

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MELALUI MEDIA GAMBAR BERBENTUK *PUZZLE*
PADA SISWA KELAS IV SD BANGUNHARJO
SEWON BANTUL**

SKRIPSI

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



Oleh
Yuni Pratiwi
NIM 09108247041

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2013**

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MELALUI MEDIA GAMBAR BERBENTUK *PUZZLE*
PADA SISWA KELAS IV SD BANGUNHARJO
SEWON BANTUL**

SKRIPSI

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

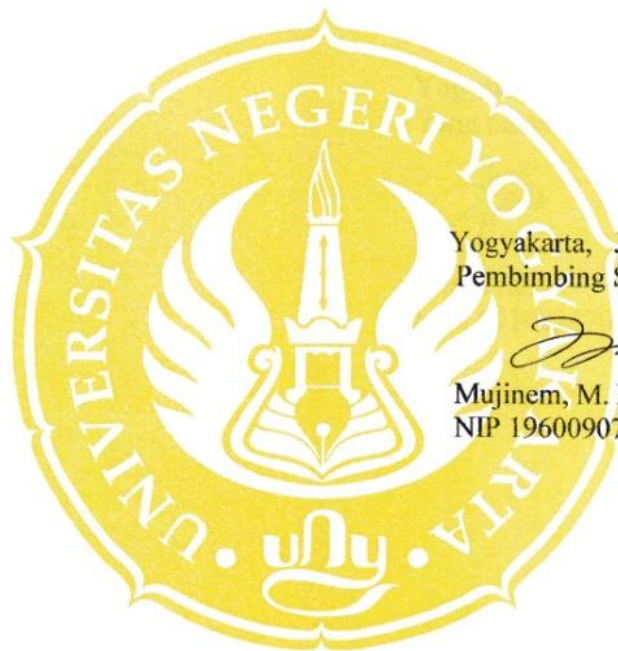


Oleh
Yuni Pratiwi
NIM 09108247041

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI MEDIA GAMBAR BERBENTUK *PUZZLE* PADA SISWA KELAS IV SD BANGUNHARJO SEWON BANTUL” yang disusun oleh Yuni Pratiwi, NIM 09108247041 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Juni 2013
Pembimbing Skripsi


Mujinem, M. Hum
NIP 19600907 198703 2 002

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 oleh orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Juni 2013
Yang menyatakan,



Yuni Pratiwi
NIM 09108247041

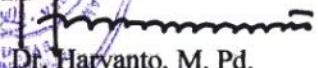
PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI MEDIA GAMBAR BERBENTUK *PUZZLE* PADA SISWA KELAS IV SD BANGUNHARJO SEWON BANTUL” yang disusun oleh Yuni Pratiwi, NIM 09108247041 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 07 Juni 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Mujinem, M. Hum	Ketua Penguji		14-6-2013
Fathurrohman, M. Pd.	Sekretaris Penguji		13-6-2013
Sungkono, M. Pd.	Penguji Utama		10-6-2013

Yogyakarta, 14 JUN 2013
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


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

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(Terjemah Al Qur'an surat Al Insyirah: 5-6)

Semua keberhasilan yang kita peroleh adalah sebuah kerja keras yang disertai dengan usaha, ketelatenan, dan tentunya tidak terlepas dari doa.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur kepada Allah SWT, kupersembahkan karya ini dengan tulus kepada:

1. Bapak, ibu, dan suamiku
2. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta
3. Agama, Nusa, dan Bangsa Indonesia

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MELALUI MEDIA GAMBAR BERBENTUK *PUZZLE*
PADA SISWA KELAS IV SD BANGUNHARJO
SEWON BANTUL**

Oleh
Yuni Pratiwi
NIM. 09108247041

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui media gambar berbentuk puzzle pada siswa kelas IV SD Bangunharjo Sewon Bantul.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Bangunharjo Sewon Bantul yang berjumlah 20 siswa, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berbentuk puzzle, dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Bangunharjo Sewon Bantul. Peningkatan hasil belajar tersebut sebesar 7,43. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa sebelum dilakukan tindakan nilai rata-rata 72,55 dengan persentase ketuntasan sebesar 45,00 % meningkat menjadi 73,98 dengan persentase ketuntasan sebesar 60,00 % dan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 79,58 dengan persentase ketuntasan sebesar 85,00 %.

Kata kunci: hasil belajar , IPS, media gambar

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Media Gambar Berbentuk *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV SD Bangunharjo Sewon Bantul”.

Penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kebijakan untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi.
4. Pembimbing Skripsi Ibu Mujinem, M.Hum yang dengan penuh kesabaran dan perhatian telah membimbing peneliti sampai penulisan skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Suwarsana, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Bangunharjo Sewon Bantul yang telah bersedia memberikan ijin penelitian dan membantu terlaksananya penelitian ini.
6. Guru-guru SD Bangunharjo yang bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk menjadi kolaborator dalam penelitian ini.
7. Siswa-siswi SD SD Bangunharjo Sewon Bantul yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi responden dalam penelitian ini.
8. Sahabat-sahabatku, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang senantiasa terus-menerus memberikan bantuan, dorongan semangat, dan doa.

9. Semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini.

Semoga segala bantuan, dukungan, dan pengorbanan yang telah diberikan kepada peneliti menjadi amal yang dapat diterima dan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 11
A. Kajian Tentang IPS	11
1. Pengertian IPS	11
2. Tujuan Pembelajaran IPS	12
3. Karakteristik IPS SD.....	13
4. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	22
B. Hasil Belajar IPS	24
1. Hasil Belajar IPS.....	24
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	26
C. Media Pembelajaran	27
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	27
2. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran.....	28
3. Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran.....	29

4. Alasan Penggunaan Media Pembelajaran.....	30
5. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media.....	31
6. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	31
7. Media Gambar.....	32
D. Kerangka Pikir.....	40
E. Hipotesis Tindakan.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Setting Penelitian.....	43
C. Subjek dan Objek Penelitian	43
D. Desain Penelitian.....	44
E. Teknik Pengumpulan Data	50
F. Instrumen Penelitian.....	53
G. Teknik Analisis Data	56
H. Kriteria Keberhasilan	58
BAB IV HASIL PENELITIAN	59
A. Hasil Penelitian	59
1. Deskripsi Pratindakan	59
2. Deskripsi Hasil Penelitian	60
a. Siklus I	61
1) Perencanaan I	61
2) Tindakan I	63
3) Observasi I	67
4) Refleksi I	75
b. Siklus II	77
1) Perencanaan II	77
2) Tindakan II	79
3) Observasi II	87
4) Refleksi II	94
B. Pembahasan	96
C. Keterbatasan Masalah.....	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	101
A. Kesimpulan.....	101
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	106

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Perbandingan Rata-Rata UTS 2012/ 2013	4
Tabel 2. Taraf Keberhasilan Proses Pembelajaran	59
Tabel 3. Pelaksanaan Tindakan Kelas	64
Tabel 4. Rekapitulasi Persentase Observasi Aktivitas Siswa	75
Tabel 5. Hasil Nilai Tes Evaluasi Siklus I	76
Tabel 6. Peningkatan Setelah Dilakukan Tindakan	77
Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Pra Siklus, Siklus II	93
Tabel 8. Hasil Tes Evaluasi Siklus II	95
Tabel 9. Peningkatan Hasil Tes Sebelum dan Setelah Dilakukan Tindakan Siklus I dan Siklus II	96

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Model Spiral PTK Kemmis dan Mc Taggart	49
Gambar 2. Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	73
Gambar 3. Diagram Hasil Observasi Siswa Siklus I	75
Gambar 4. Diagram Peningkatan Hasil Belajar pada Nilai Awal dan Siklus I.....	77
Gambar 5. Diagram Hasil Observasi Guru Siklus II	92
Gambar 6. Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II....	94
Gambar 7. Diagram Peningkatan Hasil Belajar pada Nilai Awal Siklus I, Siklus II	96

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Guru	106
Lampiran 2. Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Siswa	107
Lampiran 3. Kisi-Kisi Soal Tes Siklus I	108
Lampiran 4. Kisi-Kisi Soal Tes Siklus II	109
Lampiran 5. Soal-Soal Pretest, Jawaban Soal, Penilaian	110
Lampiran 6. Hasil Nilai Pretest	114
Lampiran 7. RPP, LKS, Media, Tes Evaluasi Siklus II	115
Lampiran 8. RPP, LKS, Media, Tes Evaluasi Pertemuan I Siklus II ...	127
Lampiran 9. RPP, LKS, Media, Tes Evaluasi Pertemuan II Siklus II ..	136
Lampiran 10. RPP, LKS, Media, Tes Evaluasi Pertemuan III Siklus II .	144
Lampiran 11. Lembar Observasi Guru dan Hasil Observasi Guru	153
Lampiran 12. Lembar Observasi Aktivitas Siswa	163
Lampiran 13. Dokumentasi Guru Pada Saat Proses Pembelajaran	172
Lampiran 14. Dokumentasi Siswa Sedang Menyusun Puzzle	173
Lampiran 15. Dokumentasi Siswa Sedang Menyusun Puzzle	174
Lampiran 16. Dokumentasi Siswa Sedang Mengerjakan LKS	175
Lampiran 17. Dokumentasi Siswa Membacakan Hasil Diskusi	176
Lampiran 18. Lembar Pernyataan Validator	177
Lampiran 19. Surat Ijin Penelitian	178
Lampiran 20. Hasil Lembar Kerja Siswa	180

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan di bidang pendidikan sebagai salah satu bagian dari pembangunan Nasional, perlu diwujudkan guna peningkatan dan kemajuan sektor pendidikan. Dalam bidang pendidikan, pemerintah selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan berbagai cara seperti mengembangkan kurikulum, meningkatkan kualitas guru melalui penataran-penataran atau melanjutkan sekolah ke tingkat yang lebih tinggi, memberi dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang (UU) No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 3 dikatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dengan memperhatikan isi dari UU No. 20 tahun 2003 tersebut, dapat diketahui bahwa pendidikan perlu dan harus mendapatkan perhatian dan prioritas utama oleh pemerintah dan masyarakat umumnya serta pengelola pendidikan pada khususnya.

Para pengelola pendidikan telah melakukan berbagai hal untuk memperoleh kualitas pendidikan yang baik dalam rangka meningkatkan

keberhasilan belajar siswa. Salah satunya yaitu memberlakukan kebijakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang menekankan pembelajaran berbasis kompetensi yaitu pembelajaran ke arah penciptaan dan peningkatan serangkaian kemampuan dan potensi siswa agar mampu mengantisipasi tantangan dalam kehidupannya yang beraneka ragam. Pendidikan tidak lagi berpusat pada guru, tetapi berpusat kepada siswa karena guru bukanlah satu-satunya sumber belajar.

Tugas seorang guru memang berat, sebab kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh keberhasilan pendidikan dari bangsa itu sendiri. Jika seorang guru tidak berhasil mengembangkan potensi siswa maka negara itu tidak akan maju, sebaliknya jika guru berhasil mengembangkan potensi siswa, maka terciptalah manusia yang cerdas, terampil, dan berkualitas.

Menurut Moh Uzer Usman (2006: 9), peran guru adalah sebagai pengelola kelas, fasilitator, demonstrator, mediator, dan evaluator. Sebagai pengelola kelas guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang dapat membangkitkan motivasi siswa agar aktivitas dalam proses pembelajaran berhasil dengan baik.

Sekolah sebagai tempat penyelenggara pendidikan juga mengajarkan tentang pengetahuan sosial yang dapat menjadi bekal kepada anak didik untuk dapat menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Ilmu pengetahuan itu sendiri merupakan program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora

untuk tujuan pembinaan warga negara. Melalui pelajaran IPS diharapkan siswa memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya serta memiliki keterampilan untuk mengkaji dan memecahkan masalah sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib di Sekolah Dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial untuk tujuan pembinaan menjadi warga negara yang baik, serta untuk program pengajaran pada tingkat persekolahan.

Dalam menyampaikan ilmu pengetahuan tentang pelajaran IPS seorang guru akan lebih mudah dalam penyampaian tujuan yang diharapkan dan mampu membangkitkan aktivitas siswa apabila seorang guru menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan kreatif. Pemanfaatan media seharusnya menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Pada kenyataannya penggunaan media masih jarang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran. Ketepatan penggunaan dan pemilihan media ini juga merupakan faktor yang penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Suasana belajar mengajar yang diharapkan adalah menjadikan siswa sebagai subyek yang berupaya ikut aktif dalam proses

pembelajaran di kelas dengan menggali sendiri, memecahkan sendiri masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Situasi belajar yang diharapkan di sini adalah siswa yang lebih banyak berperan aktif.

Berdasarkan pengamatan di kelas IV SD Bangunharjo dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Tahun Pelajaran 2012/2013 belum optimal. Hal itu terlihat dari hasil Ulangan Tengah Semester Genap nilai rata-rata kelas sebesar 72,55 dari keseluruhan siswa yang berjumlah 20 siswa. Sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ada di SD Bangunharjo yaitu 75, maka nilai tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kelas IV SD bangunharjo sebanyak 20 siswa yang terdiri dari 10 putra dan 10 putri masih ada 11 siswa yang nilainya belum mencapai KKM, dan 9 siswa yang nilainya melebihi KKM. Nilai tertinggi yaitu 85 sedangkan nilai terendahnya 60. Apabila dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, hasil belajar mata pelajaran IPS juga termasuk dalam kategori rendah sebagaimana dapat dilihat dalam tabel dibawah ini :

Tabel 1. Perbandingan Rata-Rata UTS 2012/ 2013 Mata Pelajaran IPS dan Mata Pelajaran Lain Di SD Bangunharjo.

No	Mata Pelajaran	Nilai Tes Ujian Tengah Semester
1	Ilmu Pengetahuan Alam (Sains)	74,16
2	Ilmu Pengetahuan Sosial	72, 55
3	Bahasa Indonesia	73, 40

4	Matematika	74,35
5	Agama	75, 22
6	Pendidikan Kewarganegaraan	74, 50
7	Seni Budaya dan Keterampilan	76, 50
8	Pendidikan Batik	76,75
9	Bahasa Jawa	72, 65
10	Penjaskes	80, 45

Sumber : Daftar Nilai Ulangan Tengah Semester 2 Kelas IV SD Bangunharjo tahun pelajaran 2012/2013

Berdasarkan nilai yang diperoleh siswa, pembelajaran IPS di SD Bangunharjo dapat dikatakan belum berhasil karena nilai rata-rata kelas yang diperoleh masih di bawah KKM, sedangkan KKM yang harus dicapai dari proses pembelajaran IPS di SD Bangunharjo adalah sekurang-kurangnya 75 % dari jumlah siswa memperoleh nilai 75,0.

Rendahnya nilai rata-rata siswa kelas IV, disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran, kurangnya perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang. Hal ini dikarenakan penggunaan metode dalam pembelajaran IPS masih berpusat pada guru, sehingga mengakibatkan pembelajaran kurang menarik dan membuat siswa bosan. Guru hanya menjelaskan materi tanpa menggunakan media yang dapat melibatkan siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Padahal seorang guru hanya berperan sebagai fasilitator

dan siswa seharusnya lebih aktif di dalam pembelajaran, tetapi dengan metode seperti itu siswa menjadi pasif.

Menurut salah satu hasil riset yang dilakukan oleh British Audio-Visual Association menyatakan bahwa rata-rata jumlah informasi yang diperoleh seseorang melalui indra menunjukkan komposisi sebagai berikut : 75 % melalui indra penglihatan (visual), 13 % melalui indra pendengaran (auditori), 6 % melalui indra sentuhan dan perabaan, dan 6 % melalui indra penciuman dan lidah. Dari temuan penelitian tersebut dapat diketahui bahwa pengetahuan seseorang paling banyak diperoleh secara visual atau melalui indra penglihatan. Dengan demikian, penggunaan media yang dapat dilihat (visual) dalam pembelajaran di sekolah dasar akan lebih menguntungkan.

Bertolak dari yang dikemukakan oleh para ahli di atas mengenai pengalaman belajar lebih banyak diperoleh melalui indera lihat, maka dalam proses belajar-mengajar diupayakan penggunaan media visual sebagai alat bantu penyampaian materi pelajaran. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran, karena media gambar dapat membantu siswa dalam mengenal bentuk benda yang asli melalui gambar dan melatih siswa agar dapat mengamati, menggambarkan dan menyimpulkan sehingga pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan dapat tercapai.

Melihat kondisi yang telah dipaparkan di atas maka perlu dicari alternatif guna mengefektifkan proses pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan

hasil belajar siswa yaitu dari 58,3 ditingkatkan menjadi 75,0. Dalam hal ini media pembelajaran berbentuk *puzzle* dipilih untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS khususnya pada pokok bahasan Koperasi Indonesia dan Perkembangan Teknologi.

Pemilihan media pembelajaran berbentuk *puzzle* di atas mengingat bahwa usia siswa SD berada pada tahap konkret operasional yaitu pada rentang usia 7 sampai 11 tahun, dimana pada masa ini anak cenderung senang bermain. Pada penyampaian materi Koperasi Indonesia siswa akan merasa kesulitan tanpa adanya benda konkret yang dapat memberikan informasi terkait materi pelajaran tersebut, karena anak memang masih benar-benar awam dengan materi pelajaran Koperasi Indonesia dan Perkembangan Teknologi . Untuk menghadirkan langsung benda konkret berupa tokoh koperasi, lambang koperasi dan berbagai macam teknologi produksi, komunikasi dan transportasi membutuhkan waktu dan biaya yang banyak, sehingga dipilih dengan menghadirkan benda konkret berupa gambar tokoh koperasi, lambang koperasi dan Perkembangan Teknologi. Terkait dengan dunia siswa SD adalah dunia bermain, media berupa gambar tidak begitu saja disajikan berupa sebuah gambar yang utuh, melainkan dari gambar tersebut dibuat potongan-potongan yang nantinya akan dirangkai siswa menjadi gambar utuh. Media seperti ini disebut *puzzle*. Dengan cara seperti ini diharapkan siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga ketika ia dihadapkan pada potongan-potongan gambar dengan segera siswa akan mencari tahu apa sebenarnya arti potongan-potongan gambar

tersebut. Dengan memperhatikan paparan tersebut diambil judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Media Gambar Berbentuk *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV SD Bangunharjo, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul yang dispesifikkan pada pokok bahasan Koperasi Indonesia dan Perkembangan Teknologi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditemukan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Rata-rata hasil Ilmu Pengetahuan Sosial rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain.
2. Penggunaan media pembelajaran IPS masih jarang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Kurangnya perhatian siswa pada saat pembelajaran IPS berlangsung.
4. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPS masih kurang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti akan memberikan batasan masalah pada hasil belajar siswa masih rendah karena belum digunakannya media pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami materi peninggalan sejarah. Dari hal tersebut, peneliti akan memperbaikinya melalui penggunaan media gambar berbentuk *puzzle* pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Bangunharjo, Sewon, Bantul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :“ Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui media gambar berbentuk puzzle pada siswa kelas IV SD Bangunharjo Sewon Bantul ?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui media gambar berbentuk *puzzle* pada siswa kelas IV SD Bangunharjo Sewon Bantul.

F. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di SD Bangunharjo ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

- a. Memperkaya khasanah ilmu pendidikan dan tambahan bahan referensi bagi pengembangan ilmu, khususnya tentang Penelitian Tindakan Kelas.
- b. Meningkatkan kreativitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi bagi peserta didiknya sehingga dapat mendukung pembelajaran di kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran.
- 2) Sebagai bahan informasi tentang penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan daya ingat siswa
- 3) Sebagai bahan masukan untuk dipertimbangkan dalam pemilihan media sebelum pelaksanaan belajar mengajar
- 4) Meningkatkan kemampuan guru menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran

b. Bagi siswa

- 1) Lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.
- 2) Aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.
- 3) Lebih mudah dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan.

c. Bagi Guru

Penggunaan media gambar berbentuk *puzzle* di SD Bangunharjo ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan sebagai masukan menuju pembelajaran yang lebih baik.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman penelitian guna memberikan sumbangsih bagi dunia pendidikan di Indonesia.

e. Bagi pembaca

Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Tentang IPS

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah telaah tentang manusia dan dirinya. Manusia selalu hidup bersama dengan sesamanya (Djojo Suradisastro dkk, 1991: 6). Dalam hidupnya, manusia harus mampu mengatasi rintangan–rintangan yang mungkin timbul dari sekelilingnya maupun dari akibat hidup. IPS memperkenalkan kepada siswa bahwa manusia dalam hidup bersama dituntut rasa tanggung jawab sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, politik, hukum, dan budaya yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang-cabang ilmu sosial (Trianto, 2010: 171). Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep–konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya. Ilmu–ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, dan psikologi sangat berperan dalam mendukung mata pelajaran IPS dengan memberikan sumbangan berupa konsep–konsep ilmu yang diubah sebagai

pengetahuan yang berkaitan dengan konsep sosial yang harus dipelajari siswa (Fakih Samawi & Bunyamin Maftuh, 1998: 1).

Dari pendapat para ahli di atas dapat dirumuskan bahwa pengertian IPS adalah perpaduan dari ilmu sosial yang mengkaji manusia dan sekelilingnya yang berfungsi mengembangkan kemampuan berfikir, sikap, serta keterampilan siswa terhadap masalah sosial dalam hubungannya sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial dan budaya.

2. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan Mata Pelajaran IPS yang tertuang dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (E. Mulyasa, 2007: 125) adalah agar peserta didik memiliki kemampuan–kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengetahui konsep–konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir 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.

Selain itu, ada pula tujuan kurikuler IPS (Hidayati, 2002: 24) yang harus dicapai sekurang–kurangnya sebagai berikut.

- a. Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat.
- b. Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian.

Dapat ditarik suatu kesimpulan mengenai tujuan IPS SD yaitu melatih siswa dalam memahami dan tanggap terhadap lingkungannya serta dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki agar mereka yang mempunyai nilai-nilai sosial dan dapat menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

3. Karakteristik IPS SD

Ilmu Pengetahuan Sosial mempunyai ciri-ciri khusus atau karakteristik tersendiri yang berbeda dengan bidang studi lainnya. Didalam karakteristik, dapat dilihat berbagai pandangan. Berikut ini dikemukakan karakteristik IPS dilihat dari materi dan strategi penyampaian.

a. Pengertian IPS di SD

Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (E. Mulyasa, 2007: 12) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang

berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga negara yang cinta damai.

Pada hakikatnya, IPS adalah telaah tentang manusia dan dirinya. Manusia selalu hidup bersama dengan sesamanya (Djojo Suradisastro dkk, 1991: 6). Dalam hidupnya, manusia harus mampu mengatasi rintangan–rintangan yang mungkin timbul dari sekelilingnya maupun dari akibat hidup. IPS memperkenalkan kepada siswa bahwa manusia dalam hidup bersama dituntut rasa tanggung jawab sosial.

Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.

Dalam penelitian ini IPS SD adalah ilmu yang mempelajari manusia dengan lingkungan sosial. Dalam penelitian ini menyangkut tentang Koperasi Indonesia dan Perkembangan Teknologi yang akan diajarkan dengan menggunakan media gambar berbentuk *puzzle*.

b. Materi IPS

Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Ada 5 macam sumber materi IPS antara lain.

- 1) Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
- 2) Kegiatan manusia misalnya : mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
- 3) Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
- 4) Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
- 5) Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, makanan, pakaian, permainan, keluarga.

Standar Kompetensi Materi pelajaran IPS yang diajarkan di kelas IV semester 2 adalah mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi . Kompetensi Dasar Materi pelajaran IPS yang diajarkan di kelas IV semester 2 yaitu:

- 1) Mengetahui aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.
- 2) Mengetahui pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
- 3) Mengetahui perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi

serta pengalaman menggunakannya.

Setiap kompetensi dasar memiliki indikator pembelajaran sebagai dasar dalam pembelajaran untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kompetensi Dasar yang akan dibahas pada penelitian kali ini adalah mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. Materi yang dibahas pada siklus I yaitu tentang Koperasi Indonesia yaitu :

- 1) Pendiri Koperasi koperasi adalah Mohammad Hatta lahir di bukit tinggi, Sumatera Barat pada tanggal 12 Agustus 1902. Mohammad Hatta disebut sebagai Bapak Koperasi Indonesia. Koperasi di Indonesia didirikan pada tanggal 12 Juli 1960. Setiap tanggal 12 Juli diperingati sebagai hari koperasi.
- 2) Dalam Undang-Undang Nomor 25 tahun 1992 tentang Perkoperasian disebutkan bahwa, “koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang-seorang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasar atas asas kekeluargaan.”
- 3) Tujuan koperasi adalah untuk meningkatkan kesejahteraan anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya. Selain itu, juga ikut membangun tatanan perekonomian nasional mewujudkan masyarakat

yang maju, adil, dan makmur yang berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

- 4) Manfaat koperasi antara lain, yaitu pada akhir tahun setiap anggota mendapat keuntungan yang disebut sisa hasil usaha; setiap anggota dapat berlatih berorganisasi, bertanggung jawab dan bergotong royong; menyediakan kebutuhan anggota; mempermudah anggota koperasi untuk memperoleh modal usaha; dan menghindarkan anggota koperasi dari praktek rentenir.
- 5) Macam-macam koperasi berdasarkan jenis usaha, yaitu koperasi konsumsi, koperasi kredit, dan koperasi produksi.
- 6) Macam-macam koperasi berdasarkan keanggotaan, yaitu koperasi pertanian, koperasi pensiunan, koperasi pegawai negeri, koperasi sekolah, dan koperasi unit desa.
- 7) Simbol-simbol koperasi beserta maknanya, yaitu : Pohon beringin, melambangkan sifat kemasyarakatan dan persatuan yang kokoh. Bintang dan perisai, melambangkan Pancasila sebagai landasan idiil. Timbangan, melambangkan sifat adil. Gerigi roda, melambangkan kerja atau usaha yang terus menerus. Padi dan kapas, melambangkan kemakmuran yang hendak dicapai. Rantai, melambangkan persahabatan dan persatuan yang kuat. Warna merah dan putih, melambangkan sifat nasional koperasi. Tulisan “Koperasi Indonesia”, melambangkan kepribadian koperasi rakyat Indonesia.

Materi pada siklus II yang akan dibahas tentang perkembangan teknologi yaitu sebagai berikut :

Perkembangan Teknologi

1. Pengertian Teknologi

Teknologi diciptakan untuk mempermudah manusia melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan. Dengan teknologi pekerjaan yang dulunya membutuhkan tenaga yang besar, sekarang bisa dilakukan dengan tenaga kecil. Dengan teknologi pula pekerjaan yang dulunya membutuhkan waktu lama, sekarang hanya butuh waktu yang sangat singkat.

2. Jenis-jenis Perkembangan Teknologi

a. Perkembangan Teknologi Produksi

Teknologi produksi merupakan alat dan cara yang digunakan manusia untuk menghasilkan barang atau jasa. Teknologi yang digunakannya masih sangat sederhana. Dengan menggunakan alat sederhana, memerlukan tenaga besar dan hasilnya pun terbatas. Dengan alat yang lebih modern pekerjaan dapat diselesaikan lebih cepat, ringan, dan hasilnya pun lebih banyak. Ada tiga jenis teknologi produksi, yaitu :

- i. Masa Lalu : Kerbau untuk membajak sawah, lesung untuk menumbuk padi dan obat-obatan, membuat kue dengan dibakar di atas tungku.
- ii. Masa Kini : Mesin traktor, mesin penggiling padi, mesin pabrik tekstil, dan lain-lain.

b. Perkembangan teknologi komunikasi

Komunikasi merupakan kegiatan mengirim dan menerima pesan. Komunikasi tidak hanya dengan berbicara. Menyampaikan pesan bisa dengan bicara/lisan, tulisan dan bisa juga dengan isyarat.

Contoh alat komunikasi lisan :

Masa Lalu : Tali pohon

Masa Kini : Televisi, Radio, Telepon, Handphone (Hp)

Contoh alat komunikasi tertulis

Masa Lalu : Surat yang ditulis pada kulit pohon, kulit binatang, daun dan pelepah pohon.

Masa Kini : Surat yang ditulis pada kertas, dan dikirim melalui Pos, email, Telegram, Koran, Majalah, Tabloid.

Contoh alat komunikasi dengan isyarat :

Masa Lalu : Beduk, Kentonga, Gong

Masa Kini : Alat-alat seperti beduk, gong dan kentongan masih dipakai hingga kini hanya ditambah dengan pengeras suara.

c. Perkembangan Teknologi Transportasi

Alat transportasi adalah alat yang digunakan untuk mengangkut penumpang atau barang. Sejak dahulu orang sudah mengenal alat angkutan walaupun sangat sederhana. Daya angkut terbatas dan kecepatannya juga terbatas. Mereka menggunakan tenaga hewan bahkan tenaga manusia sebagai alat transportasi.

Ada beberapa jenis transportasi, yaitu :

i. Transportasi darat

Sarana angkutan melalui jalan darat disebut transportasi darat. Angkutan darat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu bermesin dan tidak bermesin. Angkutan darat yang menggunakan mesin bersifat modern. Harganya lebih mahal. Daya angkut lebih cepat. Jarak jauh dapat ditempuh dalam waktu yang singkat.

Contoh alat transportasi darat :

Masa Lalu : delman

Masa Kini : bus

ii. Transportasi Air

Masyarakat pada masa lalu menggunakan alat transportasi air seperti perahu dayung, rakit, dan perahu layar. Kapal-kapal modern dapat mengangkut barang berton-ton serta dapat menempuh jarak yang sangat jauh. Bahkan kini sebuah kapal besar dapat digunakan sebagai landasan pesawat tempur. Kapal ini dinamakan kapal induk.

Contoh Alat Transportasi Air :

Masa Lalu : Rakit

Masa kini : Kapal Penumpang

iii. Transportasi udara

Transportasi udara adalah sarana angkutan melalui udara.

Contoh Alat Transportasi Udara :

Masa lalu : balon udara

Masa kini : pesawat dengan baling-baling

Dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar berbentuk *puzzle*. Materi yang akan disampaikan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

c. Ruang Lingkup IPS

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menjelaskan bahwa mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Manusia, Tempat, dan Lingkungan
- 2) Waktu, Keberlanjutan, dan perubahan
- 3) Sistem Sosial dan Budaya
- 4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

Dalam Peraturan menteri pendidikan nasional nomor 23 tahun 2006 (Pustaka Yudistira, 2007: 99) tentang standar kompetensi lulusan (SKL) disebutkan bahwa SKL pada mata pelajaran IPS SD adalah sebagai berikut:

- 1) Memahami identitas diri dan keluarga, serta mewujudkan sikap saling menghormati dalam kemajemukan keluarga.
- 2) Mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga, serta kerjasama diantara keduanya.
- 3) Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten, kota, dan provinsi.
- 4) Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kota, kabupaten dan provinsi.
- 5) Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah nasional, keragaman suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.
- 6) Menghargai peranan tokoh pejuang dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

- 7) Memahami perkembangan wilayah Indonesia, keadaan sosial di asia tenggara serta benua-benua.
- 8) Mengenal gejala (peristiwa) alam yang terjadi di Indonesia dan Negara tetangga, serta dapat melakukan tindakan dalam menghadapi bencana alam.
- 9) Memahami peranan Indonesia di era global.

Dalam penelitian ini SKL yang digunakan adalah mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi dilingkungan kota, kabupaten dan provinsi. SKL tersebut dispesifikkan dalam materi Koperasi Indonesia dan Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi.

d. Strategi Penyampaian Pembelajaran IPS

Strategi penyampaian pengajaran IPS, didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi yang disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga masyarakat/tetangga, kota, region, negara dan dunia. Tipe kurikulum inii didasarkan pada asumsi bahwa anak perlu dikenalkan dengan lingkungan terdekat kemudian secara bertahap dan sistematis mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

4. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Menurut Piaget perkembangan kognitif anak dapat dibedakan antara beberapa tahap sejalan dengan usianya, yaitu :

- a. 0 – 2 tahun : Sensori motor
- b. 2 – 6 tahun : Praoperasional
- c. 7 – 11 tahun : Operasional konkret
- d. > 11 tahun : Operasional formal

Mengingat umumnya anak Indonesia mulai masuk Sekolah Dasar pada usia 6-7 tahun dan rentang waktu belajar di SD selama 6 tahun maka usia anak Sekolah Dasar bervariasi antara 6-12 tahun. Berarti meliputi tahap akhir praoperasional sampai awal operasional formal awal. Pada usia tersebut anak memiliki sifat :

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang kuat.
- b. Senang bermain atau suasana yang menggembirakan.
- c. Mengatur dirinya sendiri, mengeksplorasi situasi sehingga suka mencoba-coba.
- d. Memiliki dorongan yang kuat untuk berprestasi, tidak suka mengalami kegagalan.
- e. Akan belajar efektif bila ia merasa senang dengan situasi yang ada.
- f. Belajar dengan cara bekerja dan suka mengajarkan apa yang ia bisa pada temannya.

Dalam penelitian ini obyek yang diteliti adalah siswa kelas empat Sekolah Dasar, maka jika dicermati lebih lanjut anak yang berada di kelas tinggi ini memiliki karakteristik yang khas. Oleh karena itu dalam pembelajaran di Sekolah Dasar kelas tinggi memerlukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka. Adapun karakteristik siswa kelas tinggi SD yaitu perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari; rasa ingin tahu, ingin belajar, dan realitas; timbul minat pada

pelajara-pelajaran khusus; anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah.

Menurut Jean Piaget, usia siswa SD (7-12 tahun) ada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak mampu untuk melakukan aktivitas logis tertentu tetapi hanya dalam situasi yang konkret yaitu situasi yang sesuai dengan apa yang dialami oleh siswa.

Dengan karakteristik siswa yang telah diuraikan diatas, guru harus mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan siswa. Oleh karena itu, melalui media gambar berbentuk puzzle cocok diterapkan dalam pembelajaran anak usia sekolah dasar di kelas IV dimana tahap perkembangan kognitif mereka yaitu tahap operasional konkret. Melalui media gambar berbentuk puzzle mereka akan belajar untuk bekerja sama, mendapatkan pengalaman langsung dan aktif baik secara individu maupun kelompok sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Tinjauan tentang Hasil Belajar IPS

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya Winkel (Purwanto, 2008: 51). Proses pengajaran merupakan sebuah aktivitas sadar untuk membuat siswa belajar. Tujuan pengajaran menjadi hasil belajar potensial yang akan dicapai oleh

anak melalui kegiatan belajarnya. Hasil belajar yang ingin dicapai tergantung kepada banyak faktor

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya Winkel (Purwanto, 2008: 51). Proses pengajaran merupakan sebuah aktivitas sadar untuk membuat siswa belajar. Tujuan pengajaran menjadi hasil belajar potensial yang akan dicapai oleh anak melalui kegiatan belajarnya. Hasil belajar yang ingin dicapai tergantung kepada banyak faktor.

Anita Yus (2005: 19-20), menyebutkan bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar yang berupa pengetahuan dan proses kognitif. Ranah pengetahuan meliputi pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural dan pengetahuan metakognitif sedangkan ranah proses kognitif meliputi mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta (Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, 2010: 40).

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan-mengamati). Ranah kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah. Hasil belajar yang baik adalah hasil belajar yang memenuhi dan dapat mencapai tujuan belajar serta mencakup tiga ranah kecerdasan siswa, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media gambar berbentuk *puzzle* merupakan media yang dapat meningkatkan ketiga aspek yang dihasilkan dari proses belajar yaitu dapat meningkatkan pemahaman siswa, ketrampilan siswa dan meningkatkan nilai-nilai sosial yang diperoleh ketika bermain *puzzle* bersama siswa yang lain seperti tanggung jawab, sikap saling menghargai, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, hasil belajar IPS yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbentuk *puzzle*. Nilai tersebut berupa angka yang menyangkut ranah kognitif.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Salah satu faktor yang berasal dari luar siswa adalah peranan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas seperti penggunaan model pembelajaran atau metode yang sesuai dengan materi yang akan dibahas (Dimiyati & Mudjiono (2002: 10).

C. Media Pembelajaran

Penggunaan suatu media dalam pelaksanaan pembelajaran bagaimanapun akan membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan. Bahan pengajaran yang dimanipulasikan dalam bentuk media pembelajaran menjadikan pembelajaran menjadi lebih asyik, menyenangkan dan tentunya lebih bermakna bagi siswa (meaningful). Media merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengembangan sistem pengajaran yang sukses.

Seorang guru sekolah dasar harus dapat media yang paling tepat dan sesuai untuk tujuan tertentu, penyampaian bahan tertentu, kondisi belajar peserta didik dan metode yang dipilih. Berbagai jenis media pengajaran adalah penting diketahui guru, dan tentu saja akan lebih baik lagi jika guru memiliki kemampuan untuk membuat media pengajaran yang dibutuhkannya.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari *medium*

yang berarti perantara yang dipakai untuk menunjukkan alat komunikasi. Secara harfiah media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Oemar Hamalik (1994:12) mendefinisikan media pendidikan sebagai suatu alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Sedangkan menurut Ashar Arsyad (2010 : 3) kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (dalam Ashar Arsyad 2010 : 3) mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan bahan ajar dari guru kepada siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam kerangka proses pembelajaran yang dilakukan guru, penggunaan media dimaksudkan agar peserta didik yang terlibat dalam kegiatan belajar itu terhindar dari gejala *verbalisme*, yakni mengetahui kata-kata yang disampaikan guru tetapi tidak memahami arti atau maknanya.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2009 : 2), media pengajaran

dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain.

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

3. Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengantarkan atau menyampaikan pesan, berupa sejumlah pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap kepada peserta didik sehingga peserta didik itu dapat menangkap, memahami dan memiliki pesan-pesan dan makna yang disampaikan. Secara umum media berfungsi :

- a. Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif
- b. Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme.
- d. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

- e. Mempertinggi mutu belajar mengajar.
- f. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik.
- g. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas.
- h. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- i. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- j. Mengurangi kesulitan guru dalam mengatasi anak didik dengan latar belakang yang berbeda.

4. Alasan Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Mulyani Sumantri dan Johar Permana (1998) media pembelajaran digunakan guru karena bertitik tolak dari dua hal berikut, yaitu:

a. Belajar Merupakan Perubahan Perilaku

Belajar dipandang sebagai sebuah perubahan perilaku peserta didik. Perubahan perilaku ini tidak terjadi dengan sendirinya tetapi melalui suatu proses. Proses perubahan perilaku ini dimulai dari adanya rangsangan yaitu peserta didik menangkap rangsangan kemudian mengolahnya sehingga membentuk suatu persepsi. Semakin baik rangsangan yang diberikan semakin kuat persepsi peserta didik terhadap rangsangan tersebut. Untuk menanggulangi kekurangan/hambatan terbentuknya persepsi harus diupayakan suatu bentuk alat bantu yang memudahkan atau mengurangi hambatan-hambatan penguasaan kemampuan peserta didik. Oleh karena itu digunakanlah media pembelajaran sebagai pemecahannya.

b. Belajar Merupakan Proses Komunikasi

Proses belajar mengajar pada hakekatnya merupakan proses komunikasi.

Proses komunikasi adalah proses menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media kepada penerima pesan.

5. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media

Sebelum memutuskan menggunakan media tertentu dalam suatu peristiwa pengajaran, seorang guru perlu memahami prinsip-prinsip yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan suatu media.

Prinsip-prinsip yang harus dipertimbangkan tersebut adalah:

- a. Memilih media harus berdasarkan pada tujuan pengajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan.
- b. Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.
- c. Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dalam pengadaannya maupun penggunaannya.
- d. Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.
- e. Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.

6. Jenis-Jenis Media Pembelajaran IPS di SD

Media pembelajaran memiliki ragam dan bentuk yang bermacam-macam, antara lain :

- a. Media yang tidak diproyeksikan, berupa gambar diam, bahan-bahan grafis

serta model dan realita.

- b. Media yang diproyeksikan, contohnya slide, film, televise, OHP, tape recorder, dan sebagainya.
- c. Media Audio, contohnya radio dan rekaman.
- d. Sistem Multi Media, berupa gabungan dari satu jenis media yang disusun berdasarkan atas topic tertentu. (Hidayati, 2009: 9)

Banyaknya ragam dan jenis media yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS, menuntut guru untuk berkreasi dalam memanfaatkan media pembelajaran agar mendorong siswa aktif, kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran IPS selayaknya mengkondisikan siswa untuk berproses secara individual, sosial, kerja dalam kelompok, untuk membangun makna dengan menyenangkan. Dalam penelitian ini, menggunakan media pembelajaran berupa media yang tidak diproyeksikan berupa gambar yang dibentuk menjadi *puzzle*.

7. Media Gambar

a. Pengertian Media Gambar

Menurut Oemar Hamalik (1994:95) media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip opaque proyektor.

Selanjutnya menurut Arif S. Sadiman (1996:29) Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat

dimengerti dan dinikmati dimana saja. Sedangkan menurut Soelarko (1980:3) media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukurannya relatif terhadap lingkungan

Dari berbagai pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah media visual yang berbentuk dua dimensi. Media ini umum dipakai dan relatif mudah mendapatkannya.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Kelebihan media gambar antara lain:

- 1) Sifatnya konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal;
- 2) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu;
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita;
- 4) Memperjelas masalah bidang apa saja;
- 5) Harganya murah dan mudah didapat serta digunakan (Arif S. Sadiman, 1996: 31).

Adapun kelemahan dari media gambar antara lain:

- 1) Hanya menampilkan persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat dilihat oleh sekelompok siswa;
- 2) Gambar diinterpretasikan secara personal dan subyektif;
- 3) Gambar disajikan dalam ukuran yang sangat kecil, sehingga kurang efektif dalam pembelajaran (Ansto Rahadi, 2003 :27).

Dalam merancang media gambar dalam kegiatan belajar mengajar perlu memperhatikan karakteristik media gambar agar media gambar dapat digunakan secara efektif. Karakteristik media gambar menurut Rahadi (2003: 27-28) adalah sebagai berikut:

- 1) Harus autentik, artinya dapat menggambarkan obyek atau peristiwa seperti jika siswa melihat langsung.
- 2) Sederhana, komposisinya cukup jelas menunjukkan bagian-bagian pokok dalam gambar tersebut.
- 3) Ukuran gambar proporsional, sehingga siswa mudah membayangkan ukuran yang sesungguhnya benda atau objek yang digambar.
- 4) Memadukan antara keindahan dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Gambar harus message. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Media gambar berbentuk puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Dalam menyusun puzzle membutuhkan ketelitian, melatih anak untuk memusatkan pikiran karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan puzzle tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap.

Melalui media gambar berbentuk *puzzle* memiliki banyak manfaat. Melalui media gambar berbentuk *puzzle*, siswa dapat memetik berbagai

manfaat bagi perkembangan aspek fisik motorik, kecerdasan, dan sosio emosional. Sebagai penjabaran ketiga aspek dijelaskan sebagai berikut:

1) Meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat siswa belajar berkonsentrasi

Saat menggunakan media gambar berbentuk *puzzle*, siswa akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.

2) Pengetahuan

Dari bermain *puzzle* siswa akan belajar, misalnya *puzzle* tentang warna dan bentuk. Siswa dapat belajar tentang warna warna dan bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi siswa dibanding dengan pengetahuan yang di hafalkan. Siswa juga dapat belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, jenis buah alphabet dan lain lain.

3) Meningkatkan Keterampilan Kognitif

Keterampilan kognitif (*kognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik bagi siswa, karena siswa pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Dengan bermain *puzzle* siswa akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar.

4) Belajar bersosialisasi

Dua siswa yang bermain bersama-sama tentunya membutuhkan diskusi untuk merancang kepingan-kepingan gambar dari *puzzle* tersebut. Seorang siswa akan merasa senang jika dapat membantu siswa yang lain, sebaliknya pun begitu, jadi akan tercipta suasana yang nyaman dan terciptanya interaksi ketika bermain.

Aspek kognitif, afektif, dan psikomotor saling menunjang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Bila salah satu aspek tidak diberikan kesempatan untuk berkembang, akan terjadi ketimpangan. Alasan dipilih media gambar berbentuk *puzzle* dalam penelitian ini, karena media *puzzle* adalah salah satu media gambar yang menyenangkan, memberikan pengalaman belajar, dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri setiap siswa. Dengan demikian siswa dapat belajar untuk mendapatkan berbagai pengetahuan dan keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya.

Media gambar berbentuk *puzzle* merupakan media gambar yang menggunakan potongan-potongan dari suatu gambar atau kata yang jika disusun dengan tepat akan menjadi konsep yang utuh (gambar atau kata). Dengan menggunakan media gambar berbentuk *puzzle*, dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa terkait apa sebenarnya gambar yang dimaksudkan dari potongan-potongan gambar yang disediakan. Media gambar berbentuk *puzzle* pada penelitian ini yaitu berupa potongan-potongan gambar tentang tokoh koperasi dan gambar koperasi pada siklus I dan perkembangan teknologi pada

siklus II untuk dirangkai menjadi sebuah gambar yang utuh.

c. Penggunaan Media Gambar Berbentuk Puzzle Dalam Pembelajaran IPS

Pengajaran sebagai upaya terencana dalam membina pengetahuan sikap dan keterampilan para siswa melalui interaksi siswa dengan lingkungan belajar yang diatur guru pada hakikatnya mempelajari lambang-lambang verbal dan visual, agar diperoleh makna yang terkandung didalamnya. Lambang-lambang tersebut dicerna, disimak oleh para siswa sebagai penerima pesan yang disampaikan guru. Oleh karena itu pengajaran dikatakan efektif apabila siswa dapat memahami makna yang dipesankan oleh guru sebagai lingkungan belajarnya.

Pesan visual yang paling sederhana, praktis, mudah dibuat dan banyak diminati siswa pada jenjang pendidikan dasar adalah gambar. Disamping itu daya tarik gambar sebagai media pembelajaran bergantung kepada usia para siswa. Siswa kelas I lebih menyenangi gambar-gambar yang sederhana dan bersifat realistis seperti gambar-gambar naturalis dari pada siswa kelas IV.

Menurut Nana Sudjana (2001 :12) tentang bagaimana siswa belajar melalui gambar-gambar adalah sebagai berikut :

- 1) Ilustrasi gambar merupakan perangkat tingkat abstrak yang dapat ditafsirkan berdasarkan pengalaman dimasa lalu, melalui penafsiran kata-kata.
- 2) Ilustrasi gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif.
- 3) Ilustrasi gambar membantu para siswa membaca buku pelajaran terutama

dalam penafsiran dan mengingat-ingat materi teks yang menyertainya.

- 4) Dalam booklet, pada umumnya anak-anak lebih menyukai setengah atau 1 halaman penuh bergambar disertai beberapa petunjuk yang jelas.
- 5) Ilustrasi gambar isinya harus dikaitkan dengan kehidupan nyata, agar minat para siswa menjadi efektif.
- 6) Ilustrasi gambar isinya hendaknya ditata sedemikian rupa sehingga tidak bertentangan dengan gerakan mata pengamat dan bagian-bagian yang paling penting dari ilustrasi itu harus dipusatkan pada bagian sebelah kiri atas medan gambar.

Dengan demikian media gambar berbentuk *puzzle* merupakan salah satu teknik media pembelajaran yang efektif karena mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terpadu melalui pengungkapan kata-kata dan gambar.

Proses belajar mengajar IPS dilaksanakan dari konkret ke yang abstrak, sesuai dengan penyajiannya yang didasarkan atas prinsip: mudah ke sukar, sederhana ke rumit, konkret ke abstrak, lingkungan sehari-hari dari yang sempit dan dekat dengan siswa ke yang lebih luas dan jauh dengan siswa.

Dalam pemilihan media gambar yang dibentuk *puzzle* sebaiknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut: (1) pemilihan media gambar yang dibentuk *puzzle* disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar karena media gambar yang dibentuk *puzzle* tersedia dalam tingkat kesulitan yang berbeda mulai dari empat kepingan sampai dengan ribuan kepingan (untuk

orang dewasa), (2) pilihan bahan yang digunakan sesuai dengan usia anak agar aman dimainkan. Bahan puzzle bisa berupa kayu, keratas, karet, busa (foam) dan lain-lain (www.mamapinky.com diambil 04 April 2013 pukul 09.30). Selaras dengan tujuan pemanfaatan media gambar yakni untuk menyederhanakan kompleksitas materi, maka pembelajaran IPS dengan media gambar berbentuk *puzzle* akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *puzzle* dari bahan kertas.

Sesuai dengan prinsip-prinsip media gambar di atas, dalam penelitian ini guru perlu melaksanakan langkah-langkah berikut:

- 1) Tahap persiapan, guru perlu merumuskan tujuan pembelajaran dan menyiapkan media gambar berbentuk *puzzle* sesuai dengan pokok bahasan yang akan diajarkan. Dalam hal ini materi tentang Koperasi Indonesia dan Perkembangan Teknologi.
- 2) Tahap pelaksanaan, guru menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media gambar, sehingga menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa dibentuk kelompok (setiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota).

Setiap kelompok yang sudah terbentuk bertugas untuk menyusun *puzzle*. Setelah *puzzle* terbentuk, siswa mengerjakan LKS. *Puzzle* digunakan sebagai bantuan dan pedoman dalam pengerjaan LKS.

- 3) Tahap evaluasi, Hasil diskusi kelompok disampaikan di depan kelas untuk dibahas bersama-sama.

D. Kerangka Pikir

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran di SD khususnya kelas IV yang dianggap membosankan oleh siswa. Pembelajaran IPS yang masih menekankan aspek hafalan dan disertai dengan kegiatan pembelajaran yang hanya monoton dan kurang menyenangkan, sehingga menjadikan IPS sulit untuk dipelajari dan kurang diminati siswa. Guru sering menggunakan metode pembelajaran yang monoton misalnya metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan pemahaman siswa tentang IPS kurang dan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa.

Siswa kelas IV rata-rata berumur 10-12 tahun. Pada usia ini siswa terdapat pada operasional konkret. Anak mampu untuk melakukan aktivitas logis tertentu tetapi hanya dalam situasi yang konkret. Bila anak dihadapkan pada suatu masalah tanpa adanya bahan yang konkret, maka ia belum mampu untuk menyelesaikan masalah dengan baik. Untuk mengkonkretkan konsep-konsep abstrak itu salah satunya dengan menggunakan media gambar dan kata-kata yang mudah dipahami oleh siswa

Pemilihan media gambar yang dibentuk *puzzle* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa di SD

Bangunharjo, Sewon, Bantul. Dengan media gambar berbentuk puzzle dalam pembelajaran IPS diharapkan siswa akan termotivasi dalam proses pembelajaran karena pembelajaran lebih menarik, bervariasi, membuat siswa lebih aktif dilibatkan secara langsung sehingga hasil belajar yang meningkat.

E. Hipotesis Tindakan

Dari kerangka berpikir di atas maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui media gambar berbentuk *puzzle* pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Bangunharjo, Sewon, Bantul Tahun Pelajaran 2012/ 2013.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 3), penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas. Penelitian tindakan kelas dapat diartikan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar. Untuk itu dalam penelitian ini dilakukan secara kolaboratif. Dalam penelitian kolaborasi, pihak yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri, sedangkan yang diminta melakukan proses pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti.

Berdasarkan definisi dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang sengaja dilakukan oleh guru yang bersifat sistematis dan reflektif dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Atas dasar itulah peneliti memilih penelitian tindakan kelas karena ingin mengadakan perbaikan dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media gambar berbentuk *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Bangunharjo. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai observer (pengamat) dan guru kelas sebagai pengajar.

B. Setting Penelitian

Setting dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah di dalam kelas dengan menggunakan sistem kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 5 siswa dalam setiap kelompok. Siswa akan duduk secara berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Guru akan memberikan tugas untuk diselesaikan. Setelah itu siswa yang sudah dikelompokkan akan berdiskusi dan bermain menyelesaikan gambar berbentuk *puzzle* , setelah itu menjawab pertanyaan dan mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.

Penelitian ini dilaksanakan di dalam ruang kelas IV SD Bangunharjo pada bulan Mei 2013. Sekolah Dasar tersebut beralamat di Jln. Parangtritis Km. 6,5, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Yogyakarta Tahun . Lokasi sekolah ini berada di pinggir kota Bantul dan berbatasan dengan Kota Yogyakarta. Sekolah ini berada di tengah perkotaan dan berdekatan dengan beberapa kantor pemerintahan serta lembaga pendidikan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa IV SD Bangunharjo yang berjumlah 20 orang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Sedangkan objek penelitian peningkatan hasil belajar pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Bangunharjo dengan menggunakan media gambar berbentuk *puzzle* pada materi Koperasi Indonesia dan Perkembangan Teknologi.

D. Desain Penelitian

1. Rancangan Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto, (2010 : 17-19) model penelitian merupakan rancangan tindakan yang dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitiannya. Dalam penelitian tindakan kelas ini akan menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart yaitu menggunakan siklus sistem spiral yang masing-masing siklus terdiri dari 4 komponen yaitu :

a. Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*)

Dalam tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap pelaksanaan ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan rancangan tindakan kelas.

c. Pengamatan (*Observing*)

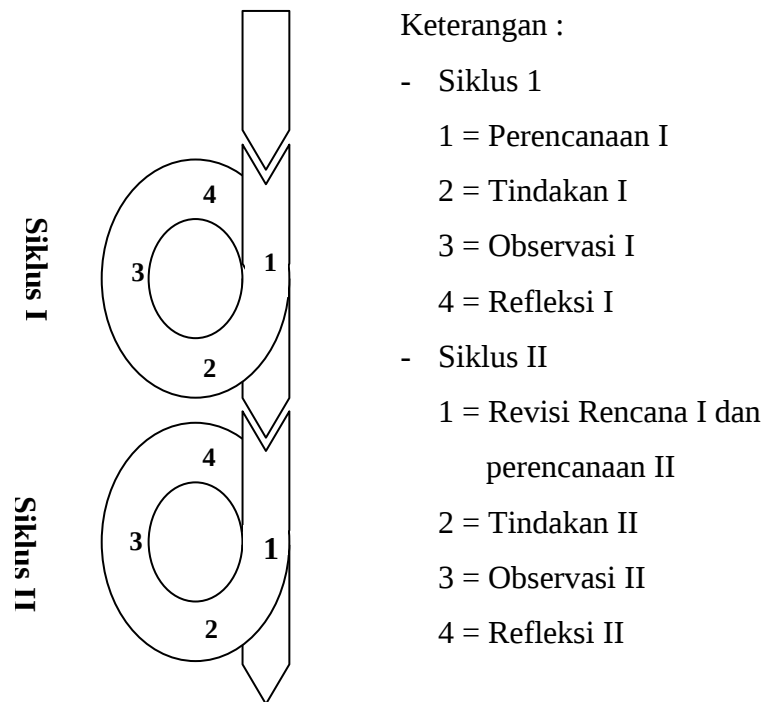
Tahap pengamatan yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Peneliti melakukan evaluasi terhadap apa yang telah dilakukannya. Jika ternyata hasilnya belum memuaskan. Maka perlu ada rancangan ulang untuk diperbaiki, dimodifikasi, dan jika perlu disusun skenario baru untuk siklus berikutnya.

Suharsimi Arikunto, (2010: 131) menyatakan bahwa Kemmis dan Mc Taggart memandang komponen sebagai langkah dalam siklus, sehingga ia menyatukan komponen tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*) sebagai satu kesatuan. Dalam model ini antara komponen tindakan (*acting*) dengan pengamatan (*observing*) dijadikan menjadi satu kesatuan karena kedua komponen tersebut merupakan dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dan harus dilakukan dalam satu kesatuan waktu. Begitu berlangsungnya suatu tindakan dilakukan, kegiatan observasi juga harus dilakukan sesegera mungkin. Hasil dari pengamatan kemudian dijadikan dasar sebagai langkah berikutnya, yaitu refleksi.

Rancangan penelitian terdiri dari beberapa siklus dan masing-masing siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait. Adapun alur pelaksanaan tindakan kelas dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Model Penelitian Kemmis dan Mc.Taggart

(Suharsimi Arikunto, 2010: 132)

2. Rancangan Tindakan

Kegiatan penelitian ini direncanakan melalui beberapa siklus. Setiap siklus yang dilaksanakan peneliti dalam pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Perencanaan (*planning*).

Pada tahap perencanaan, dilakukan pengamatan pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Bangunharjo, Sewon, Bantul. Dari hasil pengamatan selama mengajar diperoleh suatu permasalahan, yaitu proses pembelajaran yang dilakukan jarang menggunakan media pembelajaran secara optimal, sehingga nilai rata-rata hasil belajar siswa pada mata

pelajaran IPS belum optimal. Dari masalah tersebut, maka peneliti dalam tahap perencanaan ini dapat membuat sebuah perencanaan yaitu:

- 1) Menentukan materi pelajaran IPS yang akan diteliti, yaitu koperasi dan perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi.
- 2) Menentukan indikator pembelajaran.
- 3) Membuat RPP tentang materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi dengan menggunakan media gambar berbentuk *puzzle*. RPP disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari dosen yang bersangkutan.
- 4) Mempersiapkan media gambar berbentuk *puzzle* untuk digunakan dalam pembelajaran IPS. Gambar yang dibentuk adalah gambar tentang koperasi dan perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi.
- 5) Mempersiapkan lembar kerja siswa tentang koperasi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi.
- 6) Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati keaktifan siswa selama pembelajaran IPS dengan menggunakan media gambar berbentuk *puzzle* dan untuk mengamati guru dalam menggunakan media.
- 7) Mempersiapkan soal tes untuk siswa yaitu tes yang akan diberikan pada akhir pertemuan.

b. Tindakan (*acting*)

Tindakan sebagai sebuah pelaksanaan dari apa yang telah direncanakan. Perencanaan yang dibuat tadi harus bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan dalam pelaksanaan tindakan tersebut. Jadi, tindakan bersifat tidak tetap tetapi dinamis yang memerlukan keputusan cepat tentang apa yang perlu dilakukan.

Tindakan pembelajaran IPS dengan media gambar berbentuk puzzle digunakan dalam pembelajaran materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi. Selama kegiatan pembelajaran guru menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya.

Pada pertemuan I

1) Pendahuluan:

- a) Salam.
- b) Appersepsi dengan menggali informasi awal yang dimiliki siswa mengenai koperasi.

2) Inti

Dalam kegiatan pembelajaran direncanakan secara klasikal dan kelompok.

- a) Secara klasikal : Penyajian materi pelajaran disertai dengan penggunaan satu media gambar yang dipajang di depan kelas dengan ukuran diperbesar. Siswa mengamati gambar dan mendengarkan penjelasan guru dengan seksama.

- b) Secara berkelompok : Kelanjutan pembahasan materi pelajaran dengan membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil, masing-masing kelompok dibagikan gambar berbentuk *puzzle* terkait dengan materi yang sedang dibahas, disuruh mengamati dan menjawab pertanyaan guru dan mengerjakan tugas sesuai dengan petunjuk yang tersedia. Setiap kelompok melakukan diskusi untuk menyusun puzzle tersebut menjadi sebuah gambar yang utuh. Dalam menyusun puzzle hal pertama yang dilakukan oleh siswa yaitu mengambil kepingan-kepingan puzzle untuk disusun dan dicocokkan dengan gambar serta bentuk yang sesuai agar terbentuk menjadi sebuah gambar yang utuh. Setelah terbentuk menjadi sebuah gambar yang utuh setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam LKS sesuai dengan gambar puzzle yang telah dibentuk. Setelah berdiskusi perwakilan kelompok mempresentasikan hasilnya di depan kelas dan dibahas bersama dengan guru.

3) Penutup

Untuk mengecek pemahaman siswa terhadap materi, guru memberikan soal latihan sebagai pemantapan terhadap hasil dari pengerjaan LKS.

Pada pertemuan II

1) Pendahuluan:

a) Salam.

b) Appersepsi dengan menggali informasi awal yang dimiliki siswa mengenai lambang koperasi.

2) Inti

Dalam kegiatan pembelajaran direncanakan secara klasikal dan kelompok.

- a) Secara klasikal : Penyajian materi pelajaran disertai dengan penggunaan satu media gambar yang dipajang di depan kelas dengan ukuran diperbesar. Siswa mengamati gambar dan mendengarkan penjelasan guru dengan seksama.
- b) Secara berkelompok : Kelanjutan pembahasan materi pelajaran dengan membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil, masing-masing kelompok dibagikan gambar berbentuk *puzzle* terkait dengan materi yang sedang dibahas, disuruh mengamati dan menjawab pertanyaan guru dan mengerjakan tugas sesuai dengan petunjuk yang tersedia. Setiap kelompok melakukan diskusi untuk menyusun puzzle tersebut menjadi sebuah gambar yang utuh. Dalam menyusun puzzle hal pertama yang dilakukan oleh siswa yaitu mengambil kepingan-kepingan puzzle untuk disusun dan dicocokkan dengan gambar serta bentuk yang sesuai agar terbentuk menjadi sebuah gambar yang utuh. Setelah terbentuk menjadi sebuah gambar yang utuh setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam LKS sesuai dengan gambar puzzle yang telah dibentuk. Setelah berdiskusi perwakilan kelompok mempresentasikan hasilnya di depan kelas dan dibahas bersama dengan guru.

3) Penutup

Untuk mengecek pemahaman siswa terhadap materi, guru memberikan soal latihan sebagai pemantapan terhadap hasil dari pengerjaan LKS.

c. Observasi atau pengamatan (*observing*).

Observasi atau pengamatan merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan, yaitu pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbentuk puzzle dalam pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi. Pada tahap ini, dilakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran IPS dengan media gambar berbentuk puzzle yang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Pengamatan juga dilakukan terhadap hasil belajar aspek kognitif.

d. Refleksi (*reflecting*)

Kegiatan refleksi dilakukan ketika guru telah selesai melakukan tindakan, maka peneliti dan guru yang mengajar bersama-sama untuk mendiskusikan dan menganalisis kegiatan yang telah dilakukan. Dalam proses refleksi diadakan diskusi bersama dengan acuan hasil pengamatan dan hasil tes yang dilakukan oleh peneliti. Dalam hal ini timbul tanya jawab antara peneliti dan guru kelas guna menemukan masalah yang timbul untuk kemudian diadakan perbaikan-perbaikan. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap apa yang telah dilakukan pada tindakan. Hasil observasi dianalisis dan digunakan untuk evaluasi terhadap prosedur, proses, serta hasil tindakan. Apabila KKM belum tercapai akan dilanjutkan (di implementasikan) pada siklus berikutnya.

Di dalam refleksi juga terdapat saling mencocokkan aspek-aspek manakah dari lembar pengamatan yang belum dan sudah dilaksanakan atau sudah dilaksanakan namun belum maksimal. Dari hasil verifikasi tersebut ditemukan kekurangan atau penyebab kurang berhasilnya suatu siklus sehingga perlu diadakannya rencana dan tindakan berikutnya. Penelitian dihentikan ketika hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sudah meningkat atau lebih baik dari semula.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah. Adapun metode pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pelaksanaan tindakan. Teknik observasi digunakan untuk mengamati gejala-gejala yang tampak dalam proses pembelajaran tentang sikap dan kesungguhan siswa ketika mengikuti proses pembelajaran. Observasi dilakukan pula untuk mengamati ketrampilan siswa dalam menyusun *puzzle* dan mengamati langkah-langkah guru dalam melaksanakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) . Adapun pedoman pengamatan siswa dan guru terlampir.

2. Tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan siswa mengerjakan soal-soal tes yang berkaitan dengan materi koperasi dan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi mulai dari sebelum tindakan maupun sesudah pelaksanaan tindakan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman-pedoman observasi, dan soal tes. Pedoman observasi dibuat oleh peneliti untuk melihat sikap dan kesungguhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, ketrampilan siswa dalam menyusun *puzzle* dan kesesuaian langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Soal tes berupa soal-soal yang harus dikerjakan oleh siswa setelah penyampaian materi pelajaran selesai yang diambil dari materi yang telah disampaikan yaitu materi tentang Koperasi dan Perkembangan Teknologi produksi, Komunikasi, dan Transportasi. Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk melihat seberapa besar media gambar berbentuk *puzzle* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Bangunharjo, Sewon, Bantul. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan tes.

Tes tertulis yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes obyektif yang berupa soal pilihan ganda dan isian singkat berdasarkan kisi-kisi instrumen tes

tertulis yang telah disusun. Soal dibuat disesuaikan dengan silabus dan materi yang akan diajarkan. Pada siklus I terdapat 20 soal pilihan ganda dan 20 soal isian singkat. Pada siklus II terdapat 30 soal pilihan ganda dan 15 soal isian singkat. Dalam membuat soal peneliti terlebih dahulu membuat kisi-kisi soal yang akan digunakan (terlampir).

Pembuatan instrumen tes ini memperhatikan validitas isi dan *experts judgement*. Validitas isi berkaitan dengan kesanggupan alat penilaian untuk mengukur isi yang seharusnya. Menurut Sugiyono (2009: 182) untuk instrumen yang berbentuk test, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan kesesuaian antara tujuan dan bahan yang diajarkan, yang dapat ditunjukkan dengan adanya kesesuaian antara indikator materi pelajaran, kompetensi dasar, dan standar kompetensi dengan kisi-kisi soal (terlampir).

Validitas isi berkenaan dengan kesanggupan alat penilaian dalam mengukur isi apa yang seharusnya. Artinya, tes tersebut mampu mengungkapkan isi suatu konsep atau variabel yang hendak diukur. Pengambilan keputusan validitas tau tidaknya instrumen tersebut berdasarkan kisi-kisi yang telah ditetapkan telah disetujui oleh dosen ahli atau *experts judgement*. Para ahli (*experts judgement*) tersebut yaitu dosen Ilmu Pengetahuan Sosial untuk melakukan validitas instrumen ini sebelum digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa. Para ahli dimintai pendapatnya

tentang instrumen yang telah disusun oleh peneliti. Pendapat dari ahli akan memudahkan bagi peneliti didalam membuat instrumen yang tepat digunakan saat mengadakan penelitian. Apabila telah mendapat persetujuan dari dosen ahli maka instrumen tersebut layak untuk digunakan dalam penelitian ini.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah sebuah format isian yang digunakan selama observasi dilakukan. Observasi di sini diartikan sebagai upaya untuk merekam atau mendokumentasikan proses yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Lembar observasi digunakan untuk mengamati tindakan pembelajaran dengan Media Gambar Berbentuk *Puzzle* dan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar IPS. Instrumen ini dikaji berdasarkan validitas isi berbentuk expert judgement yaitu uji instrument yang dikonsultasikan pada pembimbing. Pada penelitian ini akan dilakukan observasi pada guru dan siswa, kisi-kisi observasi aktivitas guru (halaman109) dan kisi-kisi aktivitas siswa (halaman 110)

2. Tes Hasil Belajar IPS

Suharsimi Arikunto (2010: 193), 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. Berdasarkan definisi tersebut teknik tes digunakan peneliti untuk mengetahui pencapaian hasil belajar IPS siswa berupa kognitif produk sesuai indikator pembelajaran. Materi yang akan digunakan pada siklus I yaitu

tentang koperasi Indonesia (halaman 111) . materi pada siklus II yaitu tentang perkembangan teknologi (halaman 112).

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif . Data kuantitatif diperoleh melalui tes yang dilaksanakan setiap akhir pertemuan.

Data dari lembar observasi guru dan siswa adalah tampilan centangan yang terdapat dalam lembar observasi sesudah pengamat selesai melakukan pengamatan. Centangan pada kolom yang sama dijumlahkan dan dicari persentasenya. Setelah itu peneliti membuat interpretasi dari data yang diperoleh dan dideskripsikan secara jelas sehingga menjadi suatu kesimpulan.

Kriteria yang digunakan untuk mengungkapkan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dalam penelitian ini sesuai dengan kriteria standar yang diungkapkan oleh Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin Abdul Jabar (2010: 35) yang menyatakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari tingkatan yang dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Taraf Keberhasilan Proses Pembelajaran

Taraf keberhasilan	Kualifikasi
81 % - 100 %	Baik Sekali(BS)
61 % - 80 %	Baik (B)
41 % - 60 %	Cukup (C)
21 % - 40 %	Kurang (K)
< 21 %	Kurang Sekali(KS)

Berdasarkan kriteria di atas peneliti menentukan taraf keberhasilan

minimal yakni 61% - 80% (baik) dan taraf keberhasilan maksimal 81% -100% (baik sekali). Data hasil tes dinyatakan dengan skor dan dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dari postes siklus pertama dan kedua. Hasil tes yang diberikan kepada siswa pada setiap akhir siklus akan dihitung nilai rata-ratanya. Setelah diperoleh nilai perhitungan rerata dari hasil tes yang diberikan pada setiap akhir siklus, selanjutnya hasilnya akan dibandingkan dengan hasil dokumen awal atau data awal yang telah didapat sebelum pelaksanaan tindakan.

Rumus untuk mencari mean atau rerata nilai (Suharsimi Arikunto, 2007: 284-285):

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

Keterangan :

$\bar{X}$ = rata-rata kelas (mean)

$\sum$ = jumlah skor (nilai siswa)

N = banyaknya siswa

Sedangkan rumus untuk menghitung persentase siswa yang lulus adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasinya (dalam hal ini adalah jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq$ KKM)

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individu dalam subjek penelitian (dalam hal ini adalah jumlah siswa sebagai subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SD Bangunharjo)

Tes hasil belajar siswa memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dicapai siswa. Pada dokumen Kurikulum SD Bangunharjo tahun pelajaran 2012/2013 (2012: 130), untuk mata pelajaran IPS Kelas IV ditetapkan KKM 75. Menurut pedoman di atas akan didapatkan data perbandingan nilai rata-rata tes siklus I dan II, serta persentase siswa yang nilainya di atas KKM. Apabila nilai rata-rata siklus II lebih besar daripada rata-rata nilai siklus I, serta persentase jumlah siswa yang nilainya berada di atas KKM mengalami peningkatan pada siklus II, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Bangunharjo meningkat.

H. Kriteria Keberhasilan

Pedoman kriteria keberhasilan yang digunakan adalah pedoman kriteria keberhasilan pembelajaran IPS kelas IV SD Bangunharjo yaitu apabila nilai rata-rata kelas mencapai nilai minimal 75,0 (sesuai KKM).

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pratindakan

Kegiatan awal yang dilakukan peneliti sebelum mengadakan penelitian adalah mengetahui kondisi awal siswa sebelum tindakan. Pratindakan yang dilakukan peneliti yaitu dengan memberikan soal pretest (halaman 114) untuk mengetahui hasil belajar IPS sebelum ada tindakan dan untuk mengetahui nilai kondisi awal siswa sebelum diberikan tindakan. Soal pra tindakan ini ada 20 soal pilihan ganda yang terbagi dalam soal sulit, sedang dan mudah.

Saat pembelajaran, guru lebih banyak menggunakan tanya jawab dan ceramah, siswa memang aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, tetapi pada saat mengerjakan soal pra tindakan siswa terlihat kebingungan dan banyak mengeluh lupa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini menyebabkan beberapa siswa yang mengerjakan soal pra tindakan dengan meminta jawaban kepada temannya atau mencontek, karena sudah merasa tidak mampu mengerjakan soal sendiri. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa sebelum dilaksanakan tindakan termasuk dalam kategori cukup dengan persentase 53,3%.

Berdasarkan hasil pra tindakan (halaman 117), dapat diketahui bahwa dari 20 siswa, hanya 9 siswa yang nilainya sudah mencapai KKM 75. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 72,55. Nilai tertinggi adalah 85,

sedangkan nilai terendah adalah 60. Belum optimalnya hasil belajar tersebut salah satu penyebabnya adalah masih perlunya pengoptimalan dalam pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti melaksanakan tindakan dengan menggunakan media gambar berbentuk puzzle pada pembelajaran IPS. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa, khususnya pada materi Koperasi Indonesia dan Perkembangan Teknologi.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus di mana setiap siklus I terdiri dari dua pertemuan (3 jam pelajaran) dan siklus II terdiri dari 3 pertemuan (5 jam pelajaran). Berdasarkan kesepakatan yang telah dilakukan oleh peneliti dengan kolaborator yaitu guru kelas IV (Partini), penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 13 Mei – 27 Mei 2013. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbentuk *puzzle*.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan dan siklus II terdiri dari tiga kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 35 menit atau 2 jam pelajaran. Setiap selesai pertemuan siklus I dan II dilaksanakan postes untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Siklus pertama pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 dan 17 Mei 2013. Sementara siklus kedua dilaksanakan tanggal 20, 24, dan 27

Mei 2013. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei tahun pelajaran 2012/2013 yaitu sesuai dengan materi yang terdapat pada kurikulum yang digunakan oleh SD Bangunharjo. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Pelaksanaan Tindakan Kelas

Siklus ke-	Hari / tanggal	Materi Pembelajaran
Siklus I	Senin, 13 Mei 2013	Membahas tentang materi koperasi dan pendiri koperasi di Indonesia
	Jumat, 17 Mei 2013	Membahas tentang materi lambang koperasi dan jenis koperasi
Siklus II	Senin, 20 Mei 2013	Membahas tentang materi perkembangan teknologi produksi
	Jumat, 24 Mei 2013	Membahas tentang materi perkembangan teknologi komunikasi
	Senin, 27 Mei 2013	Membahas tentang materi perkembangan teknologi transportasi

Prosedur penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahapan yaitu: a. perencanaan, b. tindakan, c. observasi, dan d. refleksi. Keempat tahapan tersebut dilaksanakan dalam setiap siklus. Berikut ini merupakan deskripsi hasil penelitian pada siklus I dan siklus II.

a. Siklus I

1) Perencanaan I

Perencanaan tindakan pada siklus I dilakukan dengan pembuatan desain pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Setelah dikonsultasikan dengan guru kelas akhirnya didapat kesepakatan bahwa materi yang akan diajarkan pada siklus I adalah materi Koperasi Indonesia. Pelaksanaan rencana pembelajaran terdiri dari dua pertemuan. Pertemuan pertama terkait sub pokok bahasan

Koperasi dan Pendiri Koperasi Indonesia dan pertemuan kedua materi lambing koperasi Indonesia dan jenis-jenis koperasi.

Perencanaan selanjutnya yang dilakukan pada siklus I adalah pembuatan alat peraga berupa *puzzle* gambar tokoh bapak Koperasi Indonesia yaitu Mohammad Hatta dan lambang koperasi . Tahap perencanaan selanjutnya adalah pembuatan lembar kerja siswa (LKS) dan soal-soal evaluasi. Lembar kerja siswa (LKS) dan soal-soal evaluasi yang sudah dibuat, kemudian dikonsultasikan bersama guru kelas IV SD Bangunharjo untuk mengetahui kesesuaian soal yang telah dibuat dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selain itu peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian untuk pengumpulan data berupa pedoman observasi untuk siswa dan guru. Lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama penelitian berlangsung. Selain itu juga menyusun alat evaluasi berupa tes untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif.

Persiapan terakhir yang dilakukan guna menunjang terselenggarakannya proses pembelajaran yang baik adalah penjelasan kepada guru tentang proses pembelajaran dengan media gambar berbentuk *puzzle*. Dalam penjelasan, didiskusikan juga pembentukan kelompok yang efektif agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar.

2) Pelaksanaan Tindakan I

Pada tahap ini guru melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Pembelajaran siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dan kedua siklus I, guru menggunakan media gambar berbentuk *puzzle* dalam pembelajaran dengan mengkolaborasikan tiga metode pembelajaran yaitu metode ceramah, penugasan dan permainan menggunakan media dan pada pertemuan terakhir melakukan postes. Berikut ini deskripsi pelaksanaan siklus I.

a) Proses Pembelajaran Pertemuan ke-1 Siklus I

Pertemuan ke-1 siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 13 Mei 2013 pada pukul 07.30-08.40 WIB dengan 20 siswa pada sub pokok bahasan koperasi dan pendiri koperasi.

(1) Kegiatan Awal

Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan salam. Kegiatan awal yang dilakukan oleh guru sebelum proses pembelajaran dilakukan adalah menyiapkan media yang akan digunakan. Setelah media disiapkan guru memberikan apersepsi. Pemberian apersepsi dilakukan dengan menanyakan kepada siswa, "Anak-anak, siapa yang sudah pergi ke KUD?". Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

(2) Kegiatan Inti

Media yang digunakan adalah *puzzle* pendiri koperasi di Indonesia. Untuk membantu siswa memahami materi yang akan dipelajari, guru menyampaikan materi pengantar (lampiran 13) kemudian guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang koperasi disertai dengan penggunaan satu media gambar yang dipajang di depan kelas dengan ukuran diperbesar yaitu gambar Bapak Mohammad Hatta. Siswa mengamati gambar dan mendengarkan penjelasan guru dengan seksama Kegiatan selanjutnya adalah membagi siswa dalam kelompok-kelompok. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yaitu menjadi empat kelompok. Setiap ketua kelompok mendapatkan LKS yang harus dikerjakan oleh masing-masing anggota kelompok. Setiap kelompok dibagikan media gambar berbentuk *puzzle* dengan yaitu gambar tokoh koperasi Bapak Mohammad Hatta. Media gambar yang berbentuk *puzzle* ini belum terpasang dengan baik dan masing-masing kelompok yang bertugas untuk memasang *puzzle* tersebut agar menjadi sebuah gambar yang utuh .

Sebelum tugas dikerjakan terlebih dahulu guru memberikan penjelasan mengenai tugas yang harus dikerjakan. Ketua kelompok bertanggung jawab penuh terhadap kelompok. Selain itu ketua kelompok juga bertugas untuk membagi tugas-tugas setiap anggota kelompok. Dalam satu kelompok pembagian tugas dibagi dalam dua

bagian, yaitu ada yang bertugas untuk menyusun *puzzle* (lampiran 14) dan bertugas untuk menyelesaikan LKS (lampiran 15). Diskusi kelompok dilakukan dalam masing-masing kelompok. Hasil dari diskusi kelompok dipresentasikan di depan kelas dari perwakilan masing-masing kelompok kemudian hasilnya dibahas bersama dengan siswa (lampiran 16).

(3)Kegiatan Akhir

Setelah hasil diskusi dilaporkan dan dibahas guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang materi yang dipelajari yaitu materi tentang koperasi dan pendiri koperasi di Indonesia. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru, kemudian membahas hasil pekerjaan siswa. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran. Guru menutup pelajaran dengan salam.

b) Tindakan 2 pada siklus I

Pelaksanaan tindakan 2 pada siklus I dilaksanakan tanggal 17 Mei 2013 pada pukul 07.00-08.00 sub pokok bahasan lambang koperasi dan jenis-jenis koperasi.

(1)Kegiatan Awal

Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan salam. Kegiatan awal yang dilakukan oleh guru adalah memberikan apersepsi kepada siswa. Pemberian apersepsi dilakukan dengan menanyakan kepada siswa tentang materi yang telah dibahas sebelumnya. Guru

menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

(2)Kegiatan Inti

Media gambar berbentuk *Puzzle* yang digunakan berupa gambar *puzzle* lambang koperasi. Sebelum kegiatan inti dari proses pembelajaran dilakukan. Untuk membantu siswa memahami materi yang akan dipelajari, guru menyampaikan materi pengantar yang akan dipelajari disertai dengan penggunaan satu media gambar yang dipajang di depan kelas dengan ukuran diperbesar yaitu gambar lambang koperasi. Siswa mengamati gambar dan mendengarkan penjelasan guru dengan seksama siswa melakukan tanya jawab tentang materi yang dipelajari yaitu tentang lambang-lambang koperasi dan jenis-jenis koperasi. Kegiatan selanjutnya adalah membagi siswa dalam kelompok-kelompok. Anggota kelompok sama dengan anggota kelompok pada tindakan sebelumnya. Setiap ketua kelompok mendapatkan LKS yang harus dikerjakan oleh masing-masing anggota kelompok. Sebelum tugas dikerjakan terlebih dahulu guru memberikan penjelasan mengenai tugas yang harus dikerjakan. Pada pertemuan kedua ini, didalam proses menyusun puzzle tiga kelompok cepat dalam menyusun puzzle dan terdapat satu kelompok yang masih lambat dalam menyusun puzzle. Sehingga kelompok yang telah menyelesaikan puzzle dengan cepat mengganggu kelompok yang belum selesai. Dalam mengerjakan LKS siswa melihat buku

paket.

Diskusi kelompok dilakukan dalam masing-masing kelompok. Hasil dari diskusi kelompok disampaikan di depan kelas. Setelah hasil diskusi dilaporkan dan dibahas, guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang materi yang dipelajari, yaitu materi tentang lambang koperasi dan jenis koperasi di Indonesia.

c). Kegiatan Akhir

Setelah hasil diskusi dilaporkan dan dibahas, guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang materi yang dipelajari, yaitu materi tentang lambang koperasi dan jenis-jenis koperasi di Indonesia. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru, kemudian membahas hasil pekerjaan siswa. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran. Guru menutup pelajaran dengan salam.

Pada akhir tindakan dilakukan posttest untuk melihat tingkat pencapaian hasil belajar siswa. Pengukuran posttest siswa dilakukan dengan memberikan soal-soal kepada siswa. Pelaksanaan soal evaluasi pertemuan I dan II pada siklus I berjalan dengan lancar dan tertib. Siswa terlihat konsentrasi dalam mengerjakan soal.

3) Observasi Tindakan I

Pada tahap ini, pengamat melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran IPS berlangsung dengan media gambar berbentuk *puzzle*. Observasi juga dilakukan terhadap

observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa serta observasi hasil belajar ranah kognitif (tes). Hasil observasi pada siklus I dapat diuraikan sebagai berikut.

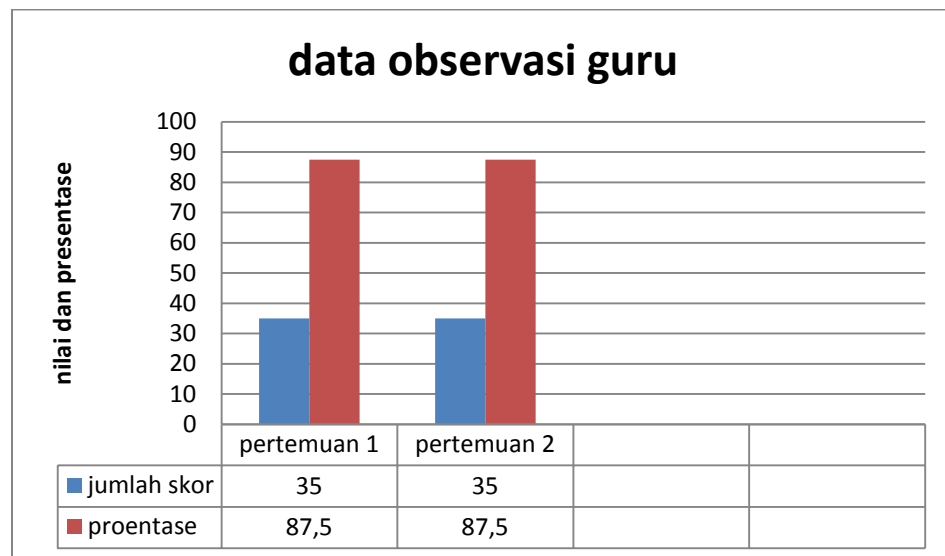
a) Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran IPS dengan Media Gambar Berbentuk *Puzzle*

Observasi terhadap aktivitas guru dilakukan pengamat selama proses pembelajaran berlangsung dari awal sampai akhir. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar pada siklus I, aktivitas guru dalam pembelajaran IPS dengan Media Gambar Berbentuk *Puzzle* berjalan baik sekali yaitu dengan rata-rata prosentase sebesar 87,5 % . Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan terhadap butir-butir pada sikap siswa di dalam proses pembelajaran.

Guru dalam menggunakan media gambar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan hampir seluruh siswa memperhatikan penjelasan guru. Media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran IPS sudah sesuai dengan materi tentang Koperasi Indonesia sehingga membuat siswa paham dan tidak bingung dengan materi yang diajarkan. Selain itu media gambar yang digunakan guru membuat siswa senang dan juga aktif karena media gambar disajikan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV.

Dalam menyusun puzzle secara kelompok, hanya terdapat satu kelompok yang masih terlihat bingung dalam menyusun *puzzle* dan selesai lebih lama dibandingkan dengan kelompok lain karena kelompok ini tidak memperhatikan penjelasan guru pada saat memberikan petunjuk. Guru mampu membimbing siswa dalam melakukan diskusi kelompok dan ketika siswa menyusun *puzzle* dengan adil dan sabar.

Guru di dalam menggunakan media gambar telah sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan dan dalam penggunaannya sudah efektif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung baik. Pada saat proses pembelajaran, guru dapat menggunakan media gambar tersebut dengan baik dan tepat sehingga siswa menjadi aktif dan semangat untuk belajar. Media gambar yang berbentuk *puzzle* dalam pembelajaran IPS dapat menarik perhatian siswa dan lebih dari setengah jumlah siswa memperhatikan pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran. Dan lebih dari setengah siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Guru dapat mendorong siswa untuk belajar yaitu dengan memberikan semangat dan penguatan terhadap sikap siswa. Adapun hasil observasi aktivitas guru siklus I dapat dilihat pada lampiran halaman 162 dan gambar 2 .



Gambar 2. Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

b) Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Media Gambar Berbentuk *Puzzle* Siklus I

Observasi terhadap aktivitas siswa dilakukan pengamat selama proses pembelajaran berlangsung dari awal sampai akhir secara klasikal. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar pada siklus I, aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan Media Gambar Berbentuk *Puzzle* berjalan baik.

Dari 5 indikator dalam aspek pengamatan, aktivitas siswa selama pertemuan I-II persentasenya kemunculannya belum mencapai 100%. yaitu dengan rata-rata persentasenya 66,7%. Jadi aktivitas siswa selama pembelajaran IPS sudah berjalan dengan baik. Namun masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki yaitu pada pertemuan 1 dan 2, sebagian

kelompok sudah aktif dan cepat dalam menyusun *puzzle*, tetapi terdapat satu kelompok yang masih terlihat kebingungan dalam menyusun puzzle dan selesai paling terakhir diantara kelompok yang lain. Selama proses pembelajaran sebagian siswa sudah terlihat memperhatikan ketika guru mulai menjelaskan materi, beberapa siswa dapat menjawab pertanyaan guru secara lisan dengan benar tetapi terdapat beberapa siswa yang asyik berbicara sendiri dengan teman sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru. Terdapat sebagian siswa serius memperhatikan petunjuk dan perintah yang diberikan oleh guru. Tetapi pada pertemuan pertama terdapat beberapa siswa dalam satu kelompok yang kurang memperhatikan pada saat guru memberikan petunjuk dan perintah dalam menyusun *puzzle*.

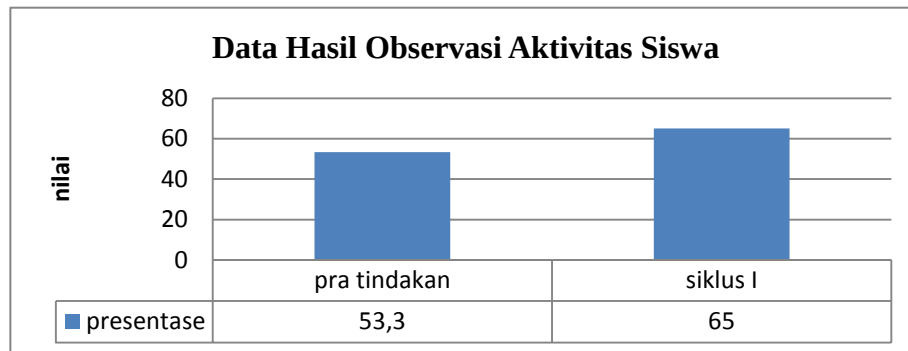
Pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle sebagian besar siswa terlihat aktif dan senang. Hanya terdapat beberapa siswa tidak aktif dan senang pada saat diskusi karena kelompok diskusi ditentukan oleh guru.

Adapun hasil observasi aktivitas siswa siklus I dapat dilihat pada lampiran 11, tabel 4 dan gambar 3 .

Tabel 4. Rekapitulasi Persentase Observasi Aktivitas Siswa pada Sebelum Tindakan dan Siklus I

Pra Siklus	Siklus I
53,3 % (Cukup)	65 % (Baik)

Agar lebih jelas lagi, maka dapat dilihat dalam bentuk diagram sebagai berikut: :



Gambar 3. Diagram Hasil Observasi Siswa Siklus I

c) Observasi terhadap Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif (Tes)

Berdasarkan hasil tes pada setiap pertemuan pada siklus I dapat diamati bahwa ada peningkatan pencapaian hasil belajar ranah kognitif (tes) pada siklus I. Adapun peningkatan hasil belajar ranah kognitif (tes) pada setiap pertemuan yaitu pertemuan I dan II pada siklus I dapat dilihat dari tabel 11. Peningkatan hasil tes setelah dilakukan tindakan pada pertemuan 1 dan 2 siklus I dibanding sebelum dilakukan tindakan dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Nilai Tes Evaluasi Siswa Siklus I

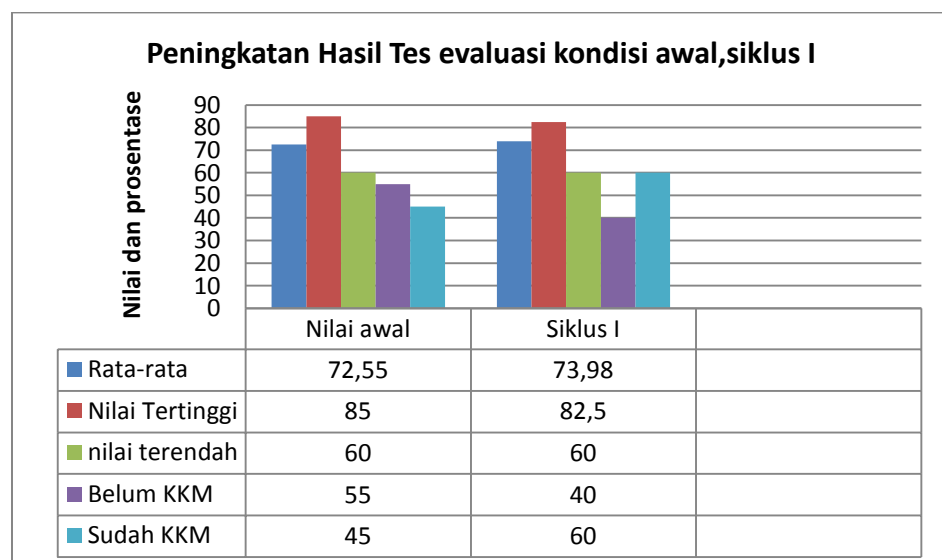
No.	Nama	Nilai		Rata-rata nilai	Keterangan
		Pertemuan 1	Pertemuan 2		
1.	RM	60	60	60	Belum tuntas
2.	DH	65	70	67,5	Belum tuntas
3.	AL	78	80	79	Tuntas
4.	AJ	70	70	70	Belum tuntas
5.	AA	80	80	80	Tuntas
6.	DI	65	70	67,5	Belum tuntas
7.	DD	75	75	75	Tuntas
8.	EA	70	70	70	Belum tuntas
9.	FA	65	70	67,5	Belum tuntas
10.	HR	70	70	70	Belum tuntas
11.	KM	78	75	76,5	Tuntas
12.	MU	85	80	82,5	Tuntas
13.	MS	83	80	81,5	Tuntas
14.	RA	80	80	80	Tuntas
15.	RN	75	80	77,5	Tuntas
16.	RC	75	80	77,5	Tuntas
17.	ZF	75	80	77,5	Tuntas
18.	SW	70	80	75	Tuntas
19.	AW	70	70	70	Belum tuntas
20.	AN	70	80	75	Tuntas
Nilai Rata-rata		72,95	75,00	73,98	
Nilai Tertinggi		85	80	82,5	
Nilai Terendah		60	60	60	
Jumlah siswa tuntas belajar		10	12	12	
Persentase siswa tuntas belajar		50%	60%	60%	
Jumlah siswa belum tuntas belajar		10	8	8	
Persentase siswa belum tuntas belajar		50%	40%	40%	

Berdasarkan hasil postes siklus I dapat diamati bahwa ada peningkatan pencapaian hasil belajar ranah kognitif (tes) pada siklus I dibanding hasil belajar sebelum diadakan tindakan siklus I. Adapun peningkatan hasil belajar ranah kognitif (tes) setelah dilakukan tindakan Siklus I dibanding sebelum dilakukan tindakan dapat dilihat pada tabel 6 dan gambar 4.

Tabel 6. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Kondisi Awal dan Siklus I

No	Hasil Tes	Nilai	Keterangan					
		Rata-rata	Tertinggi	Terendah	Siswa Belum Mencapai KKM 75		Siswa Mencapai KKM 75	
1	Nilai Awal	72,55	85	60	11	55,00%	9	45,00%
2	Siklus I	73,98	82,5	60	8	40,00%	12	60,00%

Agar lebih jelas lagi, maka dapat dilihat dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 4. Diagram Peningkatan Hasil Belajar pada Nilai Awal , Siklus I

Dari tabel 5 dan gambar 4 di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar ranah kognitif (tes) materi koperasi Indonesia pada siklus I mengalami peningkatan dibanding sebelum dilakukan tindakan. Peningkatan tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

- (1) Pada siklus I terdapat 8 siswa yang belum mencapai kriteria keberhasilan (nilai <75) yaitu 40, 00 %.

(2) Pada siklus I terdapat 12 siswa yang telah mencapai kriteria keberhasilan (nilai ≥ 75) yaitu 60,00%.

(3) Hasil rata-rata tes evaluasi siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai keseluruhan siswa sebelum dan sesudah diberi tindakan. Sebelum diberi tindakan rata-rata nilai keseluruhan siswa 72,55 kemudian setelah diberi tindakan pada siklus I meningkat menjadi 73,98.

4) Refleksi I

Berdasarkan hasil observasi tindakan siklus I yang telah dilakukan, peneliti mengadakan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang dicapai pada tindakan siklus I. Refleksi tersebut dilakukan bersama guru sebagai kolaborator untuk mengevaluasi pencapaian hasil belajar, setelah dilakukan posttest dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media gambar berbentuk *puzzle*. Posttest tersebut dapat menghasilkan refleksi sebagai berikut: ada 8 siswa yang belum mencapai KKM 75, sedangkan 12 siswa telah mencapai KKM 75.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari rerata nilai kondisi awal yaitu 72,55 bila dibandingkan dengan rerata selama siklus I pada tindakan 1 dan 2 yaitu 73,98. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari nilai 72,55 menjadi 73,98 sehingga mengalami kenaikan 1,43. Namun kenaikan tersebut belum begitu berarti mengingat pembelajaran IPS di SD Bangunharjo menerapkan kriteria ketuntasan belajar sebesar 75

telah dicapai oleh 75 % dari jumlah siswa. Pada siklus I KKM belum mampu terpenuhi, karena jumlah siswa yang memperoleh nilai minimal 75 baru dicapai oleh 60 %.

Berdasarkan observasi siklus I, didapat kemungkinan-kemungkinan penyebab tindakan yang dilakukan pada siklus I belum berhasil meningkatkan hasil belajar secara tuntas adalah karena sebab-sebab sebagai berikut.

- a) Pada proses pembelajaran IPS, ada siswa yang kurang aktif dan bersemangat dalam menyusun puzzle karena media gambar yang digunakan belum menarik perhatian siswa. Selain itu, dalam setiap diskusi kelompok belum ada reward terhadap kelompok yang paling cepat menyelesaikan menyusun *puzzle*. Terdapat satu kelompok yang terlihat selesai paling akhir diantara kelompok lainnya dalam menyusun puzzle karena tidak memperhatikan perintah dan petunjuk dari guru. Masih terdapat beberapa siswa yang terlihat mengobrol sendiri dengan teman pada saat proses pembelajaran.
- b) Hasil belajar ranah kognitif Hasil belajar ranah kognitif belum semua siswa tuntas mencapai nilai 75, karena ada delapan siswa yang belum sepenuhnya paham tentang materi Koperasi Indonesia. Materi koperasi Indonesia terutama lambang-lambang koperasi membuat siswa masih belum hafal. Jadi nilai tertinggi pada pra tindakan 85, pada siklus pertama turun menjadi 82,5.

Berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan peneliti bersama

kolaborator, peneliti menyimpulkan bahwa, peneliti perlu melaksanakan tindakan siklus II untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I.

b. Siklus II

Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki tindakan pembelajaran pada siklus I yang belum berhasil. Adapun langkah-langkah perbaikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siklus II adalah sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II adalah sebagai berikut.

- a) Diawali dengan konsultasi terlebih dahulu dengan kolaborator, yaitu Ibu Partini tentang kegiatan yang akan dilaksanakan selama penelitian.
- b) Menentukan materi pelajaran IPS yang akan diteliti, yaitu perkembangan teknologi.
- c) Menyiapkan media gambar, media gambar yang digunakan dalam siklus II dibuat lebih baik lagi kualitas gambarnya yaitu dengan menggunakan gambar berwarna lebih jelas yang dilapisi karton dan puzzle disusun diatas papan yang terbuat dari kardus.
- d) Membuat RPP tentang materi perkembangan teknologi dengan menggunakan media gambar berbentuk *puzzle*.
- e) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai pedoman penugasan kelompok.

- f) Merancang instrumen berupa lembar observasi guru dan siswa untuk mengetahui aktivitas dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbentuk *puzzle*.
- g) Menyusun alat evaluasi berupa tes untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif.
- h) Membuat reward yaitu dengan gambar bintang untuk diberikan pada kelompok yang telah selesai dalam menyusun *puzzle*.

Pada dasarnya pelaksanaan siklus II hampir sama dengan pelaksanaan siklus I diantaranya :

- a) Guru membimbing siswa agar lebih aktif dalam mengerjakan tugas kelompok dengan mengoptimalkan peran masing-masing anggota kelompok dalam mengerjakan tugas.
- b) Guru memotivasi siswa untuk aktif menjawab pertanyaan jika menemui kesulitan dalam menemukan pengetahuan tentang materi di perkembangan teknologi.
- c) Guru memberikan pengarahan kepada kelompok yang terlihat selesai paling akhir dalam menyusun *puzzle*.
- d) Siswa yang terlihat asyik mengobrol sendiri dengan teman sebelah dipindah duduknya di barisan paling depan.
- e) *puzzle* yang digunakan lebih baik lagi kualitas gambarnya yaitu dengan menggunakan gambar berwarna lebih jelas yang dilapisi karton dan *puzzle* disusun diatas papan yang terbuat dari kardus.

- f) Guru memberikan bintang prestasi pada kelompok yang selesai menyusun puzzle dengan benar dan cepat serta kelompok yang memperoleh nilai hasil diskusi kelompok yang terbaik.

2) Pelaksanaan Tindakan II

Pada tahap ini guru melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Pembelajaran siklus II dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama sampai ketiga siklus II, guru menggunakan media gambar berbentuk *puzzle* dalam pembelajaran dengan mengkolaborasikan tiga metode pembelajaran yaitu metode observasi, penugasan dan tanya jawab dan pada setiap akhir pertemuan dilaksanakan tes evaluasi.

Berikut ini deskripsi pelaksanaan siklus II.

a) Proses Pembelajaran Pertemuan ke-1 Siklus II

Pelaksanaan tindakan 1 siklus II dilaksanakan tanggal 20 Mei 2013 pada sub pokok bahasan perkembangan teknologi produksi.

(1) Kegiatan Awal

Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan salam. Pada kegiatan awal sebelum proses pembelajaran dilakukan, guru menyiapkan media yang akan digunakan. Kegiatan selanjutnya yang dilakukan oleh guru adalah melakukan apersepsi. Apersepsi dilakukan dengan menanyakan seputar teknologi produksi

seederhana yang berada di lingkungan sekitar tempat tinggal siswa. “Anak-anak, alat apa yang kita gunakan saat membatik”? Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada pertemuan hari ini.

(2) Kegiatan Inti

Media yang digunakan berupa *puzzle* alat produksi sederhana dan modern. *Puzzle* yang digunakan terdiri dari potongan gambar yang berwarna, dibuat lebih baik dan menarik dari gambar siklus I. Gambar *puzzle* dibuat dengan bahan kertas lebih bagus, jelas dan halus serta dilapisi dengan kertas karton. Gambar *puzzle* dilengkapi alas sebagai tempat menaruh potongan gambar yang terbuat dari bahan kardus. Sebelum menyampaikan materi, guru memberikan pengarahannya kepada satu kelompok yang terlihat selesai paling terakhir dalam menyusun *puzzle* dan melakukan pemindahan tempat duduk pada siswa yang terlihat asyik mengobrol sendiri dengan teman sebelah. Guru menyampaikan materi pengantar untuk membantu siswa memahami materi yang akan dipelajari. Guru menunjukkan canting batik pada siswa dan melakukan tanya jawab. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang telah dipelajari yaitu tentang teknologi produksi sederhana dan masa kini. kemudian guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok. Kelompok masih sama dengan kelompok

pada siklus I. Setiap kelompok terdiri dari 20 siswa (kelompok besar) yang kemudian dibagi-bagi lagi dalam kelompok kecil (setiap kelompok terdiri dari 5 siswa). Setiap kelompok dibagikan media gambar berbentuk *puzzle* dengan yaitu gambar teknologi produksi sederhana dan modern. Media gambar yang berbentuk *puzzle* ini belum terpasang dengan baik dan masing-masing kelompok yang bertugas untuk memasang *puzzle* tersebut agar menjadi sebuah gambar yang utuh.

Sebelum tugas dikerjakan terlebih dahulu guru memberikan penjelasan mengenai tugas yang harus dikerjakan. Ketua kelompok bertanggung jawab penuh terhadap kelompok. Selain itu ketua kelompok juga bertugas untuk membagi tugas-tugas setiap anggota kelompok. Dalam satu kelompok pembagian tugas dibagi dalam dua bagian, yaitu anggota kelompok yang bertugas untuk menyusun *puzzle* dan anggota kelompok bertugas untuk menyelesaikan LKS.

Diskusi kelompok dilakukan dalam masing-masing kelompok. Setiap selesai menyusun *puzzle* siswa melakukan rolling *puzzle* pada kelompok lain yang telah selesai. Setelah selesai menyusun siswa mengerjakan LKS dan melakukan diskusi kelompok. Hasil dari diskusi kelompok disampaikan di depan kelas. Setelah hasil diskusi dilaporkan dan dibahas, guru memberikan bintang prestasi

pada kelompok yang menyusun puzzle dengan benar dan cepat dan hasil diskusi kelompok yang terbaik. Guru menjelaskan materi yang sudah dipelajari, yaitu materi tentang Perkembangan Teknologi Produksi Sederhana dan Modern.

(3)Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir Siswa yang belum menguasai dan memahami tentang materi yang sudah disampaikan, diberi kesempatan untuk bertanya. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang di berikan oleh guru. Siswa dengan guru membahas hasil pekerjaan siswa. Setelah itu siswa dibantu guru menyimpulkan materi yang telah dibahas.

b) Tindakan 2 Pada Siklus II

Pelaksanaan tindakan 2 siklus II dilaksanakan tanggal 24 Mei 2013 pada sub pokok bahasan perkembangan teknologi komunikasi.

(1)Kegiatan Awal

Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan salam. Pada kegiatan awal sebelum proses pembelajaran dilakukan, guru menyiapkan media yang akan digunakan. Kegiatan selanjutnya yang dilakukan oleh guru adalah melakukan apersepsi. Apersepsi dilakukan dengan menanyakan seputar teknologi

komunikasi sederhana yang berada di lingkungan sekitar tempat tinggal siswa. Guru bertanya pada siswa, “Anak-anak benda apakah yang ibu pegang (handphone) ?”. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada pertemuan hari ini.

(2)Kegiatan Inti

Media yang digunakan berupa *puzzle* alat komunikasi sederhana dan modern. *Puzzle* yang di gunakan terdiri dari potongan gambar yang berwarna dan di buat lebih baik dari gambar siklus I. Guru menyampaikan materi pengantar untuk membantu siswa memahami materi yang akan dipelajari. Guru melakukan Tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang telah dipelajari yaitu teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini. Kemudian membagi siswa dalam kelompok-kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 20 siswa (kelompok besar) yang kemudian dibagi-bagi lagi dalam kelompok kecil (setiap kelompok terdiri dari 5 siswa). Setiap kelompok dibagikan media gambar berbentuk *puzzle* dengan yaitu gambar teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini. . Media gambar yang berbentuk *puzzle* ini belum terpasang dengan baik dan masing-masing kelompok yang bertugas untuk memasang *puzzle* tersebut agar menjadi sebuah gambar yang utuh.

Sebelum tugas dikerjakan terlebih dahulu guru memberikan penjelasan mengenai tugas yang harus dikerjakan. Ketua kelompok bertanggung jawab penuh terhadap kelompok. Selain itu ketua kelompok juga bertugas untuk membagi tugas-tugas setiap anggota kelompok. Dalam satu kelompok pembagian tugas dibagi dalam dua bagian, yaitu anggota kelompok yang bertugas untuk menyusun *puzzle* dan anggota kelompok bertugas untuk menyelesaikan LKS.

Diskusi kelompok dilakukan dalam masing-masing kelompok. Setiap selesai menyusun *puzzle* siswa melakukan *rolling puzzle* pada kelompok lain yang telah selesai. Setelah selesai menyusun siswa mengerjakan LKS dan melakukan diskusi kelompok. Hasil dari diskusi kelompok disampaikan di depan kelas. Setelah hasil diskusi dilaporkan dan dibahas, guru memberikan bintang prestasi pada kelompok yang menyusun *puzzle* dengan benar dan cepat dan hasil diskusi kelompok yang terbaik. Guru menjelaskan materi yang sudah dipelajari, yaitu materi tentang Perkembangan Teknologi Komunikasi Sederhana dan Modern.

(3)Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir siswa yang belum menguasai dan memahami tentang materi yang sudah disampaikan, diberi

kesempatan untuk bertanya, Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru. Siswa bersama dengan guru membahas soal yang mereka kerjakan. Setelah itu siswa dibantu guru menyimpulkan materi yang telah dibahas.

c) Tindakan 3 Pada Siklus II

Pelaksanaan tindakan 3 siklus II dilaksanakan tanggal 27 Mei 2013 pada sub pokok bahasan perkembangan teknologi transportasi.

(1)Kegiatan Awal

Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan salam. Pada kegiatan awal sebelum proses pembelajaran dilakukan, guru menyiapkan media yang akan digunakan. Kegiatan selanjutnya yang dilakukan oleh guru adalah melakukan apersepsi. Apersepsi “anak-anak tadi berangkat sekolah naik apa?”. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada pertemuan hari ini.

(2)Kegiatan Inti

Media yang digunakan berupa *puzzle* alat transportasi sederhana dan modern. *Puzzle* yang di gunakan terdiri dari potongan gambar yang berwarna dan di buat lebih baik dari gambar siklus I. Guru menyampaikan materi pengantar untuk membantu siswa memahami materi yang akan dipelajari, Guru

melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang telah dipelajari yaitu mengenai teknologi transportasi (darat, air, udara). Kemudian membagi siswa dalam kelompok-kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 20 siswa (kelompok besar) yang kemudian dibagi-bagi lagi dalam kelompok kecil (kelompok terdiri dari 5 siswa). Anggota kelompok masih sama seperti pertemuan-pertemuan sebelumnya. Setiap kelompok dibagikan media gambar berbentuk *puzzle* dengan yaitu gambar alat transportasi darat, air, udara. Media gambar yang berbentuk *puzzle* ini belum terpasang dengan baik dan masing-masing kelompok yang bertugas untuk memasang *puzzle* tersebut agar menjadi sebuah gambar yang utuh.

Sebelum tugas dikerjakan terlebih dahulu guru memberikan penjelasan mengenai tugas yang harus dikerjakan. Ketua kelompok bertanggung jawab penuh terhadap kelompok. Selain itu ketua kelompok juga bertugas untuk membagi tugas-tugas setiap anggota kelompok. Dalam satu kelompok pembagian tugas dibagi dalam dua bagian, yaitu anggota kelompok yang bertugas untuk menyusun *puzzle* dan anggota kelompok bertugas untuk penyelesaian LKS.

Diskusi kelompok dilakukan dalam masing-masing kelompok. Setiap selesai menyusun *puzzle* siswa melakukan

rolling *puzzle* pada kelompok lain yang telah selesai. Setelah selesai menyusun siswa mengerjakan LKS dan melakukan diskusi kelompok. Hasil dari diskusi kelompok disampaikan di depan kelas. Setelah hasil diskusi dilaporkan dan dibahas, guru menjelaskan materi yang sudah dipelajari, yaitu materi tentang Perkembangan Teknologi Transportasi Sederhana dan Modern. Guru memberikan bintang prestasi pada kelompok yang telah selesai lebih dahulu berhasil menyusun *puzzle*.

(3)Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir siswa yang belum menguasai dan memahami tentang materi yang sudah disampaikan, diberi kesempatan untuk bertanya, Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru. Siswa bersama dengan guru membahas soal yang mereka kerjakan. Setelah itu siswa dibantu guru menyimpulkan materi yang telah dibahas.

3) Observasi Tindakan II

Pada tahap ini, pengamat melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran IPS berlangsung dengan menggunakan media gambar berbentuk *puzzle*. Observasi juga dilakukan terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif (tes). Hasil observasi pada siklus II dapat diuraikan sebagai berikut.

a) Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran IPS dengan Media

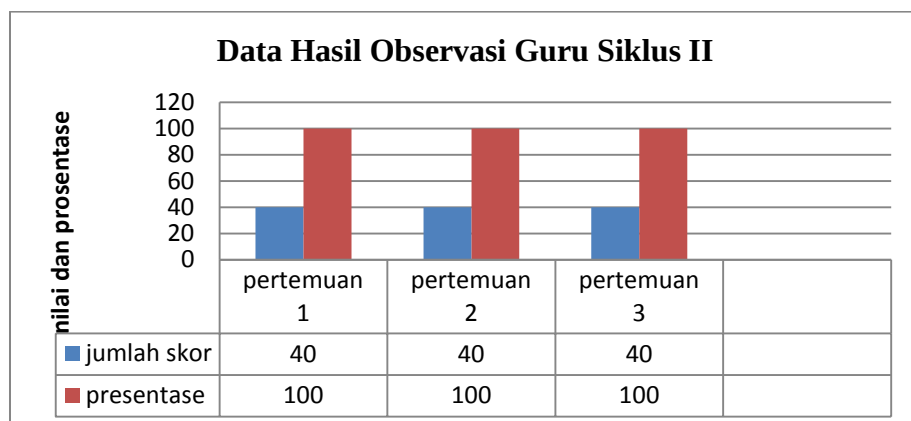
Gambar Berbentuk *Puzzle*

Observasi terhadap aktivitas guru dilakukan pengamat selama proses pembelajaran berlangsung dari awal sampai akhir. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar pada siklus II, aktivitas guru dalam pembelajaran IPS dengan Media Gambar Berbentuk *Puzzle* berjalan baik sekali. Dari sepuluh indikator dalam aspek pengamatan, aktivitas guru selama pertemuan I-III persentasenya kemunculannya 100%.

Guru dalam menggunakan media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan seluruh siswa memperhatikan penjelasan guru. Dengan media gambar tersebut guru dapat menyampaikan materi dengan baik. Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS sudah sesuai dengan materi sehingga membuat siswa memperhatikan dan lebih aktif serta siswa menjadi lebih paham tentang materi yang disampaikan guru.

Media gambar yang digunakan guru membuat siswa merasa senang dan aktif karena siswa dapat belajar sambil bermain. Semua kelompok sudah dapat menyusun puzzle dan tidak ada siswa yang terlihat bingung. Karena pada saat guru memberikan petunjuk semua kelompok sudah memperhatikan. Guru dalam menggunakan media telah sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan dan dalam penggunaannya medianya pun sudah efektif sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Pada saat mengajar, guru dapat mempergunakan media gambar tersebut dengan baik dan tepat karena selama proses pembelajaran guru tidak secara terus menerus memperlihatkan atau menjelaskan materi dengan memperlihatkan media tersebut. Media gambar yang berbentuk puzzle dalam pembelajaran IPS dapat menarik perhatian siswa dan semua siswa memperhatikan penjelasan guru. Karena media gambar yang berbentuk *puzzle* adalah hal yang baru bagi siswa kelas IV SD Bangunharjo Sewon Bantul. Adapun hasil observasi aktivitas guru siklus II dapat dilihat pada lampiran 11 dan gambar 5.



Gambar 5. Diagram Hasil Observasi Guru Siklus II

b) Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Media Gambar Berbentuk *Puzzle*

Observasi terhadap aktivitas siswa dilakukan pengamat selama proses pembelajaran berlangsung dari awal sampai akhir secara klasikal. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat pada saat

berlangsungnya kegiatan belajar mengajar pada siklus II, aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan media gambar berbentuk *puzzle* berjalan baik sekali. Dari lima indikator dalam aspek pengamatan, aktivitas siswa selama pertemuan I-III persentasenya kemunculannya sudah 100%.

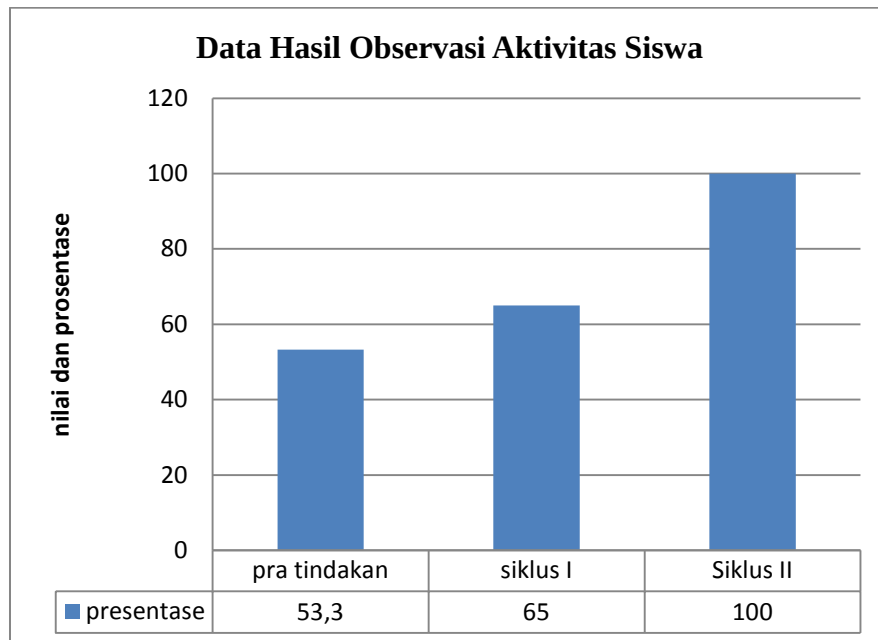
Semua kelompok lebih bersemangat dan fokus dalam menyusun *puzzle* karena media gambar lebih menarik dan sudah mulai terbiasa dengan kelompok masing-masing sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif. Selain itu hampir semua siswa sudah memperhatikan penjelasan guru termasuk siswa yang asyik berbicara, ramai sendiri dengan teman juga ikut memperhatikan.

Semua siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru secara lisan. Perhatian terhadap perintah dan petunjuk yang diberikan guru dalam menyusun *puzzle* sudah dilakukan oleh semua kelompok. Selain itu semua siswa sudah terlihat senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media gambar yang berbentuk *puzzle*. Adapun hasil observasi aktivitas siswa siklus II dapat dilihat pada tabel 7, gambar 6 dan lampiran 12.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II

Kondisi Awal	Setelah Tindakan	
	Siklus I	Siklus II
53,3%	65 %	100 %

Agar lebih jelas lagi, maka dapat dilihat dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 6. Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

c) Observasi terhadap Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif (Tes)

Berdasarkan hasil tes pada setiap pertemuan pada siklus II, dapat diamati bahwa ada peningkatan pencapaian hasil belajar ranah kognitif (tes) pada siklus II. Adapun peningkatan hasil belajar ranah kognitif (tes) pada setiap pertemuan pada siklus II dapat dilihat dari tabel 8.

Tabel 8. Hasil Nilai Tes Evaluasi Siswa II

No .	Nama	Nilai			Rata- rata	Ket
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3		
1.	RM	60	63	70	64,3	blm tuntas
2.	DH	70	77	80	75,6	tuntas
3.	AL	80	83	80	81	tuntas
4.	AJ	80	83	80	81	tuntas
5.	AA	75	77	80	77,3	tuntas
6.	DI	70	70	70	70	blm tuntas
7.	DD	80	93	90	87,6	tuntas
8.	EA	70	70	70	70	blm tuntas
9.	FA	75	77	80	75,6	tuntas
10.	HR	80	83	85	82,7	tuntas
11.	KM	75	77	80	75,6	tuntas
12.	MU	80	90	93	87,7	tuntas
13.	MS	80	90	93	87,7	tuntas
14.	RA	75	77	80	77,3	tuntas
15.	RN	77	80	90	82,3	tuntas
16.	RC	77	80	90	82,3	tuntas
17.	ZF	80	80	90	83,3	tuntas
18.	SW	80	93	100	91	tuntas
19.	AW	70	80	80	76,7	tuntas
20.	AN	70	80	87	79	tuntas
Nilai Rata-rata		75,2	80,15	83,4	79,58	
Nilai Tertinggi		80	80	100	91	
Nilai Terendah		60	60	70	64,3	
Jumlah siswa tuntas belajar		14	17	17	17	
Persentase siswa tuntas belajar		70%	85%	85%	85%	
Jumlah siswa belum tuntas belajar		6	3	3	3	
Persentase siswa belum tuntas belajar		30%	15%	15%	15%	

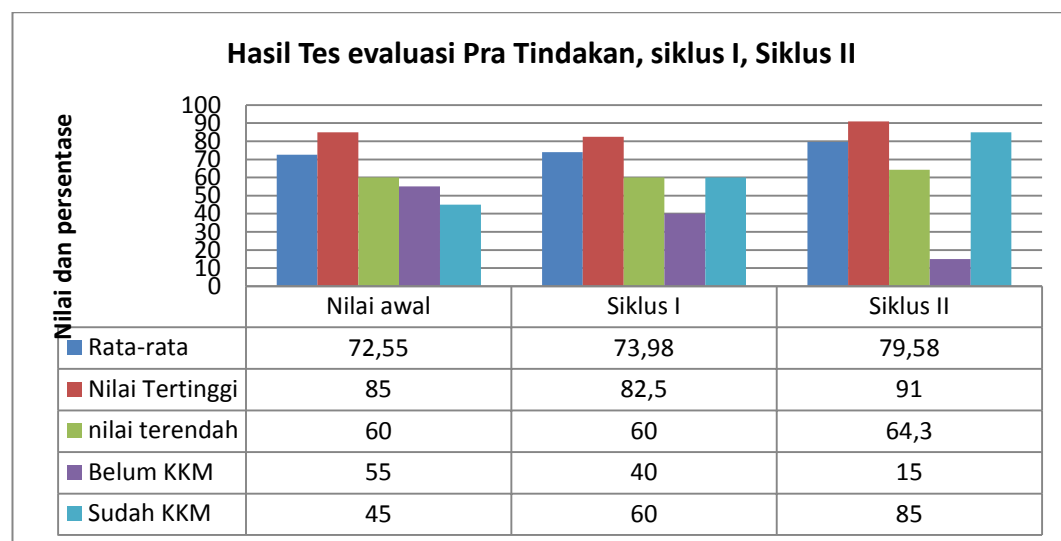
Berdasarkan hasil posttest tiap pertemuan siklus II dapat diamati bahwa ada peningkatan pencapaian hasil belajar ranah kognitif (tes) pada siklus II dibanding hasil belajar siklus I dan sebelum diadakan tindakan. Adapun peningkatan hasil belajar ranah kognitif (tes) setelah dilakukan tindakan siklus

II dibanding siklus I dan sebelum dilakukan tindakan dapat dilihat pada tabel 9 dan gambar 7 .

Tabel 9. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada kondisi awal, Siklus I dan Siklus II

No	Hasil Tes	Nilai	Keterangan					
		Rata-rata	Tertinggi	Terendah	Siswa Belum Mencapai KKM 75		Siswa Mencapai KKM 75	
1	Nilai Awal	72,55	85	60	11	55,00%	9	45,00%
2	Siklus I	73,98	82,5	60	8	40,00%	12	60,00%
2	Siklus II	79,58	91	64,3	3	15,00%	17	85,00%

Agar lebih jelas lagi, maka dapat dilihat dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 7. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Ranah Kognitif Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Dari tabel 9 dan gambar 7 di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar ranah kognitif (tes) materi perkembangan teknologi pada siklus II mengalami peningkatan dibanding siklus I dan sebelum dilakukan tindakan. Peningkatan tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

- (1) Pada siklus II terdapat 3 siswa yang belum mencapai kriteria keberhasilan (nilai <75) yaitu 15,00 %.
- (2) Pada siklus II terdapat 17 siswa yang telah mencapai kriteria keberhasilan (nilai ≥ 75) yaitu 85,00%.
- (3) Hasil rata-rata nilai siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai keseluruhan siswa sebelum dan sesudah diberi tindakan. Sebelum diberi tindakan rata-rata nilai keseluruhan siswa 72,55 kemudian setelah diberi tindakan pada siklus I meningkat menjadi 73,98. Pada siklus II meningkat lagi menjadi 79,58.

Hasil rata-rata nilai siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai keseluruhan siswa sebelum dan sesudah diberi tindakan. Sebelum diberi tindakan rata-rata nilai keseluruhan siswa 72,55 kemudian setelah diberi tindakan siklus I menjadi 73,98. Dan pada siklus II meningkat menjadi 79,58.

1) Refleksi II

Refleksi pada siklus II ini dilakukan peneliti bersama guru. Berdasarkan hasil diskusi yang dilakukan peneliti bersama dengan guru kelas IV SD Bangunharjo Sewon Bantul dapat dikatakan semua langkah yang telah disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran sudah terlaksana diantaranya sebagai berikut :

- a) Siswa semangat dalam menyusun puzzle karena media yang digunakan dibuat lebih menarik lagi. Media gambar yang berbentuk *puzzle* dibuat

dengan menggunakan gambar yang lebih jelas yang dilapisi dengan karton, kemudian menggunakan papan yang terbuat dari kardus sebagai tempat untuk menaruh *puzzle*.

- b) Sudah tidak ada kelompok yang terlihat selasai paling akhir dalam menyusun karena guru sudah memberikan arahan dan bimbingan kepada satu kelompok yang pada siklus I terlihat selesai paling terakhir,
- c) Hampir semua siswa sudah memerhatikan penjelasan dari guru termasuk dengan siswa yang mengobrol sendiri dengan teman sebelah.
- d) Guru memberikan reward berupa gambar bintang prestasi pada kelompok yang telah selesai lebih dahulu dalam menyusun *puzzle*.

Berdasarkan hasil observasi tindakan siklus II yang telah dilakukan, peneliti mengadakan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang dicapai pada tindakan siklus II. Refleksi tersebut dilakukan bersama guru sebagai kolaborator untuk mengevaluasi hasil belajar, setelah dilakukan tes evaluasi dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media gambar berbentuk *puzzle*. Nilai rata-rata tersebut, yaitu 17 siswa sudah mencapai nilai KKM 75 dan 3 siswa belum mencapai KKM 75. Kriteria ketuntasan belajar siswa sudah mencapai 75% dari jumlah seluruh siswa yaitu 20 siswa. Sementara dalam proses pembelajaran aktivitas guru dan siswa sudah mencapai 100%.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa tindakan pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbentuk

puzzle telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada materi koperasi Indonesia dan perkembangan teknologi . Oleh karena itu peneliti bersama kolaborator memutuskan untuk mengakhiri penelitian sampai pada siklus II.

B. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam beberapa siklus. Siklus yang dilaksanakan pada penelitian ini terdiri dari siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus II tahap-tahap yang dilakukan merupakan perbaikan pada siklus sebelumnya yaitu siklus I.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan media gambar berbentuk *puzzle* pada siswa kelas IV SD Bangunharjo Sewon Bantul. Dari analisis yang telah dilakukan ternyata hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini telah terbukti benar bahwa media gambar berbentuk *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Bangunharjo Sewon Bantul.

Dalam pelaksanaan di sekolah, guru membentuk kelompok besar yang beranggota 20 siswa. Dari kelompok besar tersebut kemudian dibentuk kelompok-kelompok kecil yaitu 4 kelompok yang beranggotakan 5 siswa. Penerapan pembelajaran dalam 2 siklus. Siklus I terdiri dari 2 pertemuan, siklus II terdiri dari 3 pertemuan.

Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan, guru menyiapkan sejumlah

perangkat yang dibutuhkan, antara lain RPP, *Puzzle*, soal evaluasi dan LKS, dan lembar pengamatan aktifitas siswa dan guru. Dalam pelaksanaan tindakan kelas, guru berperan sebagai pelaksana dan pembimbing siswa dalam pembelajaran. Sedangkan peneliti bertindak sebagai pengamat jalannya pembelajaran. Semua aktifitas siswa dan guru dalam kelas diamati dan dinilai dengan berpedoman pada lembar pengamatan siswa dan guru. Pada setiap akhir proses pembelajaran, hasil pengamatan didiskusikan dengan guru.

Data hasil penelitian pada kondisi awal menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata pratindakan sebesar 72,55 kemudian pada siklus I menjadi 73,98 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 79,58 dengan persentase ketuntasan belajar masing-masing sebesar 45,00 %, 60,00%, dan 85,00 %. Ketuntasan dari nilai pratindakan baru 9 siswa yang sudah mencapai KKM, sementara pada siklus I meningkat menjadi 12 siswa dan pada siklus II menjadi seluruh 17 siswa yang sudah mencapai KKM.

Berdasarkan hasil observasi tindakan siklus II yang telah dilakukan, peneliti mengadakan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang dicapai pada tindakan siklus II. Refleksi tersebut dilakukan bersama guru sebagai kolaborator untuk mengevaluasi pencapaian hasil belajar, setelah dilakukan tes evaluasi dalam setiap pembelajaran IPS dengan menggunakan media gambar berbentuk *puzzle*. Hasil dari rata-rata evaluasi tersebut dapat menghasilkan refleksi sebagai berikut: ada 3 siswa yang belum mencapai KKM 75, sedangkan 17 siswa telah mencapai KKM 75.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari rerata nilai kondisi awal yaitu 72,55 bila dibandingkan dengan rerata selama siklus I pada tindakan 1 dan 2 yaitu 73,98. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari nilai 72,55 menjadi 73,98 sehingga mengalami kenaikan 1,43. Namun kenaikan tersebut belum begitu berarti mengingat pembelajaran IPS di SD Bangunharjo menerapkan kriteria ketuntasan belajar sebesar 75 telah dicapai oleh 75 % dari jumlah siswa. Pada siklus I KKM belum mampu terpenuhi, karena jumlah siswa yang memperoleh nilai minimal 75 baru dicapai oleh 60 %.

Berdasarkan observasi siklus I, didapat kemungkinan-kemungkinan penyebab tindakan yang dilakukan pada siklus I belum berhasil meningkatkan hasil belajar secara tuntas adalah karena sebab-sebab sebagai berikut. Pada proses pembelajaran IPS, ada siswa yang kurang aktif dan bersemangat dalam menyusun puzzle karena media gambar yang digunakan kurang menarik perhatian siswa. Selain itu, dalam diskusi kelompok belum ada reward terhadap kelompok yang terlihat paling cepat menyelesaikan menyusun *puzzle*. Terdapat satu kelompok yang terlihat selesai paling akhir diantara kelompok lainnya dalam menyusun puzzle karena tidak memperhatikan perintah dan petunjuk dari guru. Masih terdapat beberapa siswa yang terlihat mengobrol sendiri dengan teman pada saat proses pembelajaran.

Menanggapi hal tersebut guru melakukan perbaikan pada siklus II yaitu membimbing siswa agar lebih aktif dalam mengerjakan tugas kelompok

dengan mengoptimalkan peran masing-masing anggota kelompok dalam mengerjakan tugas; memotivasi siswa untuk aktif dalam menjawab pertanyaan jika menemui kesulitan dalam menemukan pengetahuan tentang materi perkembangan teknologi; guru memberikan arahan dan bimbingan kepada kelompok yang terlihat paling akhir dalam menyusun puzzle; siswa yang terlihat asyik mengobrol sendiri dengan teman sebelah dipindah tempat duduknya di barisan paling depan; puzzle yang digunakan lebih menarik, lebih jelas, gambar dilapisi karton dan puzzle disusun di atas papan yang terbuat dari kardus; dan guru memberikan bintang prestasi pada kelompok yang telah selesai menyusun puzzle dengan cepat dan benar.

Pada pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yaitu rerata nilai kondisi awal yaitu 72,55 bila dibandingkan dengan rerata selama siklus I yaitu 73,98. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari nilai 72,55 menjadi 73,98 sehingga mengalami kenaikan 1,43. Pada siklus II rerata hasil belajar yaitu 79,58. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari 73,98 menjadi 79,58 sehingga mengalami kenaikan 5,60. Namun kenaikan tersebut belum begitu berarti mengingat pembelajaran IPS di SD Bangunharjo menerapkan kriteria ketuntasan belajar sebesar 75 telah dicapai oleh 75 % dari jumlah siswa. Pada siklus II KKM sudah terpenuhi, karena jumlah siswa yang memperoleh nilai minimal 75 sudah mencapai oleh 85 %. Terdapat 3 siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini dikarenakan

ketiga siswa termasuk siswa yang tergolong siswa yang rendah di kelas IV jadi masih sulit dalam mencermati setiap soal yang diberikan pada setiap tes.

Pada pembelajaran siklus II seluruh siswa telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan media gambar berbentuk *puzzle*. Data hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus I dan II mencapai 100 %,

Berdasarkan pembahasan hasil tindakan siklus I dan II, maka dapat dikatakan bahwa, hipotesis penelitian tindakan menggunakan media gambar berbentu *puzzle* telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Bangunharjo Sewon Bantul. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan telah berhasil meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Bangunharjo Sewon Bantul dalam pelaksanaannya masih terdapat kekurangan dan keterbatasan yaitu (1) Instrumen penelitian ini yang berupa soal pilihan ganda belum dilakukan try out, (2) Tes pada kondisi awal hanya berupa tes obyektif bentuk pilihan ganda, tidak seperti yang direncanakan yaitu kombinasi antara pilihan ganda dan isian singkat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas maka dapat dibuat kesimpulan bahwa penggunaan media gambar berbentuk puzzle, dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Bangunharjo Sewon Bantul. Peningkatan hasil belajar tersebut sebesar 7, 43. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa sebelum dilakukan tindakan nilai rata-rata 72,55 dengan persentase ketuntasan sebesar 45,00 % meningkat menjadi 73,98 dengan persentase ketuntasan sebesar 60,00 % dan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 79,58 dengan persentase ketuntasan sebesar 85,00 %.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti menyarankan.

1. Bagi Siswa

Siswa dapat menggunakan media gambar berbentuk puzzle dalam kegiatan pembelajaran IPS agar lebih mudah memahami materi pelajaran dan hasil belajarnya.

2. Bagi Guru

Guru dalam pembelajaran IPS sebaiknya menggunakan media gambar berbentuk *puzzle*. Penggunaan media gambar berbentuk *puzzle* dapat

digunakan oleh guru pada pembelajaran IPS terutama materi tentang koperasi dan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi .

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. (2004). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Anita Yus. (2005). *Penilaian Perkembangan Anak TK*. Jakarta: Dikti.
- Ansto Rahadi. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Dikjen Dikti Depdikbud.
- Arif S. Sadiman. (1996). *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali
- Azhar Arsyad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Conny R, Semiawan. (1999). *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: CV. Eka Jaya.
- . (2004). *Kurikulum 2004 : Standar Kompetensi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Depdikbud: Jakarta.
- Dimiyati & Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Djojo Suradisatro dkk. (1991). *Pendidikan IPS III*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- E.Mulyasa. (2006). *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- . (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fakih Samawi & Bunyamin Maftuh. (1998). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Harjanto. (2005). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Haryanto, dkk. (2003). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: FIP UNY.

- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY.
- (2007). *Pendidikan IPS SD*. Yogyakarta: FIP UNY.
- (2009). *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Hurlock, Elizabet B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl. (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Milles Matthew B. dan A. Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Media Gambar Berbentuk Puzzle. www.mamapinky.com diambil 04 April 2013 pukul 09.30.
- Mulyani Sumantri dan Johar Permana. (1998). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Ditjen Dikti.
- (1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Moh Uzer Usman. (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (2001). *Media Pengajaran*. Jakarta : Sinar Baru Algensindo.
- (2001). *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Oemar Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Purwanto. (2008). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Soelarko. (1980). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud

- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin Abdul Jabar. (2010). *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2010). *Penelitian Tindakan untuk Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- _____. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi revisi 2010. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tim Pengembang Kurikulum SD Bangunharjo. (2012). *Kurikulum Sekolah Dasar Bangunharjo Tahun Pelajaran 2012/2013*. Yogyakarta: Dinas Pendidikan Dasar Kabupaten Bantul.
- Tim Pustaka Yudistira. (2007). *Panduan Lengkap KTSP*. Yogyakarta: Pustaka Yudistira.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.

Lampiran 1

Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media Gambar Berbentuk *Puzzle*

Variabel Penelitian	Aspek/Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir Amatan
Media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	1. Menentukan jenis media dengan tepat a. Menggunakan media gambar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. b. Menggunakan media gambar sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.	2	1 dan 2
	2. Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat a. Menggunakan media gambar sesuai dengan karakteristik siswa b. Menggunakan media gambar sesuai dengan kemampuan siswa	2	3 dan 4
	3. Menyajikan media dengan tepat ✓ Memanfaatkan media gambar dengan efektif dan sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan.	1	5
	4. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu dan situasi yang tepat a. Menggunakan media gambar tersebut dengan baik pada saat pembelajaran IPS berlangsung. b. Membimbing siswa dalam diskusi dan menyusun <i>puzzle</i> c. Memilih media gambar yang dapat menarik perhatian siswa.	3	6,7,8
	5. Keefektifan dan efisiensi penggunaan media a. Menyampaikan informasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa b. Mendorong siswa untuk belajar	2	9 dan 10

Lampiran 2

Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media Gambar Berbentuk *Puzzle*

Variabel Penelitian	Aspek/Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir Amatan
Media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	1. Keaktifan siswa pada saat pembelajaran a. Menyusun media gambar berbentuk <i>puzzle</i> . b. Menjawab pertanyaan dari guru yang berhubungan dengan media gambar berbentuk <i>puzzle</i> c. Merespon materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	1, 3, 5	3
	2. Perilaku siswa selama pembelajaran a. Memperhatikan penjelasan guru dalam proses pembelajaran b. Memperhatikan perintah dan petunjuk guru dalam menggunakan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	2, 4	2

Lampiran 3
Kisi-kisi Soal Tes Siklus I

No	Pokok bahasan	Indikator	Jumlah	Jenis Soal	No. Item
1	1.1 Koperasi dan Pendiri Koperasi di Indonesia	1. Menjelaskan pengertian koperasi	7	Pilihan Ganda Isian singkat	1, 2, 3, 9, 1,2,3
		2. Menyebutkan tujuan dan manfaat koperasi	7	Pilihan Ganda Isian singkat	4, 8, 10, 7,8,9,10
		3. Menyebutkan tokoh pendiri koperasi di Indonesia	6	Pilihan Ganda Isian singkat	5, 6, 7 4, 5, 6
2.	1.2 Lambang Koperasi dan Jenis Koperasi	1. Menjelaskan arti lambang koperasi	13	Pilihan Ganda Isian singkat	1, 2,3,4, 5,6,7 1,2,3,4,5,6
		2. Menyebutkan macam-macam koperasi di Indonesia	7	Pilihan Ganda Isian singkat	8,9,10 7,8,9,10

Lampiran 4
Kisi-kisi Soal Tes Siklus II

No	Pokok bahasan	Indikator	Jumlah	Jenis Soal	No Item
1.	1.1 Perkembangan Teknologi Produksi	1. Menyebutkan jenis-jenis teknologi produksi masa lalu dan masa kini.	6	Pilihan Ganda Isian Singkat	1, 6, 7, 10 4,5
		2. Membandingkan jenis-jenis teknologi produksi yang digunakan masyarakat pada masa lalu dan masa kini.	5	Pilihan Ganda Isian Singkat	3, 4, 5, 2, 3
		3. Menjelaskan cara penggunaan salah satu teknologi produksi yang ada disekitar tempat tinggal siswa.	4	Pilihan Ganda Isian Singkat	2, 8, 9 1
2.	1.2 Perkembangan Teknologi Komunikasi	1. Menyebutkan alat-alat komunikasi masa lalu dan masa kini.	5	Pilihan Ganda Isian Singkat	1, 3, 8 1, 2
		2. Menyebutkan perbedaan teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini	4	Pilihan Ganda Isian Singkat	2, 7 3, 5
		3. Menyebutkan kelemahan dan kelebihan teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini	3	Pilihan Ganda Isian Singkat	4,5,9 -
		4. Menjelaskan cara penggunaan salah satu teknologi komunikasi masa kini.	3	Pilihan Ganda Isian Singkat	6, 10 4
3.	1.3 Perkembangan Teknologi Transportasi	1. Menyebutkan alat-alat transportasi masa lalu dan masa kini.	7	Pilihan Ganda Isian Singkat	1, 5,6,7 1,3,5
		2. Menyebutkan perbedaan teknologi transportasi masa lalu dan masa kini	6	Pilihan Ganda Isian Singkat	2,3,8,9 2,4
		3. Menyebutkan kelemahan dan kelebihan teknologi transportasi masa lalu dan masa kini	2	Pilihan Ganda Isian Singkat	4, 10 -

Lampiran 5

SOAL-SOAL PRETEST

I. Pilihlah jawaban dengan memberi tanda silang pada jawaban yang kamu anggap benar!

1. Badan atau lembaga perekonomian yang paling cocok dengan maksud pasal 33 ayat 1 UUD 1945 adalah....
 - a. koperasi
 - b. firma
 - c. perseroan
 - d. kongsi dagang
2. Kumpulan orang-orang yang bekerjasama dalam wadah suatu organisasi berdasarkan kekeluargaan disebut....
 - a. bank
 - b. koperasi
 - c. perseroan
 - d. kongsi dagang
3. Salah satu sifat koperasi adalah....
 - a. organisasi rentenir
 - b. organisasi perekonomian
 - c. organisasi penjualan
 - d. organisasi perbankan
4. Cita-cita dasar dari anggota koperasi adalah....
 - a. mencapai kesejahteraan
 - b. mengumpulkan laba
 - c. mendapatkan pinjaman
 - d. memberi santunan
5. Pendiri koperasi yang juga dijuluki bapak koperasi Indonesia adalah....
 - a. Soekarno
 - b. A. Yani
 - c. Moh. Yamin
 - d. Moh. Hatta
6. Moh Hatta dilahirkan di....
 - a. tasikmalaya
 - b. bukit tinggi

- c. solo
 - d. banyumas
7. Koperasi merupakan usaha yang dijalankan secara....
 - a. mandiri
 - b. bersama
 - c. tunggal
 - d. individu
8. Salah satu ciri badan usaha koperasi adalah....
 - a. kumpulan orang
 - b. kumpulan uang
 - c. kumpulan modal
 - d. kumpulan hutang
9. Salah satu tujuan didirikannya koperasi adalah....
 - a. memperdaya anggota
 - b. merugikan anggota
 - c. menjerumuskan anggota
 - d. mensejahterakan anggota
10. Sifat yang melambangkan keadilan pada lambang koperasi adalah....
 - a. bintang dan perisai
 - b. timbangan
 - c. gerigi roda
 - d. warna merah putih
11. Sifat nasional koperasi dilambangkan oleh....
 - a. bintang dan perisai
 - b. timbangan
 - c. gerigi roda
 - d. warna merah putih
12. Bintang dan perisai melambangkan....
 - a. keadilan
 - b. sifat nasional koperasi
 - c. pancasila sebagai landasan idiil
 - d. kemasyarakatan
13. Padi dan kapas melambangkan....
 - a. kemakmuran
 - b. kemasyarakatan
 - c. keadilan
 - d. persatuan

14. Sifat kemasyarakatan dan persatuan yang kokoh dilambangkan oleh....
- a. timbangan
 - b. padi dan kapas
 - c. rantai
 - d. pohon beringin
15. Teknologi pertanian masa kini dalam mengolah tanah menggunakan
- a. bajak
 - b. traktor
 - c. ani-ani
 - d. kerbau
16. Industri tekstil adalah industri yang menghasilkan
- a. kain
 - b. mobil
 - c. ban
 - d. kertas
17. Kain yang direntangkan berisi slogan, iklan atau berita yang perlu diketahui masyarakat umum disebut
- a. spanduk
 - b. tabloid
 - c. poster
 - d. pamphlet
18. Segala sesuatu yang digunakan sebagai alat angkutan disebut sarana
- a. komunikasi
 - b. transportasi
 - c. produksi
 - d. konsumsi
19. Contoh alat komunikasi jarak jauh, kecuali....
- a. telegram
 - b. kentongan
 - c. telepon
 - d. teleks
20. Salah satu jenis pekerjaan di bidang transportasi adalah
- a. sopir dan pilot
 - b. penyanyi dan penari
 - c. pengusaha wartel
 - d. masinis dan pedagang HP

JAWABAN SOAL PRETEST

1. A 11. B

2. B 12. D

3. B 13. C

4. A 14. A

5. D 15. B

6. B 16. A

7. C 17. A

8. C 18. B

9. A 19. B

10. D 20. A

Penilaian : (1 X 20) : 2 = 10

Lampiran 6

DAFTAR HASIL NILAI PRETEST KELAS IV SD BANGUNHARJO

Hari / Tanggal : Sabtu, 11 Mei 2013
KKM : 75

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1.	RM	60	Belum Tuntas
2.	DH	65	Belum Tuntas
3.	AL	78	Tuntas
4.	AJ	70	Belum Tuntas
5.	AA	80	Tuntas
6.	DI	65	Belum Tuntas
7.	DD	75	Tuntas
8.	EA	70	Belum Tuntas
9.	FA	65	Belum Tuntas
10.	HR	70	Belum Tuntas
11.	KM	73	Belum Tuntas
12.	MU	85	Tuntas
13.	MS	83	Tuntas
14.	RA	85	Tuntas
15.	RN	67	Belum Tuntas
16.	RC	75	Tuntas
17.	ZF	75	Tuntas
18.	SW	80	Tuntas
19.	AW	60	Belum Tuntas
20.	AN	70	Belum Tuntas
Nilai Rata-rata			72,55
Nilai Tertinggi			85
Nilai Terendah			60

Lampiran 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (SIKLUS I)

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	: IV/II
Alokasi Waktu	: 2 x pertemuan (2x70 menit)
Waktu Pelaksanaan	: Pertemuan I : 13 Mei 2013 Pertemuan II : 17 Maret 2013

I. STANDAR KOMPETENSI

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

II. KOMPETENSI DASAR

2.3 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

III. INDIKATOR

1. Menjelaskan pengertian koperasi
2. Menyebutkan tujuan dan manfaat koperasi
3. Menyebutkan tokoh pendiri koperasi di Indonesia
4. Menjelaskan arti lambang koperasi
5. Menyebutkan macam-macam koperasi di Indonesia

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah bermain *puzzle* dan berdiskusi kelompok, siswa dapat:

- a. Menjelaskan pengertian koperasi dengan benar
- b. Menyebutkan tujuan dan manfaat koperasi dengan tepat
- c. Menyebutkan tokoh pendiri koperasi di Indonesia dengan benar
- d. Menjelaskan arti lambang koperasi dengan tepat
- e. Menyebutkan macam-macam koperasi di Indonesia dengan benar

V. MATERI POKOK

Koperasi dan Kesejahteraan Rakyat

VI. METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Metode pembelajaran
 - a. Ceramah
 - b. Tanya Jawab
 - c. Diskusi kelompok
2. Media Pembelajaran
 - a. *Puzzle* tokoh pendiri koperasi (Moh. Hatta)
 - b. *Puzzle* lambang koperasi

VII. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Pertemuan I
 - a. Kegiatan awal (7 menit)
 1. Salam
 2. Apersepsi

Guru melakukan Tanya jawab dengan siswa, siapa diantara banyak siswa yang pernah pergi ke KUD (koperasi unit desa)?
 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
 - b. Kegiatan inti (50 menit)
 1. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi tokoh pendiri koperasi, pengertian, tujuan, materi, landasan dan sebagainya.
 2. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang koperasi.
 3. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, yaitu 4 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 5 siswa.
 4. Siswa memperoleh *puzzle* dan lembar kerja siswa (LKS)
 5. Siswa mendapatkan penjelasan dari guru mengenai tugas yang harus mereka diskusikan dalam kelompok yang telah terbentuk
 6. Siswa berdiskusi menyusun *puzzle* dan mengerjakan LKS
 7. Siswa melaporkan hasil diskusi kelompok di depan kelas

c. Kegiatan akhir (13 menit)

1. Siswa dibantu guru menyimpulkan materi
2. Siswa diberi kesempatan menanyakan hal-hal yang kurang jelas
3. Siswa mengerjakan soal evaluasi
4. Guru menutup pelajaran

2. Pertemuan II

a. Kegiatan awal (7 menit)

1. Salam
2. Apersepsi

Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi sebelumnya.

3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

b. Kegiatan inti (50 menit)

1. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai lambang koperasi dan macam-macam koperasi di Indonesia.
2. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang koperasi.
3. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, yaitu 4 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 5 siswa.
4. Siswa memperoleh *puzzle* dan lembar kerja siswa (LKS)
5. Siswa mendapatkan penjelasan dari guru mengenai tugas yang harus mereka diskusikan dalam kelompok yang telah terbentuk
6. Siswa berdiskusi menyusun *puzzle* dan mengerjakan LKS
7. Siswa melaporkan hasil diskusi kelompok di depan kelas

c. Kegiatan akhir (13 menit)

1. Siswa dibantu guru menyimpulkan materi
2. Siswa diberi kesempatan menanyakan hal-hal yang kurang jelas
3. Siswa mengerjakan soal evaluasi
4. Siswa dan guru membahas soal evaluasi
5. Guru menutup pelajaran

VIII. SUMBER DAN ALAT BELAJAR

a. Alat :

Media Gambar berbentuk puzzle yaitu gambar tokoh koperasi dan lambang koperasi.

b. Sumber Belajar

1. Sadiman dan Shendy Amalia. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
2. Tanya Hisnu P dan Winardi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
3. Tim Bina Karya Guru. (2007). *IPS Terpadu Untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Erlangga.

IX. PENILAIAN

1. Prosedur tes : tes
2. Jenis evaluasi : Tertulis
3. Bentuk evaluasi : Pilihan Ganda dan jawaban singkat
4. Alat Evaluasi : Soal tes
5. Kriteria Penilaian Setiap Pertemuan :

No	Bentuk soal	Skor	Skor total
I	Pilihan ganda	1	1 x 10 = 10
II	Isian singkat	2	1 x 10 = 10
Nilai akhir = $(10 + 10) : 2 = 10$			

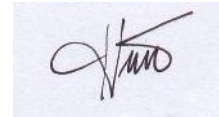
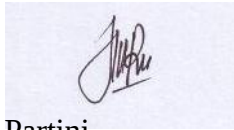
X. KRITERIA KEBERHASILAN

Siswa dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran apabila 75% dari jumlah siswa memperoleh nilai 75,0.

Sewon, Mei 2013

Guru Kelas

Peneliti



Partini

Yuni Pratiwi

NIP. 19531104 197412 2 001

NIM. 09108247041

Mengetahui
Kepala Sekolah



Sawarsana, S.Pd
NIP. 19590405 197912 1 008

LKS
(SIKLUS I PERTEMUAN 1)

Nama Kelompok: 1.

2.

3.

4.

5.

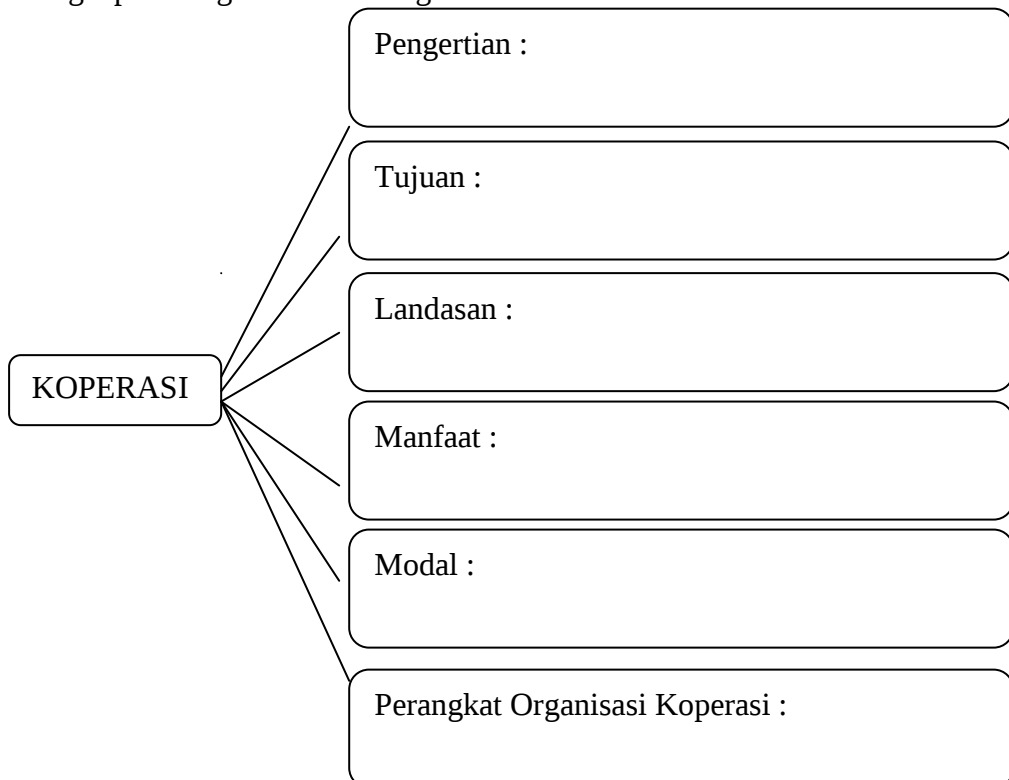
Petunjuk:

Susunlah potongan-potongan gambar yang ada menjadi sebuah gambar yang utuh!

Dari gambar yang telah kalian susun, jawablah pertanyaan dibawah ini:

- a. Siapakah aku?
- b. Dimanakah aku dilahirkan?
- c. Organisasi apakah yang aku dirikan?

Lengkapilah bagan berikut dengan benar !



- d. Diskusikan dengan kelompokmu!
- e. Laporkan hasil diskusimu didepan kelas!

Lampiran 6

LKS (SIKLUS I PERTEMUAN 2)

Nama Kelompok: 1.

2.

3.

4.

5.

Petunjuk:

Susunlah potongan-potongan gambar yang ada menjadi sebuah gambar yang utuh!

Dari gambar yang telah kalian susun, jawablah pertanyaan dibawah ini:

- a. Gambar apakah yang kalian temukan?
- b. Sebutkan bagian-bagian yang terdapat pada gambar yang telah kalian dapatkan beserta maknanya!
- c. Sebutkan jenis-jenis koperasi yang ada di Indonesia serta berilah penjelasan dari masing-masing jenis koperasi yang kalian ketahui!
- d. Diskusikan dengan kelompokmu!
- e. Laporkan hasil diskusimu di depan kelas!

SOAL EVALUASI PERTEMUAN 1 SIKLUS I

I. Pilihlah jawaban dengan memberi tanda silang pada jawaban yang kamu anggap benar!

1. Badan atau lembaga perekonomian yang paling cocok dengan maksud pasal 33 ayat 1 UUD 1945 adalah....
 - a. koperasi
 - b. firma
 - c. perseroan
 - d. kongsi dagang
2. Kumpulan orang-orang yang bekerjasama dalam wadah suatu organisasi berdasarkan kekeluargaan disebut....
 - a. bank
 - b. koperasi
 - c. perseroan
 - d. kongsi dagang
3. Salah satu sifat koperasi adalah....
 - a. organisasi rentenir
 - b. organisasi perekonomian
 - c. organisasi penjualan
 - d. organisasi perbankan
4. Cita-cita dasar dari anggota koperasi adalah....
 - a. mencapai kesejahteraan
 - b. mengumpulkan laba
 - c. mendapatkan pinjaman
 - d. memberi santunan
5. Pendiri koperasi yang juga dijuluki bapak koperasi Indonesia adalah....
 - a. Soekarno
 - b. A. Yani
 - c. Moh. Yamin
 - d. Moh. Hatta
6. Moh Hatta dilahirkan di....
 - a. tasikmalaya
 - b. bukit tinggi
 - c. solo
 - d. banyumas

7. Tanggal 12 Juli sering diperingati sebagai hari....
 - a. kemerdekaan
 - b. koperasi
 - c. pancasila
 - d. pendidikan

8. Koperasi merupakan usaha yang dijalankan secara....
 - a. mandiri
 - b. bersama
 - c. tunggal
 - d. individu

9. Salah satu ciri badan usaha koperasi adalah....
 - a. kumpulan orang
 - b. kumpulan uang
 - c. kumpulan modal
 - d. kumpulan hutang

10. Asas koperasi adalah....
 - a. kekeluargaan
 - b. kemanfaatan
 - c. kemandirian
 - d. kesinambungan

II. Isilah titik-titik di bawah ini!

1. Badan atau lembaga perekonomian yang paling cocok dengan maksud pasal 33 ayat 1 UUD 1945 adalah....
2. Kumpulan orang-orang yang bekerjasama dalam wadah suatu organisasi berdasarkan kekeluargaan disebut....
3. Cita-cita dasar dari anggota koperasi adalah....
4. Pendiri koperasi yang juga dijuluki bapak koperasi Indonesia adalah....
5. Moh Hatta dilahirkan di....
6. Tanggal 12 Juli sering diperingati sebagai hari....
7. Pengurus koperasi dipilih oleh....
8. Salah satu tujuan didirikannya koperasi adalah....
9. Menyediakan kebutuhan anggota merupakan....
10. Undang-undang yang mengatur tentang koperasi adalah....

SOAL EVALUASI PERTEMUAN 2 SIKLUS I

I. Pilihlah jawaban dengan memberi tanda silang pada jawaban yang kamu anggap benar!

1. Menyediakan kebutuhan anggota merupakan....
 - a. tujuan lembaga keuangan
 - b. tujuan koperasi
 - c. tujuan bank
 - d. tujuan usaha perkreditan rakyat
2. Sifat yang melambangkan keadilan pada lambang koperasi adalah....
 - a. bintang dan perisai
 - b. timbangan
 - c. gerigi roda
 - d. warna merah putih
3. Sifat nasional koperasi dilambangkan oleh....
 - a. bintang dan perisai
 - b. timbangan
 - c. gerigi roda
 - d. warna merah putih
4. Bintang dan perisai melambangkan....
 - a. keadilan
 - b. sifat nasional koperasi
 - c. pancasila sebagai landasan idiil
 - d. kemasyarakatan
5. Padi dan kapas melambangkan....
 - a. kemakmuran
 - b. kemasyarakatan
 - c. keadilan
 - d. persatuan
6. Sifat kemasyarakatan dan persatuan yang kokoh dilambangkan oleh....
 - a. timbangan
 - b. padi dan kapas
 - c. rantai
 - d. pohon beringin
7. Rantai dalam lambang koperasi melambangkan....
 - a. kerja dan usaha
 - b. persahabatan

- c. kemakmuran
- d. sifat nasional
- 8. Koperasi yang anggotanya terdiri dari para petani dan buruh tani adalah....
 - a. koperasi sekolah
 - b. koperasi pensiunan
 - c. koperasi pegawai negeri
 - d. koperasi pertanian
- 9. Barang-barang yang dijual dikoperasi sekolah adalah....
 - a. baju
 - b. gula dan beras
 - c. alat pertanian
 - d. pensil dan buku
- 10. Undang-undang yang mengatur tentang koperasi adalah....
 - a. UU No 22 Tahun 1992
 - b. UU No 24 Tahun 1992
 - c. UU No 23 Tahun 1992
 - d. UU No 25 Tahun 1992

II. Isilah titik-titik di bawah ini!

1. Sifat yang melambangkan keadilan pada lambang koperasi adalah....
2. Sifat nasional koperasi dilambangkan oleh....
3. Bintang dan perisai melambangkan....
4. Padi dan kapas melambangkan....
5. Sifat kemasyarakatan dan persatuan yang kokoh dilambangkan oleh....
6. Rantai dalam lambang koperasi melambangkan....
7. KUD singkatan dari....
8. Koperasi yang anggotanya terdiri dari para petani dan buruh tani adalah....
9. Membayar simpanan pokok bagi anggota merupakan adalah....
10. Koperasi yang disebut juga koperasi simpan pinjam adalah....

GAMBAR PUZZLE MATERI KOPERASI INDONESIA

Gambar Puzzle Bapak Koperasi Indonesia



Gambar puzzle lambang koperasi



Lampiran 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD Bangunharjo
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester	: IV / II
Siklus / Pertemuan	: I / 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Hari, tanggal	: Senin, 20 Mei 2013

I. STANDAR KOMPETENSI

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

II. KOMPETENSI DASAR

- 2.3 Menenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

III. INDIKATOR

1. Menyebutkan jenis-jenis teknologi produksi sederhana dan modern
2. Membandingkan jenis-jenis teknologi produksi masyarakat secara sederhana dengan teknologi modern
3. Menjelaskan cara penggunaan salah satu teknologi produksi yang ada disekitar tempat tinggal siswa

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mendengarkan penjelasan guru dan melakukan kegiatan diskusi, siswa dapat:

1. Menyebutkan jenis-jenis teknologi produksi sederhana dan modern

2. Membandingkan jenis-jenis teknologi produksi masyarakat secara sederhana dengan teknologi modern
3. Menjelaskan cara penggunaan salah satu teknologi produksi yang ada disekitar tempat tinggal siswa

V. MATERI POKOK

Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi

VI. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode Ceramah
2. Metode Diskusi kelompok
3. Metode Tanya jawab
4. Metode Penugasan

VII.KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. Kegiatan Awal (7 menit)

1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa bersama-sama.
2. Guru melakukan presensi siswa
3. Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar.
4. Guru menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
6. Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab dengan siswa, siapa diantara banyak siswa yang senang makan nasi. Dari padi kemudian menjadi beras, bagaimana cara pengolahannya?

B. Kegiatan Inti (50 menit)

1. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang jenis-jenis teknologi produksi modern yang ada di lingkungan sekitar.
2. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang berbagai produk yang dihasilkan dari kegiatan produksi modern yang ada
3. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok
4. Siswa memperoleh *puzzle* dan lembar kerja siswa (LKS)

5. Siswa mendapatkan penjelasan dari guru mengenai tugas yang harus mereka diskusikan dalam kelompok yang telah terbentuk
6. Siswa berdiskusi menyusun *puzzle* dan mengerjakan LKS
7. Siswa melaporkan hasil diskusi kelompok di depan kelas
8. Siswa dan guru mengulas hasil diskusi kelompok

C. Kegiatan Akhir (13 menit)

1. Siswa bersama-sama guru membuat kesimpulan tentang materi pelajaran.
2. Siswa diberi kesempatan menanyakan hal-hal yang kurang jelas
3. Siswa mengerjakan soal evaluasi
4. Siswa dan guru membahas soal evaluasi
5. Guru melakukan penilaian dan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
6. Guru menutup pelajaran dengan salam.

VIII. ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

A. Alat :

Media Gambar berbentuk puzzle yaitu gambar alat produksi sederhana

B. Sumber Belajar :

1. Sadiman dan Shendy Amalia. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI* 4. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
2. Tanya Hisnu P dan Winardi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
3. Tim Bina Karya Guru. (2007). *IPS Terpadu Untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Erlangga.

IX. PENILAIAN

1. Prosedur Tes : Tes
2. Jenis Tes : Tertulis

3. Bentuk Tes : Pilihan ganda dan jawaban singkat
4. Alat Tes : Lembar Soal (terlampir)
5. Cara menentukan skor

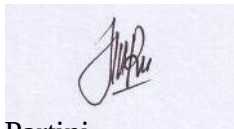
No	Bentuk soal	Skor	Skor total
I	Pilihan ganda	1	1 x 10 = 10
II	Isian singkat	2	2 x 5 = 10
Nilai akhir = $(10 + 10) : 2 = 10$			

X. Kriteria Keberhasilan

Pembelajaran dikatakan berhasil jika 75% siswa dari 20 jumlah siswa mendapat nilai sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan SD yaitu 75 atau siswa memperoleh nilai di atasnya.

Sewon, Mei 2013

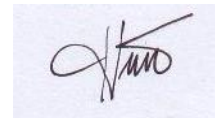
Guru Kelas



Partini

NIP. 19531104 197412 2 001

Peneliti



Yuni Pratiwi

NIM 09108247041

Mengetahui
Kepala Sekolah



Sawarsana, S.Pd
NIP. 19590405 197912 1 008

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Petunjuk:

Susunlah potongan-potongan gambar yang ada menjadi sebuah gambar yang utuh!

Dari gambar yang telah kalian susun, jawablah pertanyaan dibawah ini:

- Gambar apakah yang kalian temukan?
- Tuliskan nama gambar yang kalian temukan pada kolom dibawah ini berdasarkan jenisnya:
- Sebutkan kegunaan masing-masing alat yang kalian temukan.
- Diskusikan dengan kelompokmu!
- Laporkan hasil diskusimu didepan kelas!

Teknologi Produksi Masa Lalu :

Teknologi Produksi Masa Kini :

SOAL EVALUASI PERTEMUAN 2 SIKLUS I

I. Pilihlah jawaban dengan memberi tanda silang pada jawaban yang kamu anggap benar!

1. Gambar dibawah adalah gambar alat....



- | | |
|------------------|--------------------|
| a. pembuat batik | b. pembuat minyak |
| c. penyulam | d. pemintal benang |
2. Cara tradisional untuk mengolah padi menjadi beras dilakukan dengan....
- | | |
|-------------|-------------|
| a. mencuci | b. menjemur |
| c. menumbuk | d. membakar |
3. Pengolahan bahan-bahan di pabrik yang besar digunakan teknologi....
- | | |
|--------------|-----------|
| a. sederhana | b. modern |
| c. kuno | d. super |
4. Salah satu kelemahan teknologi produksi masa lalu adalah
- | | |
|-----------------------------|-----------------------|
| a. prosesnya lama | b. menimbulkan polusi |
| c. menggunakan tenaga mesin | d. hasilnya jelek |
5. Teknologi pertanian masa kini dalam mengolah tanah menggunakan
- | | |
|------------|------------|
| a. bajak | b. traktor |
| c. ani-ani | d. kerbau |
6. Industri tekstil adalah industri yang menghasilkan
- | | |
|---------|-----------|
| a. kain | b. mobil |
| c. ban | d. kertas |

7.



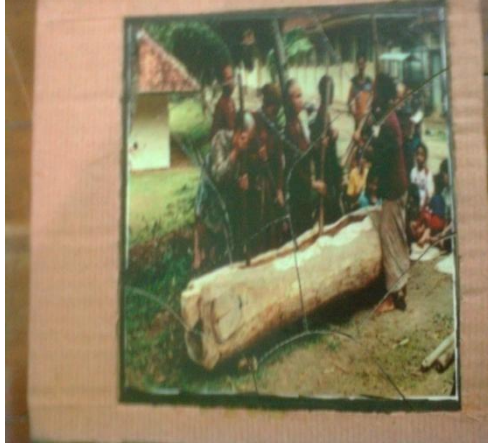
Gambar di atas adalah

- | | |
|---------------------|-------------------|
| a. traktor | b. pembuat kertas |
| c. penggiling beras | d. pemintal |
8. Petani tradisional membajak sawah dengan
- | | |
|------------------------------|------------------|
| a. bajak yang ditarik kerbau | b. bajak traktor |
| c. sabit | d. cangkul |
9. Berikut ini adalah hasil produksi dari kacang kedelai, kecuali
- | | |
|----------|---------|
| a. kecap | b. tahu |
| c. tempe | d. gula |
10. Industri tenun berupa pemintalan termasuk jenis produksi
- | | |
|--------------|-----------|
| a. sederhana | b. modern |
| c. kuno | d. super |

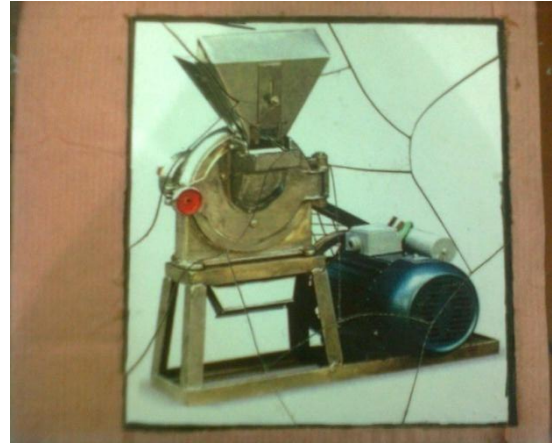
II. Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Cara tradisional untuk mengolah padi menjadi beras dilakukan dengan....
2. Pengolahan bahan-bahan di pabrik yang besar digunakan teknologi....
3. Teknologi pertanian masa kini dalam mengolah tanah menggunakan
4. Industri tekstil adalah industri yang menghasilkan
5. Indutri tenun berupa pemintalan termasuk jenis produksi

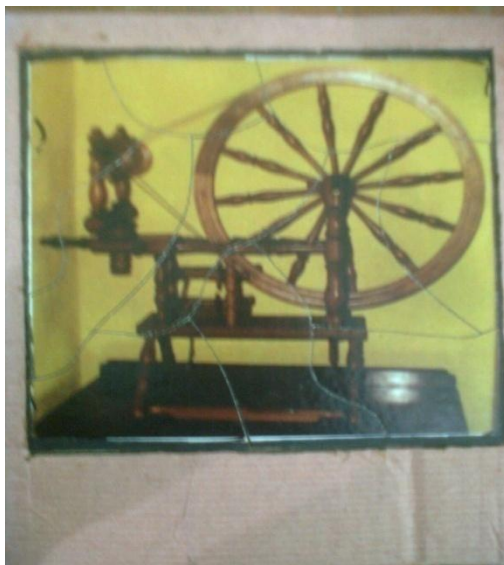
GAMBAR PUZZLE TEKNOLOGI PRODUKSI



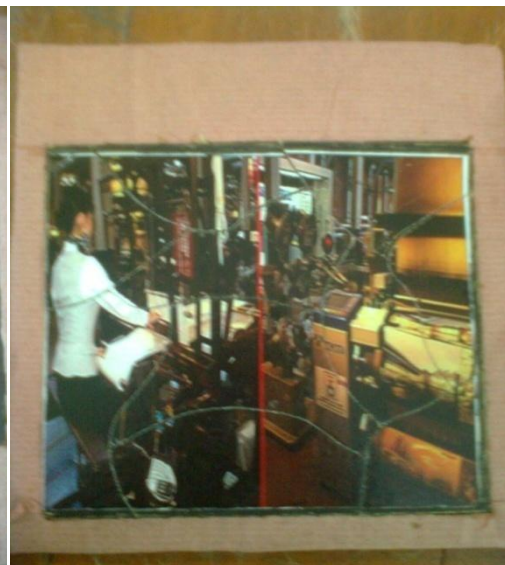
Lesung
Produksi Masa Lalu



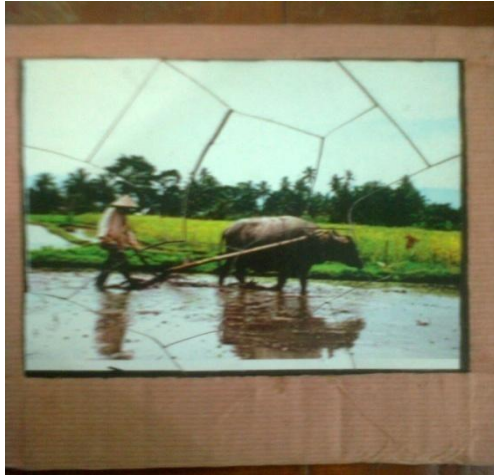
Mesin Penggiling
Produksi Masa Kini



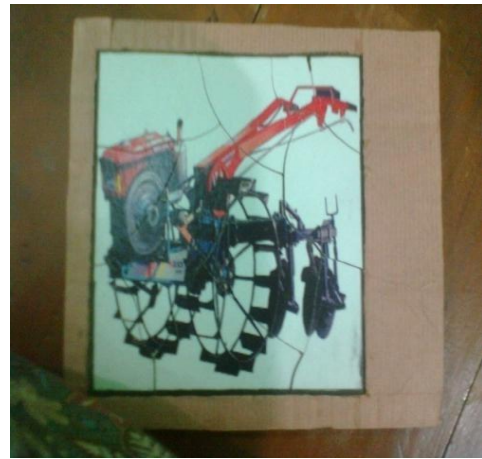
Alat Pemintal
Alat Produksi Masa Lalu



Mesin Tekstil
Alat Produksi Masa Kini



Bajak
Alat Produksi Masa Lalu



Traktor
Alat Produksi Masa Kini



Canting
Alat Produksi Masa Lalu Dan Masa Kini

Lampiran 9

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD Bangunharjo
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester	: IV / II
Siklus / Pertemuan	: II / 2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Hari, tanggal	: Jumat, 24 Mei 2013

I. STANDAR KOMPETENSI

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

II. KOMPETENSI DASAR

- 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

III. INDIKATOR

1. Menyebutkan alat-alat komunikasi masa lalu dan masa kini
2. Menyebutkan perbedaan teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini
3. Menyebutkan kelemahan dan kelebihan teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini
4. Menjelaskan cara penggunaan salah satu teknologi komunikasi dimasa kini

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mendengarkan penjelasan guru dan melakukan kegiatan diskusi, siswa dapat:

1. Menyebutkan alat-alat komunikasi masa lalu dan masa kini
2. Menyebutkan perbedaan teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini

3. Menyebutkan kelemahan dan kelebihan teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini
4. Menjelaskan cara penggunaan salah satu teknologi komunikasi dimasa kini

V. MATERI POKOK

Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi

VI. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode Ceramah
2. Metode Diskusi kelompok
3. Metode Tanya jawab
4. Metode Penugasan

VII.KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. Kegiatan Awal (7 menit)

1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa bersama-sama.
2. Guru melakukan presensi siswa
3. Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar.
4. Guru menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
6. Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab dengan siswa, Guru melakukan Tanya jawab dengan siswa, siapa diantara banyak siswa yang memiliki *hand phone* (HP) dan apa fungsi HP.

B. Kegiatan Inti (50 menit)

1. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang contoh-contoh alat komunikasi selain HP
2. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang contoh-contoh alat komunikasi dimasa lalu dan alat komunikasi dimasa kini
3. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok

4. Siswa memperoleh *puzzle* dan lembar kerja siswa (LKS)
5. Siswa mendapatkan penjelasan dari guru mengenai tugas yang harus mereka diskusikan dalam kelompok yang telah terbentuk
6. Siswa berdiskusi menyusun *puzzle* dan mengerjakan LKS
7. Siswa melaporkan hasil diskusi kelompok di depan kelas
8. Guru memberikan bintang prestasi kepada kelompok yang terbaik
9. Siswa dan guru mengulas hasil diskusi kelompok

C. Kegiatan Akhir (13 menit)

1. Siswa bersama-sama guru membuat kesimpulan tentang materi pelajaran.
2. Siswa diberi kesempatan menanyakan hal-hal yang kurang jelas
3. Guru melakukan penilaian dan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
4. Guru menutup pelajaran dengan salam.

VIII. ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

A. Alat :

Media Gambar berbentuk *puzzle* yaitu gambar alat komunikasi.

B. Sumber Belajar :

1. Sadiman dan Shendy Amalia. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
2. Tanya Hisnu P dan Winardi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
3. Tim Bina Karya Guru. (2007). *IPS Terpadu Untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Erlangga.

IX. PENILAIAN

1. Prosedur Tes : Tes akhir
2. Jenis Tes : Tertulis
3. Bentuk Tes : pilihan ganda dan jawaban singkat
4. Alat Tes : Lembar Soal (terlampir)
5. Cara menentukan skor

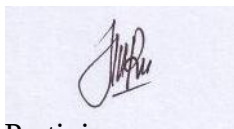
No	Bentuk soal	Skor	Skor total
I	Pilihan ganda	1	$1 \times 10 = 10$
II	Isian singkat	2	$2 \times 5 = 10$
Nilai akhir = $(10 + 10) : 2 = 10$			

X. Kriteria Keberhasilan

Pembelajaran dikatakan berhasil jika 75% siswa dari 20 jumlah siswa mendapat nilai sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan SD yaitu 75 atau siswa memperoleh nilai di atasnya.

Sewon, Mei 2013

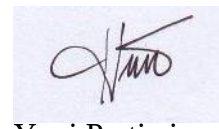
Guru Kelas



Partini

NIP. 19531104 197412 2 001

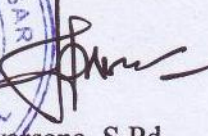
Peneliti



Yuni Pratiwi

NIM 09108247041

Mengetahui
Kepala Sekolah



Sawarsana, S.Pd
NIP. 19590405 197912 1 008



LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Petunjuk:

Susunlah potongan-potongan gambar yang ada menjadi sebuah gambar yang utuh!

Dari gambar yang telah kalian susun, jawablah pertanyaan dibawah ini:

- Gambar apakah yang kalian temukan?
- Tuliskan nama gambar yang kalian temukan pada kolom dibawah ini berdasarkan jenisnya:
- Sebutkan kegunaan masing-masing alat yang kalian temukan.
- Diskusikan dengan kelompokmu!
- Laporkan hasil diskusimu didepan kelas!

Teknologi Komunikasi Masa Lalu :

Teknologi Komunikasi Masa Kini :

SOAL EVALUASI PERTEMUAN 2 SIKLUS II

I. Pilihlah jawaban dengan memberi tanda silang pada jawaban yang kamu anggap benar!

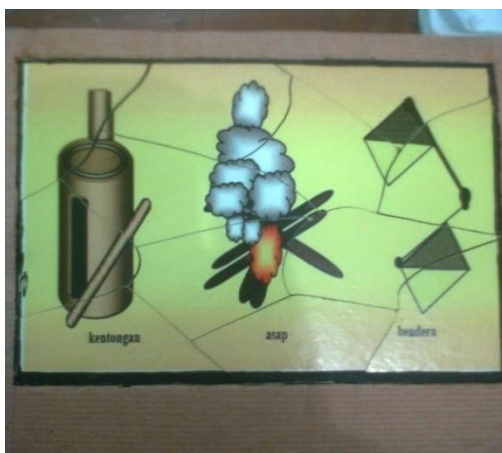
1. Di bawah ini yang merupakan teknologi komunikasi masa lalu adalah
 - a. telepon
 - b. kentongan
 - c. HP
 - d. televise
2. Jangkauan komunikasi masa lalu ternyata lebih dari jangkauan komunikasi masa kini.
 - a. dekat
 - b. cepat
 - c. jauh
 - d. mahal
3. Kain yang direntangkan berisi slogan, iklan atau berita yang perlu diketahui masyarakat umum disebut
 - a. spanduk
 - b. tabloid
 - c. poster
 - d. pamphlet
4. Keuntungan menggunakan telephone genggan (Hand Phone) adalah....
 - a. murah harganya
 - b. sulit dibawa kemana-mana
 - c. pesan cepat terkirim
 - d. membutuhkan waktu yang lama
5. berikut ini yang termasuk teknologi komunikasi dengan isyarat adalah
 - a. telepon
 - b. e-mail
 - c. kentongan
 - d. short message service (SMS)
6. Mengirim surat dengan perangko dapat menggunakan jasa
 - a. pos
 - b. Telkom

- c. angkut
 - d. dinas perhubungan
7. Telepon sebagai alat komunikasi ditemukan oleh
 - a. Marconi
 - b. John Logie Baird
 - c. Alexander Graham Bell
 - d. Samuel Morse
 8. Contoh alat komunikasi jarak jauh, kecuali....
 - a. telegram
 - b. kentongan
 - c. telepon
 - d. teleks
 9. Keuntungan menggunakan telephone genggam (Hand Phone) adalah....
 - a. murah harganya
 - b. sulit dibawa kemana-mana
 - c. pesan cepat terkirim
 - d. membutuhkan waktu yang lama
 10. Untuk mengirimkan pesan dizaman sekarang, digunakan alat....
 - a. bedug
 - b. *faximile*
 - c. telik sandi
 - d. tali kaleng

II. Isilah titik-titik di bawah ini!

1. Alat komunikasi yang terbuat dari bambu atau kayu adalah....
2. Alat komunikasi satu arah yang disebut juga radio panggil adalah....
3. Alat komunikasi pada zaman sekarang menggunakan teknologi....
4. Sebelum dikirim, surat harus diberi....
5. Kain yang direntangkan berisi slogan, iklan atau berita yang perlu diketahui masyarakat umum disebut

GAMBAR PUZZLE ALAT KOMUNIKASI



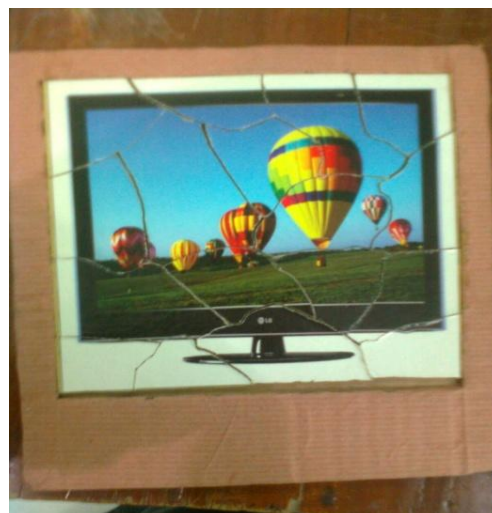
Kentongan, Asap, Bendera Morse
Alat Komunikasi Masa Lalu



Faximile
Alat Komunikasi Masa Kini



Horn Speaker
Alat Komunikasi Masa Kini



Televisi
Alat Komunikasi Masa Kini

Lampiran 10

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD Bangunharjo
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester	: IV / II
Siklus / Pertemuan	: II / 3
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Hari, tanggal	: Senin, 27 Mei 2013

I. STANDAR KOMPETENSI

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

B. KOMPETENSI DASAR

- 2.3 Menenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

C. INDIKATOR

- a. Menyebutkan alat –alat transportasi dimasa lalu dan dimasa kini dengan tepat
- b. Menyebutkan perbedaan teknologi transportasi dimasa lalu dan dimasa kini dengan benar
- c. Menyebutkan kelemahan dan kelebihan teknologi transportasi dimasa lalu dan dimasa kini dengan benar

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mendengarkan penjelasan guru dan melakukan kegiatan diskusi, siswa dapat:

- a. Menyebutkan alat –alat transportasi dimasa lalu dan dimasa kini dengan tepat
- b. Menyebutkan perbedaan teknologi transportasi dimasa lalu dan dimasa kini dengan benar
- c. Menyebutkan kelemahan dan kelebihan teknologi transportasi dimasa lalu dan dimasa kini dengan benar

E. MATERI POKOK

Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode Ceramah
2. Metode Diskusi kelompok
3. Metode Tanya jawab
4. Metode Penugasan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

✓ Kegiatan Awal (7 menit)

1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa bersama-sama.
2. Guru melakukan presensi siswa
3. Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar.
4. Guru menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
6. Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab dengan siswa, Siswa bersama guru bernyanyi lagu naik delman. Guru bertanya kepada siswa siswa delman termasuk alat transportasi masa lalu atau masa kini.

✓ Kegiatan Inti (50 menit)

1. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang jenis-jenis transportasi yang ada di Indonesia
2. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang contoh-contoh alat transportasi darat, laut dan udara

3. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang contoh-contoh alat transportasi dimasa lalu dan alat komunikasi dimasa kini
 4. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok
 5. Siswa memperoleh *puzzle* dan lembar kerja siswa (LKS)
 6. Siswa mendapatkan penjelasan dari guru mengenai tugas yang harus mereka diskusikan dalam kelompok yang telah terbentuk
 7. Siswa berdiskusi menyusun *puzzle* dan mengerjakan LKS
 8. Siswa melaporkan hasil diskusi kelompok di depan kelas
 9. Guru memberikan bintang prestasi kepada kelompok yang terbaik
 10. Siswa dan guru mengulas hasil diskusi kelompok
- ✓ Kegiatan Akhir (13 menit)
1. Siswa bersama-sama guru membuat kesimpulan tentang materi pelajaran.
 2. Siswa diberi kesempatan menanyakan hal-hal yang kurang jelas
 3. Siswa mengerjakan soal evaluasi
 4. Siswa dan guru membahas soal evaluasi
 5. Guru melakukan penilaian dan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
 6. Guru menutup pelajaran dengan salam.

H. ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

- ✓ Alat :
- Media Gambar berbentuk *puzzle* yaitu gambar alat transportasi sederhana
- ✓ Sumber Belajar :
1. Sadiman dan Shendy Amalia. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
 2. Tanya Hisnu P dan Winardi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

3. Tim Bina Karya Guru. (2007). *IPS Terpadu Untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Erlangga.

I. PENILAIAN

1. Prosedur Tes : Tes akhir
2. Jenis Tes : Tertulis
3. Bentuk Tes : pilihan ganda dan uraian
4. Alat Tes : Lembar Soal
5. Cara menentukan skor

No	Bentuk soal	Skor	Skor total
I	Pilihan ganda	1	1 x 10 = 10
II	Isian singkat	2	2 x 5 = 10
Nilai akhir = $(10 + 10) : 2 = 10$			

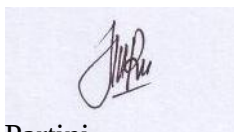
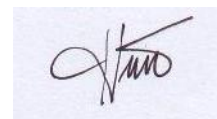
J. Kriteria Keberhasilan

Pembelajaran dikatakan berhasil jika 75% siswa dari 20 jumlah siswa mendapat nilai sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan SD yaitu 75 atau siswa memperoleh nilai di atasnya.

Sewon, Mei 2013

Guru Kelas

Peneliti

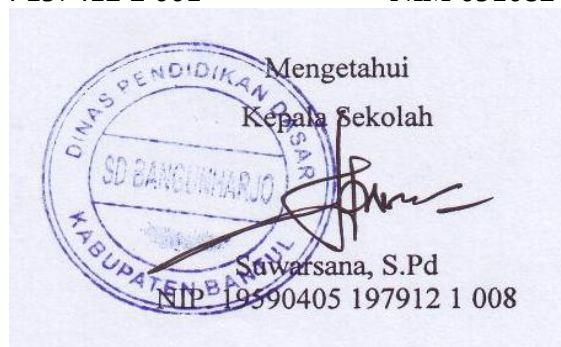



Partini

Yuni Pratiwi

NIP. 19531104 197412 2 001

NIM 09108247041



LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Petunjuk:

Susunlah potongan-potongan gambar yang ada menjadi sebuah gambar yang utuh!

Dari gambar yang telah kalian susun, jawablah pertanyaan dibawah ini:

- Gambar apakah yang kalian temukan?
- Tuliskan nama gambar yang kalian temukan pada kolom dibawah ini berdasarkan jenisnya:
- Sebutkan kegunaan masing-masing alat yang kalian temukan.
- Diskusikan dengan kelompokmu!
- Laporkan hasil diskusimu didepan kelas!

Teknologi Transportasi Darat

Masa Lalu :

Masa Kini :

Teknologi Transportasi Air

Masa Lalu :

Masa Kini :

Teknologi Transportasi Udara

Masa Lalu :

Masa Kini :

SOAL EVALUASI PERTEMUAN 3 SIKLUS II

I. Pilihlah jawaban dengan memberi tanda silang pada jawaban yang kamu anggap benar!

1. Segala sesuatu yang digunakan sebagai alat angkutan disebut sarana
 - a. komunikasi
 - b. transportasi
 - c. produksi
 - d. konsumsi
2. Pesawat terbang termasuk alat transportasi udara yang menggunakan
 - a. teknologi sederhana
 - b. teknologi modern
 - c. perakitan khusus
 - d. bahan ringan
3. Salah satu jenis pekerjaan di bidang transportasi adalah
 - a. sopir dan pilot
 - b. penyanyi dan penari
 - c. pengusaha wartel
 - d. masinis dan pedagang HP
4. Kelebihan alat pengangkutan tidak bermesin adalah
 - a. lebih cepat
 - b. tidak mencemari lingkungan
 - c. mencemari lingkungan
 - d. tidak perlu pemeliharaan
5. Contoh angkutan darat bermesin adalah....
 - a. mobil
 - b. dokar
 - c. becak
 - d. helikopter
6. Berikut ini yang termasuk alat transportasi air adalah...
 - a. sepeda
 - b. truk
 - c. balon udara
 - d. perahu

7. Untuk mengangkut barang dari satu tempat ke tempat yang lain pada zaman dahulu digunakan alat transportasi sebagai berikut....

a.



b.



c.



d.



8. Alat transportasi zaman sekarang menggunakan tenaga....

a. hewan

b. manusia

c. mesin

d. pompa

9. Alat transportasi yang memiliki lokomotif adalah....

a. pesawat

b. kereta api

c. perahu

d. kapal selam

10. Kelemahan jika kita menggunakan alat transportasi tradisional adalah....

a. tidak menimbulkan polusi

b. biaya murah

c. dapat mengangkut barang dalam jumlah besar

d. membutuhkan waktu yang lama untuk sampai ke tempat tujuan

II. Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Kapal selam digerakkan oleh tenaga....

2. Kereta api berjalan diatas...dan berhenti di....

3. Bahan bakar pesawat terbang adalah....

4. Gambar berikut adalah salah satu jenis alat transportasi yang disebut....



5. Agar tidak menimbulkan polusi, pada waktu kita bepergian sebaiknya menggunakan....

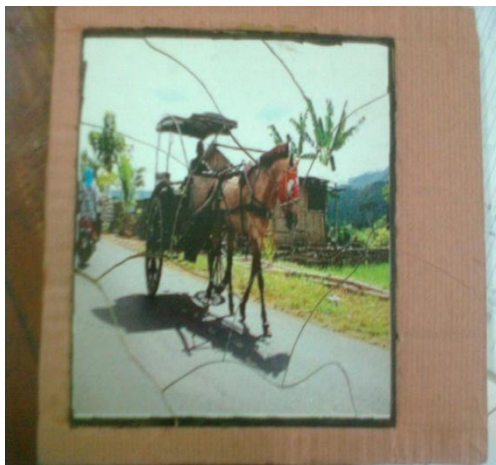
GAMBAR PUZZLE ALAT TRANSPORTASI



Rakit
Alat Transportasi Air Masa Lalu



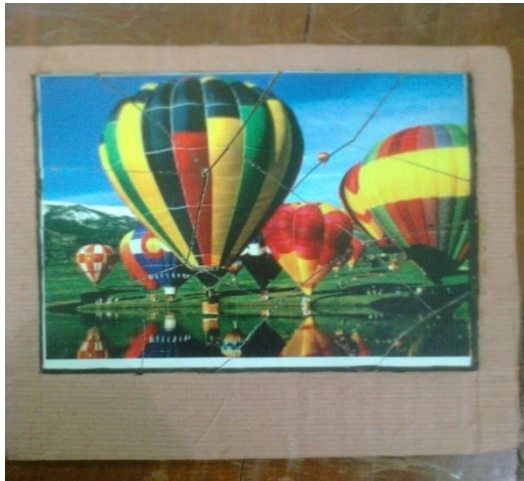
Kapal
Alat Transportasi Air Masa Kini



Delman
Alat Transportasi Darat Masa Lalu



Bus
Alat Transportasi Darat Masa Kini



Balon Udara
Alat Transportasi Udara Masa Lalu



Pesawat
Alat Transportasi Udara Masa Kini

Lampiran 11

LEMBAR OBSERVASI GURU DALAM PEMBELAJARAN IPS

Hari : Siklus :

Tanggal : Pertemuan :

Materi :

Petunjuk :

Berilah tanda cek list (√) pada kolom yang tersedia !

No	Aspek yang diobservasi	Skor pengamatan				Ket
		4	3	2	1	
1	Menggunakan media gambar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
2	Menggunakan media gambar sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.					
3	Menggunakan media gambar sesuai dengan karakteristik siswa					
4	Menggunakan media gambar sesuai dengan kemampuan siswa					
5	Memanfaatkan media gambar dengan efektif dan sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan.					
6	Menggunakan media gambar pada saat pembelajaran IPS berlangsung.					
7	Membimbing siswa dalam diskusi dan menyusun <i>puzzle</i>					
8	Memilih media gambar yang dapat menarik perhatian siswa					
9	Menyampaikan informasi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
10	Mendorong siswa untuk belajar					

Sewon,

Observer

LEMBAR OBSERVASI GURU DALAM PEMBELAJARAN IPS

Hari : Senin Siklus : I

Tanggal : 13 Mei 2013 Pertemuan : I

Materi : Koperasi Indonesia

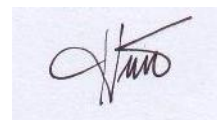
Petunjuk :

Berilah tanda cek list (√) pada kolom yang tersedia !

No	Aspek yang diobservasi	Skor pengamatan				Ket
		4	3	2	1	
1	Menggunakan media gambar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.		√			
2	Menggunakan media gambar sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.	√				
3	Menggunakan media gambar sesuai dengan karakteristik siswa	√				
4	Menggunakan media gambar sesuai dengan kemampuan siswa	√				
5	Memanfaatkan media gambar dengan efektif dan sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan.	√				
6	Menggunakan media gambar pada saat pembelajaran IPS berlangsung.		√			
7	Membimbing siswa dalam diskusi dan menyusun <i>puzzle</i>	√				
8	Memilih media gambar yang dapat menarik perhatian siswa		√			
9	Menyampaikan informasi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa		√			
10	Mendorong siswa untuk belajar	√				

Sewon, 13 Mei 2013

Observer



Yuni Pratiwi

LEMBAR OBSERVASI GURU DALAM PEMBELAJARAN IPS

Hari : Jumat Siklus : I

Tanggal : 17 Mei 2013 Pertemuan : 2

Materi : Lambang koperasi dan jenis-jenis koperasi

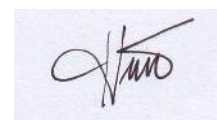
Petunjuk :

Berilah tanda cek list (√) pada kolom yang tersedia !

No	Aspek yang diobservasi	Skor pengamatan				Ket
		4	3	2	1	
1	Menggunakan media gambar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.		√			
2	Menggunakan media gambar sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.	√				
3	Menggunakan media gambar sesuai dengan karakteristik siswa	√				
4	Menggunakan media gambar sesuai dengan kemampuan siswa	√				
5	Memanfaatkan media gambar dengan efektif dan sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan.	√				
6	Menggunakan media gambar pada saat pembelajaran IPS berlangsung.		√			
7	Membimbing siswa dalam diskusi dan menyusun <i>puzzle</i>	√				
8	Memilih media gambar yang dapat menarik perhatian siswa		√			
9	Menyampaikan informasi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa		√			
10	Mendorong siswa untuk belajar	√				

Sewon, 17 Mei 2013

Observer



Yuni Pratiwi

LEMBAR OBSERVASI GURU DALAM PEMBELAJARAN IPS

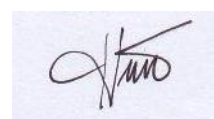
Hari : Senin Siklus : II
 Tanggal : 20 Mei 2013 Pertemuan : 1
 Materi : Perkembangan teknologi produksi
 Petunjuk :

Berilah tanda cek list (√) pada kolom yang tersedia !

No	Aspek yang diobservasi	Skor pengamatan				Ket
		4	3	2	1	
1	Menggunakan media gambar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√				
2	Menggunakan media gambar sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.	√				
3	Menggunakan media gambar sesuai dengan karakteristik siswa	√				
4	Menggunakan media gambar sesuai dengan kemampuan siswa	√				
5	Memanfaatkan media gambar dengan efektif dan sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan.	√				
6	Menggunakan media gambar pada saat pembelajaran IPS berlangsung.	√				
7	Membimbing siswa dalam diskusi dan menyusun <i>puzzle</i>	√				
8	Memilih media gambar yang dapat menarik perhatian siswa	√				
9	Menyampaikan informasi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	√				
10	Mendorong siswa untuk belajar	√				

Sewon, 17 Mei 2013

Observer



Yuni Pratiwi

LEMBAR OBSERVASI GURU DALAM PEMBELAJARAN IPS

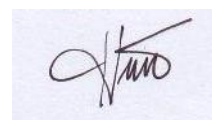
Hari : Jumat Siklus : II
 Tanggal : 24 Mei 2013 Pertemuan : 2
 Materi : Perkembangan teknologi komunikasi
 Petunjuk :

Berilah tanda cek list (√) pada kolom yang tersedia !

No	Aspek yang diobservasi	Skor pengamatan				Ket
		4	3	2	1	
1	Menggunakan media gambar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√				
2	Menggunakan media gambar sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.	√				
3	Menggunakan media gambar sesuai dengan karakteristik siswa	√				
4	Menggunakan media gambar sesuai dengan kemampuan siswa	√				
5	Memanfaatkan media gambar dengan efektif dan sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan.	√				
6	Menggunakan media gambar pada saat pembelajaran IPS berlangsung.	√				
7	Membimbing siswa dalam diskusi dan menyusun <i>puzzle</i>	√				
8	Memilih media gambar yang dapat menarik perhatian siswa	√				
9	Menyampaikan informasi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	√				
10	Mendorong siswa untuk belajar	√				

Sewon, 24 Mei 2013

Observer



Yuni Pratiwi

LEMBAR OBSERVASI GURU DALAM PEMBELAJARAN IPS

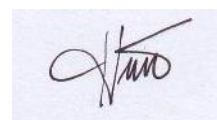
Hari : Senin Siklus : II
 Tanggal : 27 Mei 2013 Pertemuan : 3
 Materi : Perkembangan teknologi transportasi
 Petunjuk :

Berilah tanda cek list (√) pada kolom yang tersedia !

No	Aspek yang diobservasi	Skor pengamatan				Ket
		4	3	2	1	
1	Menggunakan media gambar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√				
2	Menggunakan media gambar sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.	√				
3	Menggunakan media gambar sesuai dengan karakteristik siswa	√				
4	Menggunakan media gambar sesuai dengan kemampuan siswa	√				
5	Memanfaatkan media gambar dengan efektif dan sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan.	√				
6	Menggunakan media gambar pada saat pembelajaran IPS berlangsung.	√				
7	Membimbing siswa dalam diskusi dan menyusun <i>puzzle</i>	√				
8	Memilih media gambar yang dapat menarik perhatian siswa	√				
9	Menyampaikan informasi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	√				
10	Mendorong siswa untuk belajar	√				

Sewon, 27 Mei 2013

Observer



Yuni Pratiwi

Deskriptor Penelitian Lembar Observasi Guru

No	Butir /Indikator	Skor
1	Menggunakan media gambar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	
	a. Sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan seluruh siswa memperhatikan	4
	b. Sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan hampir seluruh siswa memperhatikan	3
	c. Kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga siswa kurang memperhatikan	2
	d. Tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga siswa tidak memperhatikan	1
2	Menggunakan media gambar sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.	
	a. Media gambar yang digunakan sesuai dengan materi perkembangan teknologi sehingga siswa memperhatikan dan aktif	4
	b. Media gambar yang digunakan sesuai dengan materi perkembangan teknologi sehingga siswa memperhatikan tetapi tidak aktif	3
	c. Media gambar yang digunakan tidak sesuai dengan materi perkembangan teknologi sehingga siswa bingung	2
	d. Media gambar tidak sesuai dengan materi perkembangan teknologi sehingga siswa tidak paham	1
3	Menggunakan media gambar sesuai dengan karakteristik siswa	
	a. Media gambar yang digunakan guru membuat siswa merasa senang dan aktif	4
	b. Media gambar yang digunakan guru membuat siswa senang tetapi siswa tidak aktif	3
	c. Media gambar yang digunakan guru membuat siswa kurang senang dan siswa kurang aktif	2
	d. Media gambar yang digunakan guru membuat siswa tidak senang dan siswa tidak aktif	1
4	Menggunakan media gambar sesuai dengan kemampuan siswa	
	a. Semua kelompok dapat menyusun <i>puzzle</i>	4
	b. Terdapat satu kelompok yang terlihat bingung dalam menyusun <i>puzzle</i>	3
	c. Terdapat 2 kelompok terlihat bingung dalam menyusun <i>puzzle</i>	2
	d. Terdapat lebih dari tiga kelompok terlihat bingung dalam menyusun <i>puzzle</i>	1
5	Memanfaatkan media gambar dengan efektif dan sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan.	
	a. Telah sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan dan	4

	penggunaannya efektif	
	b. Sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan tapi kurang efektif	3
	c. Melebihi waktu yang telah ditentukan dan tidak efektif	2
	d. Kurang dari alokasi waktu dan tidak efektif	1
6	Menggunakan media gambar tersebut dengan baik pada saat pembelajaran IPS berlangsung.	
	a. Guru menggunakan media dalam situasi yang tepat	4
	b. Guru menggunakan media dengan baik	3
	c. Guru kurang memanfaatkan media dengan baik	2
	d. Guru tidak memanfaatkan media dengan baik	1
7	Membimbing siswa dalam diskusi dan menyusun <i>puzzle</i>	
	a. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan menyusun <i>puzzle</i> dengan adil dan sabar	4
	b. Guru memberikan bimbingan ala kadarnya	3
	c. Guru membimbing, tetapi yang banyak dibimbing siswa-siswa tertentu saja	2
	d. Sikap guru acuh ketika siswa berdiskusi dan menyusun <i>puzzle</i>	1
8	Memilih media gambar yang dapat menarik perhatian siswa	
	a. Semua siswa memperhatikan	4
	b. Lebih dari setengah siswa dari jumlah siswa memperhatikan	3
	c. Sebagian siswa memperhatikan	2
	d. Sebagian siswa tidak memperhatikan	1
9	Menyampaikan informasi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	
	a. 18-23 siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru	4
	b. 14-17 siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru	3
	c. 9-13 siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru	2
	d. 5-8 siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru	1
10	Mendorong siswa untuk belajar	
	a. Memberikan semangat dan penguatan terhadap sikap siswa	4
	b. Memberikan semangat, tetapi kurang memberikan penguatan terhadap sikap siswa	3
	c. Memberikan semangat dan penguatan tetapi sedikit sekali	2
	d. Guru tidak pernah memberikan semangat kepada siswa untuk belajar	1

Sewon ,

Observer

Yuni Pratiwi

Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran IPS dengan Media Gambar Berbentuk *Puzzle* Siklus I

No	Aspek Pengamatan	Skor Pertemuan ke-		Jml Skor	Persentase(%)
		1	2		
1	Menggunakan media gambar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	3	3	6	66,7 %
2	Menggunakan media gambar sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.	4	4	8	100 %
3	Menggunakan media gambar sesuai dengan karakteristik siswa	4	4	8	100 %
4	Menggunakan media gambar sesuai dengan kemampuan siswa	3	3	6	66,7 %
5	Memanfaatkan media gambar dengan efektif dan sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan.	4	4	8	100 %
6	Menggunakan media gambar pada saat pembelajaran IPS berlangsung.	3	3	6	66,7 %
7	Membimbing siswa dalam diskusi dan menyusun <i>puzzle</i>	4	4	8	100 %
8	Memilih media gambar yang dapat menarik perhatian siswa	3	3	6	66,7 %
9	Menyampaikan informasi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	3	3	6	66,7 %
10	Mendorong siswa untuk belajar	4	4	8	100 %
Skor total		35	35		
Persentase (%)		87,5	87,5		87,5

Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran IPS dengan Media Gambar Berbentuk *Puzzle* Siklus II

No	Aspek Pengamatan	Skor Pertemuan ke-			Jml Skor	Persentase(%)
		1	2	3		
1	Menggunakan media gambar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	4	4	12	100
2	Menggunakan media gambar sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.	4	4	4	12	100
3	Menggunakan media gambar sesuai dengan karakteristik siswa	4	4	4	12	100
4	Menggunakan media gambar sesuai dengan kemampuan siswa	4	4	4	12	100
5	Memanfaatkan media gambar dengan efektif dan sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan.	4	4	4	12	100
6	Menggunakan media gambar pada saat pembelajaran IPS berlangsung.	4	4	4	12	100
7	Membimbing siswa dalam diskusi dan menyusun <i>puzzle</i>	4	4	4	12	100
8	Memilih media gambar yang dapat menarik perhatian siswa	4	4	4	12	100
9	Menyampaikan informasi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4	4	4	12	100
10	Mendorong siswa untuk belajar	4	4	4	12	100
	Skor total	40	40	40		
	Persentase (%)	100	100	100		100

Lampiran 12

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN IPS

Hari : Siklus :

Tanggal : Pertemuan :

Materi :

Petunjuk :

Berilah tanda cek list (√) pada kolom yang tersedia !

No	Aspek yang Diobservasi	Skor pengamatan			Ket
		3	2	1	
1	Menyusun media gambar berbentuk <i>puzzle</i>				
2.	Memperhatikan penjelasan guru saat menggunakan media <i>puzzle</i>				
3.	Menjawab pertanyaan dari guru yang berhubungan dengan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>				
4.	Memperhatikan perintah dan petunjuk guru dalam menggunakan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>				
5.	Merespon materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>				

Sewon, Mei 2013

Observer

Yuni Pratiwi

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PROSES
PEMBELAJARAN IPS**

Hari : Senin Siklus : I

Tanggal : 13 Mei 2013 Pertemuan : 1

Materi : Koperasi Indonesia

Petunjuk :

Berilah tanda cek list (√) pada kolom yang tersedia !

No	Aspek yang Diobservasi	Skor pengamatan			Ket
		3	2	1	
1	Menyusun media gambar berbentuk <i>puzzle</i>		√		
2.	Memperhatikan penjelasan guru saat menggunakan media <i>puzzle</i>		√		
3.	Menjawab pertanyaan dari guru yang berhubungan dengan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>		√		
4.	Memperhatikan perintah dan petunjuk guru dalam menggunakan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>		√		
5.	Merespon materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>		√		

Sewon, 13 Mei 2013

Observer



Yuni Pratiwi

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PROSES
PEMBELAJARAN IPS**

Hari : Jumat Siklus : I

Tanggal : 17 Mei 2013 Pertemuan : 2

Materi : Lambang Koperasi dan Jenis- Jenis Koperasi

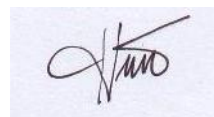
Petunjuk :

Berilah tanda cek list (√) pada kolom yang tersedia !

No	Aspek yang Diobservasi	Skor pengamatan			Ket
		3	2	1	
1	Menyusun media gambar berbentuk <i>puzzle</i>		√		
2.	Memperhatikan penjelasan guru saat menggunakan media <i>puzzle</i>		√		
3.	Menjawab pertanyaan dari guru yang berhubungan dengan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>		√		
4.	Memperhatikan perintah dan petunjuk guru dalam menggunakan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>		√		
5.	Merespon materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>		√		

Sewon, 17 Mei 2013

Observer



Yuni Pratiwi

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PROSES
PEMBELAJARAN IPS**

Hari : Senin Siklus : II

Tanggal : 20 Mei 2013 Pertemuan : 1

Materi : Perkembangan Teknologi Produksi

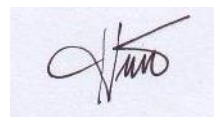
Petunjuk :

Berilah tanda cek list (√) pada kolom yang tersedia !

No	Aspek yang Diobservasi	Skor pengamatan			Ket
		3	2	1	
1	Menyusun media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	√			
2.	Memperhatikan penjelasan guru saat menggunakan media <i>puzzle</i>	√			
3.	Menjawab pertanyaan dari guru yang berhubungan dengan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	√			
4.	Memperhatikan perintah dan petunjuk guru dalam menggunakan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	√			
5.	Merespon materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	√			

Sewon, 20 Mei 2013

Observer



Yuni Pratiwi

**LEMBAR OBSERVASI AKTVITAS SISWA DALAM PROSES
PEMBELAJARAN IPS**

Hari : Jumat Siklus : II

Tanggal : 24 Mei 2013 Pertemuan : 2

Materi : Perkembangan Teknologi Komunikasi

Petunjuk :

Berilah tanda cek list (√) pada kolom yang tersedia !

No	Aspek yang Diobservasi	Skor pengamatan			Ket
		3	2	1	
1	Menyusun media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	√			
2.	Memperhatikan penjelasan guru saat menggunakan media <i>puzzle</i>	√			
3.	Menjawab pertanyaan dari guru yang berhubungan dengan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	√			
4.	Memperhatikan perintah dan petunjuk guru dalam menggunakan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	√			
5.	Merespon materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	√			

Sewon, 24 Mei 2013

Observer



Yuni Pratiwi

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PROSES
PEMBELAJARAN IPS**

Hari : Senin Siklus : II

Tanggal : 27 Mei 2013 Pertemuan : 3

Materi : Perkembangan Teknologi Transportasi

Petunjuk :

Berilah tanda cek list (√) pada kolom yang tersedia !

No	Aspek yang Diobservasi	Skor pengamatan			Ket
		3	2	1	
1	Menyusun media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	√			
2.	Memperhatikan penjelasan guru saat menggunakan media <i>puzzle</i>	√			
3.	Menjawab pertanyaan dari guru yang berhubungan dengan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	√			
4.	Memperhatikan perintah dan petunjuk guru dalam menggunakan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	√			
5.	Merespon materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	√			

Sewon, 27 Mei 2013

Observer



Yuni Pratiwi

Deskriptor Penelitian Lembar Observasi Keaktifan Siswa

No	Butir /Indikator	Skor
1	Menyusun media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	
	a. Siswa aktif menyusun media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	3
	b. hanya sebagian siswa yang aktif menyusun media gambar	2
	c. sedikit siswa yang aktif menyusun media gambar	1
2	Perhatian siswa terhadap penjelasan guru dengan menggunakan media <i>puzzle</i>	
	a. Siswa fokus mendengarkan penjelasan guru	3
	b. Sebagian besar siswa memperhatikan, namun ada yang tidak	2
	c. Sebagian besar siswa tidak memperhatikan penjelasan guru	1
3	Menjawab pertanyaan dari guru yang berhubungan dengan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	
	a. siswa aktif menjawab pertanyaan guru	3
	b. hanya siswa tertentu saja yang aktif menjawab pertanyaan guru	2
	c. tidak ada siswa yang menjawab pertanyaan guru	1
4	Memperhatikan perintah dan petunjuk guru dalam menggunakan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	
	a. Siswa serius dalam memperhatikan perintah dan petunjuk guru	3
	b. Sebagian siswa memperhatikan perintah dan petunjuk guru	2
	c. Siswa lebih banyak bercanda dan bermain-main dari pada memperhatikan perintah dan petunjuk guru	1
5	Respon siswa terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	
	a. Siswa aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran	3
	b. Sebagian besar siswa aktif, namun ada pula yang tidak aktif	2
	c. Siswa pasif, tidak bersemangat untuk mengikuti pembelajaran	1

Sewon,
Observer

Yuni Pratiwi

Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Media Gambar Berbentuk *Puzzle* Siklus I

No	Aspek Pengamatan	Pertemuan 1				Pertemuan 2				Per sen tase (%)
		Jml Skor				Jml Skor				
		Kelompok				Kelompok				
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Menyusun media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	2	2	1	2	2	2	2	2	62,5
2	Memperhatikan penjelasan guru saat menggunakan media <i>puzzle</i>	2	2	2	2	2	2	2	2	66,7
3	Menjawab pertanyaan dari guru yang berhubungan dengan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	2	2	2	2	2	2	2	2	66,7
4	Memperhatikan perintah dan petunjuk guru dalam menggunakan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	2	2	1	2	2	2	2	2	62,5
5	Merespon materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	2	2	2	2	2	2	2	2	66,7
Skor total		10	10	8	10	10	10	10	10	78
Persentase (%)		66,7	66,7	53,3	66,7	66,7	66,7	66,7	66,7	65

Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Media Gambar
Berbentuk *Puzzle* Siklus II

No	Aspek Pengamatan	Pertemuan 1 Jml Skor				Pertemuan 2 Jml Skor				Pertemuan 3 Jml Skor				Pers en tase(%)
		Kelompok				Kelompok				Kelompok				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Menyusun media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	100
2	Memperhatikan penjelasan guru saat menggunakan media <i>puzzle</i>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	100
3	Menjawab pertanyaan dari guru yang berhubungan dengan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	100
4	Memperhatikan perintah dan petunjuk guru dalam menggunakan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	100
5	Merespon materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbentuk <i>puzzle</i>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	100
Skor total		15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	180
Persentase (%)		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Lampiran 13 Guru pada Saat Proses Pembelajaran



Lampiran 14 Siswa Sedang Menyusun Puzzle



Lampiran 15 Siswa Sedang Menyusun Puzzle



Lampiran 16 Siswa Sedang Mengerjakan LKS



Lampiran 17 Salah Seorang Siswa Sedang Membacakan Hasil Diskusi



LEMBAR PERNYATAAN VALIDATOR

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Sekar Purbarini Kawuryan, M. Pd.

NIP : 19791212 200501 2 003

Instansi : FIP

Sebagai validator atas instrumen penelitian yang disusun oleh

Nama : Yuni Pratiwi

NIM : 09108247041

Program Studi : S1 PGSD PKS

Jurusan : PPSD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa instrumen penelitian pedoman observasi dan tes yang disusun oleh mahasiswa di atas layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MEDIA GAMBAR BERBENTUK *PUZZLE* PADA SISWA KELAS IV SD BANGUNHARJO SEWON BANTUL". Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2 Mei 2013

Validator



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



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. : 3059 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

13 Mei 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 : Yuni Pratiwi
NIM : 09108247041
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Donomerto Rt.024 /008 , Donomulyo, Nanggulan , Kulon Progo.

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

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD Bangunharjo , Sewon , bantul
Subyek : Siswa kelas IV SD Bangunharjo
Obyek : Meningkatkan Hasil belajar IPS Siswa kelas IV SD Bangunharjo
Waktu : Mei-Juli 2013
Judul : Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Media Gambar Berbentuk Puzzle Pada Siswa kelas IV SD Bangunharjo Sewon Bantul

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



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN DASAR
UPTD PPD KECAMATAN SEWON
SD BANGUNHARJO
Alamat : Jl. Parangtritis km 6,5 Sewon Bantul

SURAT KETERANGAN
No: 05 /SK/V/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suwarsana, S.Pd
NIP : 19590405 197912 2 008
Pangkat/Golongan : Pembina/ IVa
Jabatan : Kepala Sekolah SD Bangunharjo

Menerangkan bahwa:

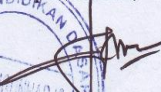
Nama : Yuni Pratiwi
NIM : 09108247041
Program Studi : S1 PGSD
Jurusan : PPSD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah benar-benar melakukan penelitian di SD Bangunharjo UPTD PPD Kecamatan Sewon Dinas Pendidikan Dasar Kabupaten Bantul yang dilaksanakan pada tanggal 13 Mei – 27 Mei 2013 guna memperoleh data-data yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul **“MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI MEDIA GAMBAR BERBENTUK PUZZLE PADA SISWA KELAS IV ‘SD BANGUNHARJO SEWON BANTUL.”**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 31 Mei 2013

Kepala Sekolah,


Suwarsana, S.Pd
NIP. 19590405 197912 2 008

LKS
(SIKLUS I PERTEMUAN 1)

Nama Kelompok: 1. Wildan

2. Defiana Heni R.
3. Herli ta
4. kaka
5. evita
6. rizal

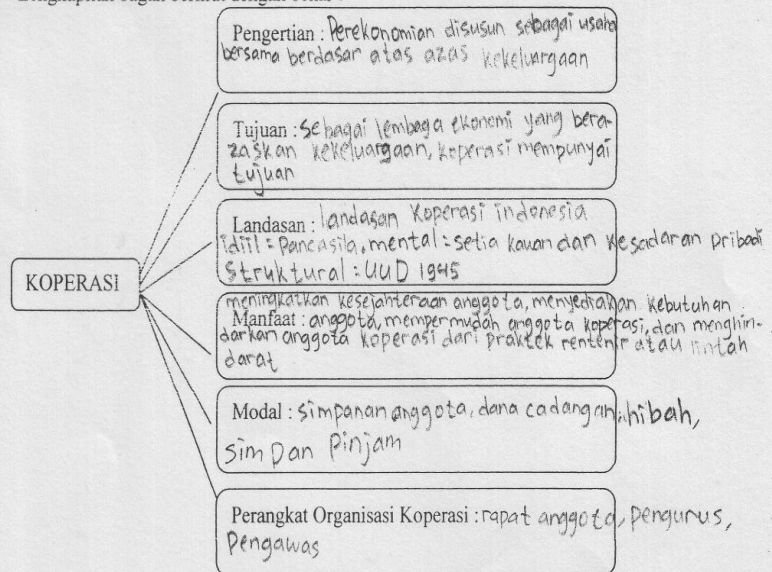
Petunjuk:

Susunlah potongan-potongan gambar yang ada menjadi sebuah gambar yang utuh!

Dari gambar yang telah kalian susun, jawablah pertanyaan dibawah ini:

- a. Siapakah aku? Koperasi Indonesia / moh. hatta
- b. Dimanakah aku dilahirkan? dibukit tinggi
- c. Organisasi apakah yang aku dirikan? Koperasi Indonesia

Lengkapilah bagan berikut dengan benar !



- d. Diskusikan dengan kelompokmu!
- e. Laporkan hasil diskusimu didepan kelas!

landasan operasional = UU no. 25 tahun 1992

LKS
(SIKLUS I PERTEMUAN 2)

Nama Kelompok: 1. Menut

2. Sonia

3. Assti

4. Rito

5. danang

Petunjuk:

Susunlah potongan-potongan gambar yang ada menjadi sebuah gambar yang utuh!

Dari gambar yang telah kalian susun, jawablah pertanyaan dibawah ini:

- a. Gambar apakah yang kalian temukan?
- b. Sebutkan bagian-bagian yang terdapat pada gambar yang telah kalian dapatkan beserta maknanya!
- c. Sebutkan jenis-jenis koperasi yang ada di Indonesia serta berilah penjelasan dari masing-masing jenis koperasi yang kalian ketahui!
- d. Diskusikan dengan kelompokmu!
- e. Laporkan hasil diskusimu di depan kelas!

Jawaban

a. gambar lambang Koperasi

- b - pohon beringin, melambungkan sifat kemasyarakatan dan persatuan yang kekal.
- bintang dan perisai, melambungkan Pancasila sebagai landasan idiil.
 - timbangan, melambungkan sifat adil
 - gerigi roda, melambungkan kerja/usaha yang terus menerus
 - padi dan kapas, melambungkan kemakmuran yang hendak di capai
 - rantai, melambungkan persahabatan dan persatuan yang kuat
 - warna merah dan putih, melambungkan sifat nasional
 - tulisan "Koperasi Indonesia" melambungkan kepribadian koperasi rakyat Indonesia

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

MAWAR
Agnes, Ajeng, ulfa,
Ramadhan, Bowo

Petunjuk:

Susunlah potongan-potongan gambar yang ada menjadi sebuah gambar yang utuh!

Dari gambar yang telah kalian susun, jawablah pertanyaan dibawah ini:

- Gambar apakah yang kalian temukan?
- Tuliskan nama gambar yang kalian temukan pada kolom dibawah ini berdasarkan jenisnya:
- Sebutkan kegunaan masing-masing alat yang kalian temukan.
- Diskusikan dengan kelompokmu!
- Laporkan hasil diskusimu didepan kelas!

Teknologi Produksi Masa Lalu :

bajak = membajak sawah
kerbau

pemintal : untuk menggulung benang

canthing : untuk membatik

lesung : untuk menumbuk padi

Teknologi Produksi Masa Kini :

Traktor = membajak sawah

Pengiling beras : untuk membuat beras

Tekstil : untuk buat baju / kain



\$\$\$\$ SELAMAT MENGERJAKAN \$\$\$\$



LEMBAR KERJA SISWA

Nama : Defiana Heni R.
Herlita Rizal Mustofa
Evuita Ahmad Wildan Bintang N.
Mariska Surya A

Petunjuk:

Susunlah potongan-potongan gambar yang ada menjadi sebuah gambar yang utuh!

Dari gambar yang telah kalian susun, jawablah pertanyaan dibawah ini:

- Gambar apakah yang kalian temukan?
- Tuliskan nama gambar yang kalian temukan pada kolom dibawah ini berdasarkan jenisnya:
- Sebutkan kegunaan masing-masing alat yang kalian temukan.
- Diskusikan dengan kelompokmu!
- Laporkan hasil diskusimu didepan kelas!

Teknologi Produksi Masa Lalu :

1. lesung digunakan untuk menumbuk padi.
2. Pengetal digunakan untuk membuat benang
3. canting digunakan untuk membatik
4. kerbau digunakan untuk membajak sawah

Teknologi Produksi Masa Kini :

1. mesin treksik digunakan untuk membuat baju
2. canting digunakan untuk membatik
3. traktor digunakan untuk membajak sawah.



\$\$\$\$ SELAMAT MENGERJAKAN \$\$\$\$



= Pinda
= Nisa
= Krisna
= Toni
= Fariz

LEMBAR KERJA SISWA

Nama : kelompok
kenanga

Petunjuk:

Susunlah potongan-potongan gambar yang ada menjadi sebuah gambar yang utuh!

Dari gambar yang telah kalian susun, jawablah pertanyaan dibawah ini:

- Gambar apakah yang kalian temukan?
- Tuliskan nama gambar yang kalian temukan pada kolom dibawah ini berdasarkan jenisnya:
- Sebutkan kegunaan masing-masing alat yang kalian temukan.
- Diskusikan dengan kelompokmu!
- Laporkan hasil diskusimu didepan kelas!

Teknologi Komunikasi Masa Lalu :

Kenangan : untuk menanggapi warga
Bendera : untuk menyikatkan bendera
Indonesia Raya.
Asap : untuk mengetahui orang yg kesesot
kerabat

Teknologi Komunikasi Masa Kini :

Fax mile : untuk menerima pesan/telepon
dan mengirim pesan.
horn speaker : pengeras suara.
televisi : untuk menonton bisa
ada keypad / katurap



\$\$\$\$ SELAMAT MENGERJAKAN \$\$\$\$



LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Menur Pitta
Soniq
Asti
dangng

Petunjuk:

Susunlah potongan-potongan gambar yang ada menjadi sebuah gambar yang utuh!

Dari gambar yang telah kalian susun, jawablah pertanyaan dibawah ini:

- Gambar apakah yang kalian temukan? televisi
- Tuliskan nama gambar yang kalian temukan pada kolom dibawah ini berdasarkan jenisnya:
- Sebutkan kegunaan masing-masing alat yang kalian temukan.
- Diskusikan dengan kelompokmu!
- Laporkan hasil diskusimu didepan kelas!

Teknologi Komunikasi Masa Lalu :
kentangongan untuk
memberitahu ora jika ada bahaya
ada yang meninggal dunia

Teknologi Komunikasi Masa Kini :

1. televisi kegunaannya untuk melihat berita di daerah lain
2. Speaker kegunaannya untuk pengeras suara



\$\$\$\$ SELAMAT MENGERJAKAN \$\$\$\$



LEMBAR KERJA SISWA

Nama : Mawar
Agnes, Ajeng, Bawo,
Ramadhan

Petunjuk:

Susunlah potongan-potongan gambar yang ada menjadi sebuah gambar yang utuh!

Dari gambar yang telah kalian susun, jawablah pertanyaan dibawah ini:

- Gambar apakah yang kalian temukan?
- Tuliskan nama gambar yang kalian temukan pada kolom dibawah ini berdasarkan jenisnya:
- Sebutkan kegunaan masing-masing alat yang kalian temukan.
- Diskusikan dengan kelompokmu!
- Laporkan hasil diskusimu di depan kelas!

Teknologi Transportasi Darat

Masa Lalu : Delman = mengangkut orang
berjalan-jalan

Masa Kini :

Bus = mengangkut penumpang sampai
tujuan

Teknologi Transportasi Air

Masa Lalu :

Tekit = untuk menyebrang kan orang
dari sebrang ke sebrang

Masa Kini :

Kapal feri = mengangkut penumpang

Teknologi Transportasi Udara

Masa Lalu :

Balon udara : mengangkut orang

Masa Kini :

Pesawat : mengangkut orang ke tem-
pat tujuan



\$\$\$\$ SELAMAT MENGERJAKAN \$\$\$\$



- Pinda
- Nisa
- Kristina
- Ioni
- Farra

LEMBAR KERJA SISWA

Nama : kelompok
kencing a

Petunjuk:

Susunlah potongan-potongan gambar yang ada menjadi sebuah gambar yang utuh!

Dari gambar yang telah kalian susun, jawablah pertanyaan dibawah ini:

- Gambar apakah yang kalian temukan?
- Tuliskan nama gambar yang kalian temukan pada kolom dibawah ini berdasarkan jenisnya:
- Sebutkan kegunaan masing-masing alat yang kalian temukan.
- Diskusikan dengan kelompokmu!
- Laporkan hasil diskusimu didepan kelas!

Teknologi Transportasi Darat

Masa Lalu : Andong : untuk mengangkut orang

Masa Kini : Bus : mengangkut orang

Teknologi Transportasi Air

Masa Lalu : Paksi : Mengangkut orang untuk menyebrang sungai

Masa Kini : Kapal : untuk pelayaran

Teknologi Transportasi Udara

Masa Lalu : Balon udara : mengangkut orang untuk melihat pemandangan

Masa Kini : Pesawat : untuk mengangkut orang kesuatu yang diinginkan



\$\$\$\$ SELAMAT MENGERJAKAN \$\$\$\$



