
  - b. Rasa persatuan dan kesatuan meningkat
  - c. Tidak mudah terpecah belah
  - d. Mudah terpecah belah
18. Rumah adat DIY adalah .....
- a. Gadang
  - b. Limas
  - c. Bangsal kencono
  - d. Rumah panjang
19. Yang tidak termasuk tarian tradisional dari Bali adalah....
- a. Kecak
  - b. Jaipong
  - c. Pendet
  - d. Janger
20. Pakaian adat Jawa Tengah adalah
- a. Baju beskap dan blangkon
  - b. Jas tutup dan destar
  - c. Baju surjan dan blangkon
  - d. Ulos dan sabe-sabe

## LAMPIRAN 3. RPP SIKLUS II

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

#### SIKLUS 2 (PERTEMUAN 1)

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri Golo

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/ semester : V / 1

Alokasi Waktu : 2x 35 menit ( 2jam pelajaran)

#### A. Standar Kompetensi

1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu, Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

#### B. Kompetensi Dasar

1. 5 Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia

#### C. Indikator

1. Menyebutkan jenis-jenis usaha di masyarakat
2. Memberikan contoh usaha yang dikelola sendiri dan kelompok
3. Memberi contoh cara menghargai kegiatan setiap orang dalam berusaha

#### D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan tanya jawab, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis usaha di masyarakat
2. Dengan bermain tebak pasangan, siswa dapat memberikan contoh usaha yang dikelola sendiri dan kelompok
3. Setelah mempelajari materi ini, siswa dapat memberi contoh cara menghargai kegiatan setiap orang dalam berusaha

## E. Materi Pokok

1. Jenis Usaha dalam bidang Ekonomi
  - a. Jenis usaha perekonomian dalam masyarakat
  - b. Usaha yang dikelola sendiri dan kelompok
  - c. Cara menghargai kegiatan orang dalam berusaha

## F. Metode Pembelajaran

Tanya jawab

Diskusi

Permainan Tebak Pasangan

## G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan pertama

### 1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru membuka pelajaran dengan salam
- b. Salah satu siswa memimpin doa
- c. Guru memeriksa kesiapan siswa
- d. Guru melakukan apersepsi “Siapa diantara kalian yang sering menemani Ibu ke pasar? Di pasar banyak terdapat pedagang yang menjual berbagai macam barang.”
- e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

### 2. Kegiatan Inti (45 menit)

- f. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi jenis-jenis usaha ekonomi dalam masyarakat
- g. Guru menjelaskan mengenai jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompok
- h. Siswa dan guru melakukan tanya jawab untuk memperdalam pengetahuan

- i. Setelah paham, guru membagikan media *michael flash card* kepada setiap pasangan siswa
  - j. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai cara penggunaan *michael flash card* pada permainan tebak pasangan
  - k. Siswa mulai bermain menggunakan media *michael flash card*
  - l. Siswa melakukan penskoran terhadap pasangannya
3. Kegiatan Penutup (15 menit)
- m. Guru menyimpulkan materi dengan melibatkan siswa
  - n. Guru memberikan umpan balik yang positif dan motivasi
  - o. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam

#### H. Media dan Sumber Belajar

- a. Media *Michael Flash Card*
- b. Buku paket BSE Ilmu Pengetahuan Sosial V, Karangan Reny Yulianti dan Ade Munajat, Pusat Perbukuan Departemen Nasional tahun 2008

#### I. Penilaian

##### 1. Penilaian Kognitif

Teknik Penilaian Butir Soal (terlampir)

Soal benar  $20 \times 5 = 100$

Kognitif Proses

Jenis : tidak tertulis

Bentuk : non tes

##### **Rubrik penilain proses**

No.	Aspek	Skor
1.	Kemampuan mengemukakan pendapat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor 5 jika siswa aktif mengemukakan pendapat yang selalu yang sesuai kontens materi</li> <li>• Skor 3 jika siswa mengemukakan pendapat ada yang diluar kontens materi</li> <li>• Skor 1 jika siswa pasif tidak</li> </ul>

		menegemukakan pendapat
2.	Kemampuan bertanya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor 5 jika siswa aktif bertanya sesuai kontens materi</li> <li>• Skor 3 jika siswa bertanya ada yang tidka sesuai dengan kontens materi</li> <li>• Skor 1 jika siswa pasif dan tidak betanya sama sekali</li> </ul>

*Keterangan : Nilai maksimal keseluruhan 10*

## 2. Penilaian Afektif

No.	Nama Siwa	Aspek yang diamati					
		Perhatian	Partisipasi	Komunikasi	Kerjasama	Ketekunan	Efektivitas waktu
1.	AS						
2.	AFS						
3.	AZ						
4.	AM						
5.	ANL- 27 siswa						

Keterangan: 1= kurang, 2= cukup, 3= baik, dan 4= baik sekali

Yogyakarta, Desember 2013

Guru kelas,



Purwani

NIP 196012291982012003

Peneliti,



Diah Susanti

NIM 09108244120

## RINGKASAN MATERI

1. Secara umum, usaha perekonomian dalam masyarakat Indonesia terdiri atas 3 jenis usaha, yaitu jasa, dagang, dan produksi.
2. Pengelolaan usaha di masyarakat terdiri atas 2 bentuk, yaitu usaha yang dikelola sendiri (perseorangan) dan usaha yang dikelola secara kelompok (perhimpunan atau persekutuan).
3. Koperasi merupakan badan usaha perhimpunan yang melakukan kegiatan berdasarkan asas kekeluargaan.
4. Modal koperasi dari anggota berupa:
  - a. simpanan pokok,
  - b. simpanan wajib,
  - c. simpanan sukarela.
5. Jenis koperasi dilihat dari kegiatan usaha:
  - a. koperasi tunggal,
  - b. koperasi serba usaha.
6. Badan usaha selain koperasi adalah:
  - a. firma, yaitu perusahaan perhimpunan dua orang atau lebih;
  - b. CV, yaitu perhimpunan dari beberapa orang yang dibedakan menjadi persero komplementer dan persero komanditer;
  - c. PT, yaitu badan usaha perseroan yang memperoleh modalnya dengan cara menerbitkan saham-saham;
  - d. yayasan, yaitu badan usaha perhimpunan yang tidak bertujuan mendapatkan laba.
  - e. perusahaan umum, yaitu badan usaha milik pemerintah yang bergerak di bidang-bidang yang berkaitan dengan kepentingan umum;
  - f. perusahaan persero, yaitu perseroan terbatas yang sebagian maupun seluruh modalnya dimiliki pemerintah.
7. Produksi adalah kegiatan yang bertujuan menghasilkan barang atau jasa.
8. Pihak yang melakukan kegiatan produksi disebut produsen.
9. Distribusi adalah kegiatan yang bertujuan menyalurkan barang dari produsen kepada konsumen.
10. Pihak yang melakukan kegiatan distribusi disebut distributor.

11. Konsumsi adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengurangi atau menghabiskan fungsi ekonomi suatu barang.
12. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut konsumen.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

### SIKLUS 2 (PERTEMUAN 2)

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri Golo

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ semester	: V / 1
Alokasi Waktu	: 2x 35 menit ( 2jam pelajaran)

#### A. Standar Kompetensi

1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu, Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

#### B. Kompetensi Dasar

1. 5 Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia

#### C. Indikator

4. Memberi contoh cara menghargai kegiatan setiap orang dalam berusaha (afektif)
5. Menjelaskan pengertian kegiatan produksi, kegiatan distribusi dan kegiatan konsumsi (kognitif)
6. Memberikan contoh kegiatan produksi, kegiatan distribusi, dan konsumsi.

#### D. Tujuan Pembelajaran

4. Dengan mempelajari materi ini, siswa dapat memberikan contoh menghargai kegiatan setiap orang dalam berusaha
5. Melalui tanya jawab, siswa dapat menjelaskan pengertian kegiatan ekonomi, kegiatan distribusi, dan kegiatan konsumsi
6. Setelah kuis, siswa dapat memberi contoh kegiatan produksi, kegiatan distribusi dan kegiatan konsumsi di Indonesia

#### E. Materi Pokok

Jenis kegiatan perekonomian Indonesia

- a. Kegiatan produksi
- b. Kegiatan distribusi

c. Kegiatan konsumsi

## F. Metode Pembelajaran

Ceramah

Tanya jawab

Permainan Kuis

## G. Kegiatan Pembelajaran

### 1. Kegiatan Awal (10 menit)

- f. Guru membuka pelajaran dengan salam
- g. Salah satu siswa memimpin doa
- h. Guru memeriksa kesiapan siswa
- i. Guru melakukan apersepsi
- j. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

### 2. Kegiatan Inti (35 menit)

- h. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi mengenai kegiatan ekonomi Indonesia
- i. Siswa dan guru melakukan tanya jawab untuk memperdalam pengetahuan
- j. Setelah paham, guru mengkondisikan siswa. Lalu guru membagi siswa menjadi 4 kelompok besar (berdasarkan baris tempat duduk)
- k. Guru memanggil kelompok pertama untuk maju kedepan kelas. Semua anggota kelompok 1 ini berbaris. Guru mengocok kartu kemudian menunjukkan pada siswa.
- l. Siswa yang berada di urutan terdepan menjawab jawaban dari soal pada kartu. Siswa yang bisa menjawab langsung kembali ketempat duduk, namun siswa yang tidak dapat menjawab diminta baris lagi diurutan paling belakang.
- m. Permainan itu berlanjut sampai semua anggota keepat kelompok tersebut selesai.
- n. Kelompok pemenang ditentukan dari jumlah jawaban benar.
- o. Kelompok dengan nilai atau jawban benar paling sedikit akan dihukum dengan diminta bernyanyi di depan kelas.

### 3. Kegiatan Penutup (25 menit)

- f. Guru menyimpulkan materi dengan melibatkan siswa
- g. Guru mengadakan evaluasi sebagai tolak ukur pemahaman siswa
- h. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu
- i. Guru memberikan umpan balik yang positif dan motivasi
- j. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam

### H. Media dan Sumber Belajar

- a. Media *Michael Flash Card*
- b. Buku paket BSE Ilmu Pengetahuan Sosial V, Karangan Reny Yuliati dan Ade Munajat, Pusat Perbukuan Departemen Nasional tahun 2008

### I. Penilaian

#### 1. Penilaian Kognitif

Teknik Penilaian Butir Soal (terlampir)

Soal benar  $20 \times 5 = 100$

#### 2. Penilaian Afektif

Jenis : tidak tertulis

Bentuk : non tes (pengamatan)

Instrumen: Lembar Observasi Siswa

No.	Nama Siswa	Aspek yang diamati				
		Perhatian	Partisipasi	Komunikasi	Kerjasama	Efektivitas waktu
1.	AS					
2.	AFS					
3.	AZ					
4.	AM					
5.	ANL- 27 siswa					

Keterangan: 1= kurang, 2= cukup, 3= baik, dan 4= baik sekali

5.	ANL- 27 siswa					
----	------------------	--	--	--	--	--

Keterangan: 1= kurang, 2= cukup, 3= baik, dan 4= baik sekali

J. KKM

Kegiatan KBM dikatan berhasil jika 75% dari jumlah siswa memperoleh nilai >75

Yogyakarta, Desember 2013

Guru kelas,



Purwani

NIP 196012291982012003

Peneliti,



Diah Susanti

NIM 09108244120

## RINGKASAN MATERI

1. Secara umum, usaha perekonomian dalam masyarakat Indonesia terdiri atas 3 jenis usaha, yaitu jasa, dagang, dan produksi.
2. Pengelolaan usaha di masyarakat terdiri atas 2 bentuk, yaitu usaha yang dikelola sendiri (perseorangan) dan usaha yang dikelola secara kelompok (perhimpunan atau persekutuan).
3. Koperasi merupakan badan usaha perhimpunan yang melakukan kegiatan berdasarkan asas kekeluargaan.
4. Modal koperasi dari anggota berupa:
  - a. simpanan pokok,
  - b. simpanan wajib,
  - c. simpanan sukarela.
5. Jenis koperasi dilihat dari kegiatan usaha:
  - a. koperasi tunggal,
  - b. koperasi serba usaha.
6. Badan usaha selain koperasi adalah:
  - a. firma, yaitu perusahaan perhimpunan dua orang atau lebih;
  - b. CV, yaitu perhimpunan dari beberapa orang yang dibedakan menjadi persero komplementer dan persero komanditer;
  - c. PT, yaitu badan usaha perseroan yang memperoleh modalnya dengan cara menerbitkan saham-saham;
  - d. yayasan, yaitu badan usaha perhimpunan yang tidak bertujuan mendapatkan laba.
  - e. perusahaan umum, yaitu badan usaha milik pemerintah yang bergerak di bidang-bidang yang berkaitan dengan kepentingan umum;
  - f. perusahaan persero, yaitu perseroan terbatas yang sebagian maupun seluruh modalnya dimiliki pemerintah.
7. Produksi adalah kegiatan yang bertujuan menghasilkan barang atau jasa.
8. Pihak yang melakukan kegiatan produksi disebut produsen.
9. Distribusi adalah kegiatan yang bertujuan menyalurkan barang dari produsen kepada konsumen.
10. Pihak yang melakukan kegiatan distribusi disebut distributor.

11. Konsumsi adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengurangi atau menghabiskan fungsi ekonomi suatu barang.
12. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut konsumen.

## LAMPIRAN 4. *POST TEST* SIKLUS 2

### Soal Evaluasi Siklus 2

**Pilihlah jawaban yang paling tepat!**

- Berikut ini yang tidak termasuk jenis-jenis usaha perekonomian adalah..
  - Jasa
  - Dagang
  - Konsumsi**
  - Produksi
- Negara kita tanahnya subur dan menghasilkan banyak produk pertanian. Maka negara kita disebut negara ... .
  - Maritim
  - Modern
  - Agraris**
  - Tradisional
- Suatu kegiatan usaha yang memperoleh pendapatan dari kegiatan memperjualbelikan barang disebut . . . .
  - Usaha jasa
  - Usaha dagang**
  - Usaha produksi
  - Usaha jasa dan produksi
- Kegiatan yang bertujuan menyalurkan barang dari produsen kepada konsumen disebut
  - Distribusi**
  - Konsumsi
  - Produksi
  - Distributor
- Berikut ini yang merupakan kegiatan distribusi adalah ... .
  - Menanam durian
  - Membuat tempe
  - Memakai sepatu
  - Mengangkut buah**
- Kegiatan memakai barang atau jasa disebut kegiatan ... .
  - Distribusi
  - Pemborosan
  - Konsumsi**
  - Produksi
- Kegiatan menghasilkan barang atau jasa disebut ... .
  - Produksi**
  - Trasnportasi
  - Konsumsi
  - Dagang
- Beberapa kelemahan dalam pengelolaan usaha sendiri antara lain kecuali...
  - keuntungan dapat dinikmati sendiri**
  - pengembangan usaha terbatas pada modal
  - kekurangan tenaga kerja
  - risiko kerugian yang harus ditanggung sendiri
- Berikut ini adalah badan-badan usaha milik swasta, kecuali. . . .

- a. PT
- b. CV
- c. Firma
- d. Perum**

10. Yang tidak termasuk perusahaan perseroan adalah....

- a. Koperasi**
- b. PT POS
- c. PT Kereta Api Indonesia
- d. PT Telkom

11. Modal koperasi dari anggota berupa sebagai berikut, kecuali....

- a. Simpanan pokok
- b. Simpanan wajib
- c. Simpanan sukarela
- d. Simpanan arisan**

12. Berikut ini yang tidak termasuk kegiatan konsumsi pola tidak langsung adalah..

- a. Membeli kompor
- b. Membeli makanan**
- c. Membeli baju
- d. Membeli setrika

13. Lambang Koperasi di resmikan di Tasikmalaya oleh Drs. Moh Hatta pada tanggal..

- a. 23 Maret 1960
- b. 14 Juli 1965
- c. **12 Juli 1960**
- d. 23 Juni 1965

14. Berikut ini manakah usaha yang dikelola kelompok...

- a. Bengkel
- b. Warung
- c. **Firma**
- d. Wartel

15. Perdagangan eceran adalah ....

- a. kegiatan perdagangan yang menyediakan barang-barang kebutuhan untuk dibeli oleh pembeli yang akan menjualnya lagi kepada konsumen
- b. kegiatan perdagangan yang menyediakan barang-barang kebutuhan untuk dibeli oleh konsumen yang akan langsung menggunakannya**
- c. kegiatan usaha yang memperoleh pendapatan dari kegiatan membuat atau menambah nilai guna suatu barang.
- d. kegiatan produksi dalam skala yang lebih besar daripada industri kecil dan mulai menggunakan mesin-mesin sebagai alat produksi

16. Koperasi mempunyai ciri-ciri antara lain sebagai berikut, kecuali..

- a. merupakan organisasi ekonomi
- b. meningkatkan kesejahteraan anggota
- c. lebih mengutamakan kepentingan umum atau anggota

**d. mengutamakan kepentingan pribadi**

17. Pelayanan jasa yang diberikan oleh seseorang melalui keterampilan yang dimilikinya merupakan pengertian dari..

- a. Usaha jasa
- b. Jasa profesi

**c. Jasa keterampilan**

- d. Usaha dagang

18. Badan usaha yang merupakan badan usaha perhimpunan yang lebih bersifat sosial dan bergerak di bidang kemasyarakatan serta tidak bertujuan mendapatkan keuntungan....

**a. Yayasan**

- b. Koperasi
- c. CV
- d. PT

19. Jenis distribusi apakah ini: hasil produksi disalurkan dengan menggunakan perantara. Produsen menyalurkan hasil produksinya terlebih dahulu kepada penyalur, lalu diteruskan kepada konsumen.

- a. Distribusi langsung
- b. Distribusi tidak langsung**
- c. Distribusi tersendat
- d. Distribusi tertunda

20. Contoh perusahaan umum yang modal perusahaan seluruhnya dari pemerintah adalah

- a. PT TELKOMP
- b. PT PLN
- c. Perum Percetakan Uang Republik Indonesia (PERURI)**
- d. PT Pos Indonesia

## LAMPIRAN 5. SURAT KETERANGAN VALIDATOR INSTRUMEN

### PERNYATAAN VALIDATOR INSTRUMEN

Dengan ini saya:

Nama : Sekar Purbarini K, M.Pd  
NIP : 19791212 200501 2 003  
Instansi : Fakultas Ilmu Pendidikan UNY

Sebagai validator materi atas instrumen penelitian yang disusun oleh :

Nama : Diah Susanti  
Nim : 09108244120  
Program Studi : S1 PGSD  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dari aspek materi yang disusun oleh mahasiswa tersebut diatas, telah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Media *Michael Flash Card* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Golo Yogyakarta”. Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Desember 2013



Sekar Purbarini K, M.Pd  
NIP 19791212 200501 2 003

## LAMPIRAN 6. SURAT KETERANGAN KONSULTASI AHLI MEDIA

Surat Keterangan Konsultasi Ahli

(Ahli Media)

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Unik Ambarwati, M.Pd

NIP : 19791014 200501 2 001

Jabatan : Dosen jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar

Dengan ini telah mengevaluasi dan memvalidasi media M [REDACTED]



## LAMPIRAN 7. LEMBAR OBSERVASI GURU

### Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1.	Menyiapkan ruang kelas, alat, dan media pembelajaran				
2.	Memeriksa kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran				
3.	Melakukan apersepsi				
4.	Menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai				
5.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai				
6.	Menjelaskan materi pembelajaran				
7.	Menjelaskan prosedur penggunaan media <i>michael flash card</i>				
8.	Melakukan pembelajaran dengan variasi permainan menggunakan media <i>michael flash card</i>				
9.	Memantau kemajuan belajar siswa				
10.	Melakukan evaluasi pembelajaran				
11.	Menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa				
12.	Menindaklanjuti hasil pembelajaran				

Keterangan : 1=kurang, 2=cukup, 3=baik, 4=baik sekali

## LAMPIRAN 8. RUBRIK SKOR OBSERVASI GURU

### Rubrik Skor Lembar Observasi Guru

Menyiapkan ruang kelas, alat, dan media pembelajaran

1. Tidak menyiapkan ruang, alat dan media pembelajaran
2. Menyiapkan ruang, alat, dan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan RPP
3. Menyiapkan ruang, alat, dan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan RPP
4. Menyiapkan ruang, alat, dan media pembelajaran yang sesuai dengan RPP

Memeriksa kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran

1. Tidak bertanya tentang kesiapan belajar siswa
2. Memeriksa kesiapan siswa secara klasikal
3. Memeriksa kesiapan siswa secara klasikal dan sebagian
4. Memeriksa kesiapan siswa secara klasikal dan individu (presensi)

Melakukan apersepsi

1. Tidak melakukan apersepsi
2. Melakukan apersepsi namun tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran kompetensi yang akan dicapai
3. Melakukan apersepsi namun kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran kompetensi yang akan dicapai
4. Melakukan apersepsi sesuai dengan tujuan pembelajaran kompetensi yang akan dicapai

Menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

1. Tidak menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
2. Menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran secara langsung

3. Menyampaikan kompetensi, tujuan pembelajaran, dan materi secara langsung
4. Menyampaikan kompetensi, tujuan pembelajaran, dan materi dengan melibatkan siswa

Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

1. Tidak melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran
2. Melaksanakan pembelajaran kurang sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran
3. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran
4. Melaksanakan pembelajaran dengan lengkap sesuai dengan tujuan dan indikator

Menjelaskan materi pembelajaran

1. Tidak menjelaskan materi pembelajaran
2. Menjelaskan materi pembelajaran dengan kurang jelas dan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran
3. Menjelaskan materi pembelajaran dengan kurang jelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran atau sebaliknya
4. Menjelaskan materi pembelajaran dengan jelas sesuai tujuan pembelajaran

Menjelaskan prosedur penggunaan media *michael flash card*

1. Tidak menjelaskan prosedur penggunaan media *michael flash card*
2. Menjelaskan prosedur penggunaan media *michael flash card* dengan kurang jelas
3. Menjelaskan prosedur penggunaan media *michael flash card* dengan jelas
4. Menjelaskan prosedur penggunaan media *michael flash card* dengan jelas dan diulang

Melakukan pembelajaran dengan variasi permainan menggunakan media *michael flash card*

1. Tidak melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *michael flash card*
2. Melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *michael flash card* tanpa variasi permainan
3. Melakukan pembelajaran dengan kurnag sesuai dengan menggunakan media *michael flash card* disertai variasi permainan
4. Melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *michael flash card*

Memantau kemajuan belajar siswa

1. Tidak memantau kemajuan belajar siswa
2. Membimbing siswa saat pembelajaran hanya didepan kelas
3. Membimbing siswa saat pembelajaran sambil berkeliling
4. Membimbing siswa saat pembelajaran sambil berkeliling pada seluruh siswa

Melakukan evaluasi di akhir pembelajaran

1. Tidak melakukan evaluasi di akhir pembelajaran
2. Melakukan evaluasi akhir pembelajaran namun tidak sesuai dnegan tujuan dan indikator pembelajaran
3. Melakukan evaluasi akhir pembelajaran namun kurang sesuai dnegan indikator pembelajaran
4. Melakukan evaluasi akhir pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran

Menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa

1. Tidak memberikan kesimpulan pembelajaran

2. Memberikan kesimpulan pembelajaran kurang sesuai dengan indikator pembelajaran
3. Memberikan kesimpulan pembelajaran sesuai dengan indikator tanpa melibatkan siswa
4. Memberikan kesimpulan sesuai dengan indikator dengan melibatkan siswa

Menindaklanjuti hasil pembelajaran

1. Tidak memberikan tugas rumah kepada siswa
2. Memberikan tugas rumah tidak sesuai dengan materi berikutnya
3. Memberikan tugas rumah kurang sesuai dengan materi berikutnya
4. Memberikan tugas rumah sesuai materi berikutnya

## LAMPIRAN 9. LEMBAR OBSERVASI PARTISIPASI SISWA

### LEMBAR OBSERVASI PARTISIPASI SISWA

Pertemuan =

Siklus =

No.	Nama	Aspek yang diamati					
		Perhatian	Partisipasi	Komunikasi	Kerjasama	Ketekunan	Efektivitas waktu
1.	AS						
2.	AFS						
3.	AZ						
4.	AM						
5.	ANL						
6.	DSP						
7.							

## LAMPIRAN 10. RUBRIK SKOR OBSERVASI PARTISIPASI SISWA

### Rubrik Skor Partisipasi Siswa

#### 1. Perhatian

Skor 4= siswa fokus mendengarkan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan dari guru

Skor 3= siswa mendengarkan penjelasan guru dan tidak menjawab pertanyaan guru

Skor 2= siswa kadang mendengarkan penjelasan guru, kadang mengobrol dengan temannya

Skor 1= siswa sama sekali tidak memperhatikan penjelasan guru dan hanya gaduh di kelas

#### 2. Partisipasi

Skor 4= siswa aktif mengemukakan ide, aktif berdiskusi mengerjakan tugas dan bertanya tentang hal yang belum dimengerti

Skor 3= siswa aktif, tetapi kadang masih ramai sendiri, bercanda dengan temannya

Skor 2= siswa enggan dan kurang bersemangat untuk mengemukakan ide, berdiskusi dan tidak berani bertanya

Skor 1= siswa tidak berpartisipasi dan hanya membuat kegaduhan

#### 3. Komunikasi

Skor 4= siswa berani bertanya dan menjawab pertanyaan dengan benar tanpa disuruh

Skor 3= siswa berani bertanya dan menjawab pertanyaan jika disuruh

Skor 2= siswa menjawab pertanyaan tapi tidak berani bertanya

Skor 1= siswa tidak berani atau menjawab pertanyaan

#### 4. Kerjasama

Skor 4= siswa dapat bekerjasama dengan temannya dan ikut mengerjakan tugas

Skor 3= siswa dapat bekerjasama tetapi tidak ikut mengerjakan tugas

Skor 2= siswa hanya memperhatikan kerja kelompoknya saja

Skor 1= siswa mengobrol sendiri dengan temannya tanpa ikut bekerjasama dalam kelompoknya

5. Ketekunan

Skor 4=

6. Efektivitas waktu

Skor 4= siswa dapat menyelesaikan tugas sebelum alokasi waktu habis

Skor 3= siswa dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan

Skor 2= siswa dapat menyelesaikan tugas setelah diberi tambahan waktu

Skor 1= siswa tidak dapat menyelesaikan tugas walau diberi tambahan waktu

## LAMPIRAN 11. CONTOH HASIL EVALUASI SISWA SIKLUS I

Ammar Aliwicaksono  
VA / 27

### Soal evaluasi Siklus 1

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

AS

B = 19

- Berikut manakah yang termasuk ciri fisik suatu suku bangsa, adalah ...  
 a. warna kulit  
 b. bahasa daerah  
 c. pakaian  
 d. tarian adat
- Suku bangsa berikut ini yang termasuk dalam rumpun bangsa Melayu Tua adalah Suku ...  
 a. Jawa  
 b. Bali  
 c. Makassar  
 d. Toraja
- Suku bangsa yang tinggal di wilayah Sumatera Barat adalah ...  
 a. Minangkabau  
 b. Betawi  
 c. Makassar  
 d. Ambon
- Suku Tengger tinggal di wilayah ...  
 a. Jawa Timur  
 b. Yogyakarta  
 c. Jawa Barat  
 d. Banten
- Suku Toraja banyak tinggal di wilayah ...  
 a. Sumatera Selatan  
 b. Kalimantan Selatan  
 c. Sulawesi Selatan  
 d. Maluku Selatan
- Suku Asmat tinggal di Pulau ...  
 a. Sumatra  
 b. Sulawesi  
 c. Kalimantan  
 d. Papua
- Istilah kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta *buddayah* yang berarti ...  
 a. kesenian  
 b. akal budi  
 c. sopan santun  
 d. kebiasaan
- Berikut ini yang merupakan hasil kebudayaan berupa gagasan ad  
 a. kerajinan anyaman  
 b. perhiasan  
 c. rumah  
 d. ilmu penge
- Rumah Bentang terdapat di daerah ...  
 a. Sulawesi Utara  
 b. Minangkabau  
 c. Kalimantan  
 d. Irian Jaya
- Tiap daerah memiliki rumah adat sendiri. Berikut ini yang men  
Bali adalah ...

NAMA = TUGUR  
NO = 21

Soal evaluasi Siklus 1

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

BTL = 6      30/

1. Berikut manakah yang termasuk ciri fisik suatu suku bangsa, adalah ... .
- a. warna kulit
  - b. bahasa daerah
  - c. pakaian
  - d. tarian adat
2. Suku bangsa berikut ini yang termasuk dalam rumpun bangsa Melayu Tua adalah Suku ...
- a. Jawa
  - b. Bali
  - c. Makassar
  - d. Toraja
3. Suku bangsa yang tinggal di wilayah Sumatera Barat adalah ... .
- a. Minangkabau
  - b. Betawi
  - c. Makassar
  - d. Ambon
4. Suku Tengger tinggal di wilayah ... .
- a. Jawa Timur
  - b. Yogyakarta
  - c. Jawa Barat
  - d. Banten
5. Suku Toraja banyak tinggal di wilayah ... .
- a. Sumatera Selatan
  - b. Kalimantan Selatan
  - c. Sulawesi Selatan
  - d. Maluku Selatan
6. Suku Asmat tinggal di Pulau ... .
- a. Sumatra
  - b. Sulawesi
  - c. Kalimantan
  - d. Papua
7. Istilah kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta *buddayah* yang berarti ... .
- a. kesenian
  - b. akal budi
  - c. sopan santun
  - d. kebiasaan
8. Berikut ini yang merupakan hasil kebudayaan berupa gagasan adalah... .
- a. kerajinan anyaman
  - b. perhiasan
  - c. rumah
  - d. ilmu pengetahuan
9. Rumah Bentang terdapat di daerah ... .
- a. Sulawesi Utara
  - b. Minangkabau
  - c. Kalimantan Tengah
  - d. Irian Jaya
10. Tiap daerah memiliki rumah adat sendiri. Berikut ini yang menunjukkan gambar rumah Bali adalah ... .

## LAMPIRAN 12. CONTOHEVALUASI SISWA SIKLUS II

Nama : Anisa Nurhidaya Salsabila  
Kelas : V<sup>A</sup> SD .N. GOLONG  
No. Ab. : 05

### Soal Evaluasi Siklus 2

Pilihlah jawaban yang paling tepat !

95

SL:1  
BTL-19

1. Berikut ini yang tidak termasuk jenis-jenis usaha perekonomian adalah..  
a. Jasa   b. Dagang  c. Jasa dan produksi   
d. Konsumsi
2. Negara kita tanahnya subur dan menghasilkan banyak produk pertanian. Maka negara kita disebut negara ...  
a. Maritim   b. Agraris   
c. Modern  d. Tradisional
3. Suatu kegiatan usaha yang memperoleh pendapatan dari kegiatan memperjualbelikan barang disebut ...  
a. Usaha jasa   b. Usaha dagang   
c. Usaha produksi  d. Usaha jasa dan produksi
4. Kegiatan yang bertujuan menyalurkan barang dari produsen kepada konsumen disebut ...  
 a. Distribusi   c. Produksi   
 b. Konsumsi   d. Distributor
5. Berikut ini yang merupakan kegiatan distribusi adalah ...  
a. Menanam durian   c. Memakai sepatu   
b. Membuat tempe   d. Mengangkut buah
6. Kegiatan memakai barang atau jasa disebut kegiatan ...  
a. Distribusi   b. Konsumsi   
c. Pemborosan  d. Produksi
7. Kegiatan menghasilkan barang atau jasa disebut ...  
 a. Produksi   c. Konsumsi   
b. Transportasi  d. Dagang
8. Beberapa kelemahan dalam pengelolaan usaha sendiri antara lain kecuali...  
 a. keuntungan dapat dinikmati sendiri   
b. pengembangan usaha terbatas pada modal   
c. kekurangan tenaga kerja   
d. risiko kerugian yang harus ditanggung sendiri
9. Berikut ini adalah badan-badan usaha milik swasta, kecuali ...  
a. PT   c. Firma   
b. CV   d. Perum



## LAMPIRAN 13. HASIL OBSERVASI GURU SIKLUS I

### Lembar Observasi Guru Siklus I

No	Aspek yang diamati	Nilai 1	Nilai 2	Rerata
1.	Menyiapkan ruang kelas, alat, dan media pembelajaran	3	2	2,5
2.	Memeriksa kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran	1	2	1,5
3.	Melakukan apersepsi	3	2	2,5
4.	Menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	2	2	2
5.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	2	3	2,5
6.	Menjelaskan materi pembelajaran	2	3	2,5
7.	Menjelaskan prosedur penggunaan media <i>michael flash card</i>	2	2	2
8.	Melakukan pembelajaran dengan variasi permainan menggunakan media <i>michael flash card</i>	3	3	3
9.	Memantau kemajuan belajar siswa	2	2	2
10.	Melakukan evaluasi pembelajaran	4	3	3,5
11.	Menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa	3	1	2
12.	Menindaklanjuti hasil pembelajaran	3	3	3

Keterangan : 1=kurang, 2=cukup, 3=baik, 4=baik sekali

Total nilai rerata= 29 (kategori baik)

Penentuan penilaian tersebut mengacu pada rumus yang dikembangkan oleh Saifuddin Azwar (1998: 163).

No.	Rentang Skor			Kategori
1.	$X > (M+1,5 S)$	35,88	$\geq 35,89$	Sangat baik
2.	$(M+0,5 S) < X \leq (M+1,5 S)$	35,88	27,97-35,88	Baik
3.	$(M-0,5 S) < X \leq (M+0,5 S)$	27,96	20,05 -27,96	Cukup
4.	$(M-1,5 S) < X \leq (M-0,5 S)$	20,04	12,13-20,04	Kurang
5.	$X \leq (M-1,5 S)$	12,12	$\leq 12,12$	Sangat Kurang

Keterangan:

M = Mean (rata-rata) Ideal =  $\frac{1}{2}$  skor maksimum (24)

S = Standar Deviasi / Simpangan Baku =  $\frac{1}{3} \times M$  (7,92)

X = Skor Siswa

## LAMPIRAN 14. HASIL OBSERVASI GURU SIKLUS II

### HASIL OBSERVASI GURU SIKLUS II

No	Aspek yang diamati	Nilai 1	Nilai 2	Rerata
1.	Menyiapkan ruang kelas, alat, dan media pembelajaran	2	3	2,5
2.	Memeriksa kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran	2	3	2,5
3.	Melakukan apersepsi	2	3	2,5
4.	Menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	3	4	3,5
5.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	3	4	3,5
6.	Menjelaskan materi pembelajaran	4	4	4
7.	Menjelaskan prosedur penggunaan media <i>michael flash card</i>	3	3	3
8.	Melakukan pembelajaran dengan variasi permainan menggunakan media <i>michael flash card</i>	3	4	3,5
9.	Memantau kemajuan belajar siswa	2	3	2,5
10.	Melakukan evaluasi pembelajaran	2	4	3
11.	Menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa	3	4	3,5
12.	Menindaklanjuti hasil pembelajaran	3	3	3

Keterangan : 1=kurang, 2=cukup, 3=baik, 4=baik sekali

Total nilai rerata= 37 (kategori sangat baik)

Penentuan penilaian tersebut mengacu pada rumus yang dikembangkan oleh Saifuddin Azwar (1998: 163).

No.	Rentang Skor			Kategori
1.	$X > (M + 1,5 S)$	35,88	$\geq 35,89$	Sangat baik
2.	$(M + 0,5 S) < X \leq (M + 1,5 S)$	35,88	27,97-35,88	Baik
3.	$(M - 0,5 S) < X \leq (M + 0,5 S)$	27,96	20,05 -27,96	Cukup
4.	$(M - 1,5 S) < X \leq (M - 0,5 S)$	20,04	12,13-20,04	Kurang
5.	$X \leq (M - 1,5 S)$	12,12	$\leq 12,12$	Sangat Kurang

Keterangan:

M = Mean (rata-rata) Ideal =  $\frac{1}{2}$  skor maksimum (24)

S = Standar Deviasi / Simpangan Baku =  $\frac{1}{3} \times M$  (7,92)

X = Skor Siswa

**LAMPIRAN 15. HASIL OBSERVASI KEGIATAN SISWA SIKLUS I**

No	Nama	Aspek yang diamati						Jumlah
		Perhatian	Partisipasi	Komunikasi	Kerjasama	Ketekunan	Efektivitas waktu	
1.	AS	3	3	3	2	2	2	15
2.	AFS	3	3	3	2	2	2	15
3.	AZ	4	3	3	3	3	2	18
4.	AM	4	3	2	2	2	2	15
5.	ANL	3	3	2	2	2	2	14
6.	DSP	3	2	2	2	2	2	13
7.	DAS	3	2	2	2	2	2	13
8.	FNF	2	2	2	2	2	2	12
9.	MAS	2	2	2	2	2	2	12
10.	MAD	2	2	2	2	2	2	12
11.	MR	2	2	2	2	2	2	12
12.	NR	3	2	2	2	2	2	13
13.	NSR	3	3	2	2	2	2	14
14.	RSA	3	2	2	2	2	2	13
15.	RA	3	4	2	3	2	2	16
16.	RIS	3	2	2	2	2	2	13
17.	SKP	3	2	2	2	1	1	11
18.	SNS	4	3	2	2	2	1	14
19.	VRC	3	3	3	1	2	2	14
20.	WI	3	3	2	1	3	2	14
21.	YR	3	3	2	2	3	2	15
22.	YA	3	3	2	1	3	1	13
23.	AP	2	1	1	1	1	1	7
24.	FT	3	3	3	2	2	2	15
25.	EHS	2	2	2	2	2	2	12
26.	MRM	3	3	2	2	2	2	14
27.	AA	4	3	3	2	3	3	18
Jumlah		79	69	59	52	57	51	367
kategori		baik	baik	cukup	cukup	cukup	cukup	

Penentuan penilaian tersebut mengacu pada rumus yang dikembangkan oleh Saifuddin Azwar (1998: 163).

No.	Rentang Skor			Kategori
1.	$X > (M + 1,5 S)$	82	$\geq 82$	Sangat baik
2.	$(M + 0,5 S) < X \leq (M + 1,5 S)$	81	64-81	Baik
3.	$(M - 0,5 S) < X \leq (M + 0,5 S)$	63	46-63	Cukup
4.	$(M - 1,5 S) < X \leq (M - 0,5 S)$	45	28-45	Kurang
5.	$X \leq (M - 1,5 S)$	27	$\leq 27$	Sangat Kurang

Keterangan:

M = Mean (rata-rata) Ideal =  $\frac{1}{2}$  skor maksimum (54)

S = Standar Deviasi / Simpangan Baku =  $\frac{1}{3} \times M$  (18)

X = Skor Siswa

**LAMPIRAN 16. HASIL OBSERVASI KEGIATAN SISWA SIKLUS II**

No.	Nama	Aspek yang diamati						Jumlah
		Perhatian	Partisipasi	Komunikasi	Kerjasama	Ketekunan	Efektivitas waktu	
1.	AS	3	3	2	3	3	3	17
2.	AFS	3	3	3	3	2	3	17
3.	AZ	3	3	2	2	3	3	16
4.	AM	3	3	3	3	3	3	18
5.	ANL	4	4	3	3	4	2	20
6.	DSP	4	3	3	2	2	2	16
7.	DAS	4	3	3	2	2	2	16
8.	FNF	4	3	3	2	2	3	17
9.	MAS	3	2	3	3	2	3	16
10.	MAD	4	3	3	3	2	3	18
11.	MR	3	2	2	3	2	3	15
12.	NR	4	2	3	3	2	3	17
13.	NSR	4	3	3	2	2	2	16
14.	RSA	4	2	3	2	2	2	15
15.	RA	4	2	2	2	2	2	14
16.	RIS	4	4	3	3	3	3	20
17.	SKP	4	2	2	2	3	2	15
18.	SNS	4	3	3	3	3	3	19
19.	VRC	4	4	3	2	3	2	18
20.	WI	4	3	3	2	3	3	18
21.	YR	3	3	3	3	3	3	18
22.	YA	4	4	3	3	3	3	20
23.	AP	3	3	3	3	3	2	17
24.	FT	4	4	3	3	2	3	19
25.	EHS	4	4	3	2	3	3	18
26.	MRM	4	3	3	2	3	3	18
27.	AA	4	4	4	4	4	4	24
Jumlah		100	82	77	70	71	73	473
Kategori		Sangat baik	Sangat baik	baik	baik	baik	baik	

Penentuan penilaian tersebut mengacu pada rumus yang dikembangkan oleh Saifuddin Azwar (1998: 163).

No.	Rentang Skor			Kategori
1.	$X > (M+1,5 S)$	82	$\geq 82$	Sangat baik
2.	$(M+0,5 S) < X \leq (M+1,5S)$	81	64-81	Baik
3.	$(M-0,5S) < X \leq (M+0,5S)$	63	46-63	Cukup
4.	$(M-1,5 S) < X \leq (M-0,5 S)$	45	28-45	Kurang
5.	$X \leq (M-1,5 S)$	27	$\leq 27$	Sangat Kurang

Keterangan:

M = Mean (rata-rata) Ideal =  $\frac{1}{2}$  skor maksimum (54)

S = Standar Deviasi / Simpangan Baku =  $\frac{1}{3}$  x M (18)

X = Skor Siswa

## LAMPIRAN 17. HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

### HASIL BELAJAR IPS SISWA SIKLUS I

Nilai Post Test IPS Siklus I					
No	Nama	Nilai	No	Nama	Nilai
1.	AS	50	15.	RA	60
2.	AFS	55	16.	RIS	60
3.	AZ	75	17.	SKP	50
4.	AM	90	18.	SNS	65
5.	ANL	75	19.	VRC	75
6.	DSP	80	20.	WI	55
7.	DAS	75	21.	YR	30
8.	FNF	80	22.	YA	90
9.	MAS	40	23.	AP	55
10.	MAD	60	24.	FT	75
11.	MR	75	25.	EHS	60
12.	NR	60	26.	MRM	75
13.	NSR	90	27.	AA	95
14.	RSA	85			
Jumlah		1835			
Rata-rata		67,96			
Nilai tertinggi		95			
Nilai Terendah		30			
Siswa Tuntas		14			
Presentase Ketuntasan		51,85 %			

Penentuan penilaian tersebut mengacu pada rumus yang dikembangkan oleh Saifuddin Azwar (1998: 163).

No.	Rentang Skor			Kategori	Jumlah siswa
1.	$X > (M + 1,5 S)$	74,9	$\geq 75$	Sangat baik	14
2.	$(M + 0,5 S) < X \leq (M + 1,5 S)$	74,9	58,4-74,8	Baik	6
3.	$(M - 0,5 S) < X \leq (M + 0,5 S)$	58,3	41,8-58,3	Cukup	5
4.	$(M - 1,5 S) < X \leq (M - 0,5 S)$	41,7	25,2-41,7	Kurang	2
5.	$X \leq (M - 1,5 S)$	25,1	$\leq 25,1$	Sangat Kurang	0

Keterangan:

M = Mean (rata-rata) Ideal =  $\frac{1}{2}$  skor maksimum

S = Standar Deviasi / Simpangan Baku =  $\frac{1}{3} \times M$

X = Skor Siswa

## LAMPIRAN 17. HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II

### HASIL BELAJAR IPS SISWA SIKLUS II

Nilai Post Test IPS Siklus II					
No	Nama	Nilai	No	Nama	Nilai
1.	AS	75	15.	RA	90
2.	AFS	70	16.	RIS	90
3.	AZ	75	17.	SKP	80
4.	AM	75	18.	SNS	75
5.	ANL	95	19.	VRC	85
6.	DSP	80	20.	WI	70
7.	DAS	80	21.	YR	60
8.	FNF	85	22.	YA	85
9.	MAS	60	23.	AP	65
10.	MAD	80	24.	FT	80
11.	MR	80	25.	EHS	75
12.	NR	75	26.	MRM	75
13.	NSR	90	27.	AA	90
14.	RSA	85			
Jumlah		2125			
Rata-rata		78,70			
Nilai tertinggi		95			
Nilai Terendah		60			
Siswa Tuntas		22			
Presentase Ketuntasan		81,48%			

Penentuan penilaian tersebut mengacu pada rumus yang dikembangkan oleh Saifuddin Azwar (1998: 163).

No.	Rentang Skor			Kategori	Jumlah siswa
1.	$X > (M + 1,5 S)$	74,9	$\geq 75$	Sangat baik	22
2.	$(M + 0,5 S) < X \leq (M + 1,5 S)$	74,9	58,4-74,8	Baik	63
3.	$(M - 0,5 S) < X \leq (M + 0,5 S)$	58,3	41,8-58,3	Cukup	2
4.	$(M - 1,5 S) < X \leq (M - 0,5 S)$	41,7	25,2-41,7	Kurang	0
5.	$X \leq (M - 1,5 S)$	25,1	$\leq 25,1$	Sangat Kurang	0

Keterangan:

M = Mean (rata-rata) Ideal =  $\frac{1}{2}$  skor maksimum

S = Standar Deviasi / Simpangan Baku =  $\frac{1}{3} \times M$

X = Skor Siswa

## LAMPIRAN 18. FOTO DOKUMENTASI

### 1. Dokumentasi Aktifitas Siswa Siklus I



Gambar 1. Siswa tidak memperhatikan guru gambar 2. Siswa mengerjakan soal kuis



Gambar 3. Suasana pembentukan kelompok gambar 4. menjelaskan cara bermain *merry go round*



Gambar 5. Siswa bermain *merry go round* gambar 6. Siswa mengerjakan post test

## 2. Dokumentasi Aktifitas Siswa Siklus II



Gambar 7. Siswa mendengarkan penjelasan guru



gambar 8. 2 Peneliti membagikan *michael flash card* untuk permainan tebak pasangan



Gambar 9. Peneliti dan guru menjelaskan cara Bermain *michael flash card* dengan tebak pasangan



gambar 10. Siswa melakukan permainan kelompok



Gambar 11. Bermain *michael flash card* kelompok



gambar 12. Siswa mengerjakan post tes

### 3. Media Michael Flash Card



Gambar 13. Michael Flash Card untuk Permainan siklus I pertemuan pertama



Gambar 14. Michael Flash Card untuk Permainan Merry Go Round



Gambar 15. Michael Flash Card untuk Permainan Tebak Pasangan



Gambar 16. Michael Flash Card untuk Permainan Kuis Kelompok

## LAMPIRAN 19. SURAT IZIN PENELITIAN DARI FIP UNY



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094  
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 7715 /UN34.11/PL/2013  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan izin Penelitian

7 Desember 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta  
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan  
Setda Provinsi DIY  
Kepatihan Danurejan  
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Diah Susanti  
NIM : 09108244120  
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD  
Alamat : Jl. Golo, Tahunan Umbulharjo

Sehubungan dengan hal itu, perkenalkanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : SD N Golo, Umbulharjo, YK  
Subyek : Siswa kelas V.A  
Obyek : Pembelajaran IPS menggunakan Media Michael Flash Card  
Waktu : Desember 2013-Februari 2014  
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Media Michael Flash Card pada siswa kelas V A SD Negeri Golo Umbulharjo

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,  
Dr. Haryanto, M.Pd.  
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:  
1.Rektor ( sebagai laporan)  
2.Wakil Dekan I FIP  
3.Ketua Jurusan PPSD FIP  
4.Kabag TU  
5.Kasubbag Pendidikan FIP  
6.Mahasiswa yang bersangkutan  
Universitas Negeri Yogyakarta

## LAMPIRAN 20. SURAT IZIN PENELITIAN DARI SETDA DIY



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
SEKRETARIAT DAERAH  
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

**SURAT KETERANGAN IJIN**  
070 / Reg / V / 8361 / 12 / 2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta Nomor : 7715/UN.34.11/PL/2013  
Tanggal : 7 Desember 2013 Perihal : Izin Penelitian  
Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;  
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;  
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 tahun 2008 tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;  
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/opengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : DIAH SUSANTI NIP/NIM : 09108244120  
Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA 55281  
Judul : PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MENGGUNAKAN MEDIA MICHAELFLASH CARD PADA SISWA KELAS V A SD NEGERI GOLO UMBULHARJO  
Lokasi : KOTA YOGYAKARTA  
Waktu : 09 Desember 2013 s/d 09 Maret 2014

Dengan Ketentuan:

- Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
- Menyerahkan *softcopy* hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam bentuk *compact disk* (CD) maupun mengunggah (*upload*) melalui website : [adbang.jogjaprovo.go.id](http://adbang.jogjaprovo.go.id) dan menunjukkan naskah cetakan asli yang sudah di sahkan dan dibubuhi cap institusi;
- Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib menatati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
- Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website : [adbang.jogjaprovo.go.id](http://adbang.jogjaprovo.go.id);
- Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta  
Pada tanggal 05 Desember 2013

An. Sekretaris Daerah  
Asisten Perencanaan dan Pengembangan  
Ub.  
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Henda Susilowati, SH.  
NIP. 195603201985032003

Tembusan:

- Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan)
- Walikota Yogyakarta CQ Ka. Dinas Perizinan
- Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga DIY
- Dekan Fak. Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Yang Bersangkutan

## LAMPIRAN 21. SURAT IZIN DARI DINAS PERIZINAN DIY



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA

### DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta Kode Pos : 55165 Telp. (0274) 555241,515865,515866,562682

Fax (0274) 555241

EMAIL : perizinan@jogjakota.go.id

HOT LINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id

WEBSITE : [www.perizinan.jogjakota.go.id](http://www.perizinan.jogjakota.go.id)

#### SURAT IZIN

NOMOR : 070/3307

7805/34

- Dasar : Surat izin / Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta  
Nomor : 070/8361/V/12/2013 Tanggal : 09/12/2013
- Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah  
2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;  
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;  
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;  
5. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijijinkan Kepada : Nama : DIAH SUSANTI NO MHS / NIM : 09108244120  
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY  
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta  
Penanggungjawab : Mujinem, M.Hum.  
Keperluan : Melakukan Penelitain dengan judul Proposal : PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MENGGUNAKAN MEDIA MICHAEL FLASH CARD PADA SISWA KELAS V A SD NEGERI GOLO YOGYAKARTA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta  
Waktu : 09/12/2013 Sampai 09/03/2014  
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan  
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)  
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat  
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah  
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan -ketentuan tersebut diatas  
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan  
Pemegang Izin

: DIAH SUSANTI

Dikeluarkan di : Yogyakarta  
pada Tanggal : 09/12/2013

An. Kepala Dinas Perizinan  
Sekretaris

ENY RETNOWATI, SH  
NIP. 196103031988032004

Tembusan Kepada :

- Yth. 1. Walikota Yogyakarta(sebagai laporan)  
2. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY  
3. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta  
4. Kepala SD Negeri Golo Yogyakarta

## LAMPIRAN 22. SURAT KETERANGAN PENELITIAN DARI SDN GOLO



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN  
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK – KANAK  
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH TIMUR  
**SEKOLAH DASAR NEGERI GOLO**

Jl. Golo, Batikan UH III/ 855 Yogyakarta Kode Pos : 55167 Telp(0274) 374513

E Mail:sdgolo@ymail.com

HOT LINE SMS : 08122780001 HOT LINE E MAIL : [upik@jogjakota.go.id](mailto:upik@jogjakota.go.id)

WEB SITE : [www.jogjakota.go.id](http://www.jogjakota.go.id)

### SURAT KETERANGAN

No : 421 / 001 / 2014

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SEPTI SUCIATI, S.Pd.SD.  
NIP : 19600914 197912 2 009  
Pangkat / Golongan : Pembina, IV / a  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri Golo  
Alamat : Jalan Batikan Baru UH III / 855 Yogyakarta 55167

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : DIAH SUSANTI  
NIM : 09108244120  
Fakultas / Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : PPSD/ PGSD  
Jenjang : Strata Satu ( S1 )  
Lokasi Penelitian : SD Negeri Golo  
Waktu Penelitian : September – Desember 2013

Telah melaksanakan penelitian di sekolah tersebut di atas dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul ” PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MENGGUNAKAN MEDIA MICHAEL FLASH CARD PADA SISWA KELAS V A SD NEGERI GOLO YOGYAKARTA ”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 14 Desember 2013  
Kepala SD Negeri Golo  
  
  
SEPTI SUCIATI, S.Pd.SD.  
NIP. 19600914 197912 2 009