

**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE
SNOWBALL THROWING UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPS DI KELAS IV SDN 88 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI



OLEH:

ATIK KOMETRI

A1G107012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE
SNOWBALL THROWING UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPS DI KELAS IV SDN 88 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Bengkulu
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan
Guru Sekolah Dasar**

OLEH :

**ATIK KOMETRI
A1G 107 012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

Motto dan Persembahan

MOTTO

- ♥ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh pekerjaan yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmu hendaknya kamu berharap (Q.S. Alam Nasyarah: 6,7,8).
- ♥ Kunci keberhasilan yaitu kesabaran dan perjuangan yang gigih, pantang menyerah serta percaya atas kemampuan diri.

PERSEMBAHAN

Terpaan, guncangan dan duri-duri yang menghalangi dalam perjalanan ini telah banyak memberikan semangat dan kekuatan untuk tercapainya cita-cita dalam hidupku, sujud syukurku pada-Mu ya Allah, setelah kulewati masa-masa, dengan rahmat-MU insya allah akan kupersembahkan karya kecilku ini kepada:

- ♥ Ayahandaku (M.Syafri Wailul) dan Ibunda (Fatimah) yang sangat aku sayangi dan cintai yang telah berkorban dan berjuang untuk keberhasilan tak memandang lelah ataupun letih, tiada tetesan keringat, air mata, dan do'a untukku melebihi ketulusan dan pengorbananmu semoga Allah memulyakanmu.
- ♥ Kakak-kakakku (Dang, Donga, Docik, Dadan, Deta dan Desy) yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat berarti bagiku.
- ♥ Seluruh Dosen PGSD yang telah ikhlas dalam membimbingku dan membagikan ilmu pengetahuan padaku.
- ♥ Seseorang yang ku kasihi, yang selalu memberikan motivasi dalam menggapai cita-citaku.
- ♥ Teman-teman seperjuanganku "Kelas C Mandiri" Khususnya Yuni Afriyanti, Eci Maryani, Eka J. Munthe, Sukpriyati, Yudi Irwansyah dan Nofrianto.
- ♥ Almamaterku.

ABSTRAK

Kometri, Atik. 2014. Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu. Dra. Wurdjinem, M.Si, Dra. Resnani, M.Si.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS dengan model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing*. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar observasi guru dan siswa dan lembar tes yang terdiri dari lembar tes kognitif, lembar tes afektif dan lembar tes psikomotor. Data observasi dianalisis dengan menggunakan rata-rata skor dan kriteria skor, sedangkan data tes dianalisis dengan menggunakan nilai persentase ketuntasan belajar siswa. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk aktivitas guru pada siklus I diperoleh nilai rata-rata skor 32 dengan kriteria cukup, pada siklus II meningkat dengan rata-rata skor 38 dengan kriteria baik. Untuk aktivitas siswa pada siklus I diperoleh rata-rata skor 33 dengan kriteria cukup dan pada siklus II meningkat dengan rata-rata skor 38,25 dengan kriteria baik. Untuk penilaian afektif pada siklus I diperoleh rata-rata skor yaitu 1,98 dan pada siklus II diperoleh rata-rata skor 2,43. Untuk pengamatan psikomotor pada siklus I diperoleh rata-rata skor 2,05 dan pada siklus II diperoleh rata-rata skor 2,53. Adapun untuk hasil analisis ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I sebesar 40,62% dengan nilai rata-rata 63,59 pada siklus II meningkat menjadi 81,25% dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 83,43. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Model *Cooperative Learning*, Tipe *Snowball Throwing*, IPS, Aktivitas dan Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan ridho-Nya sehingga penulis telah dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, sahabat dan kaum muslimin yang tetap istiqomah menegakkan kebenaran.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar JIP FKIP Universitas Negeri Bengkulu. Selesaiannya penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak. Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Bengkulu.
2. Ibu Dr. Nina Kurniah, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
3. Ibu Dra. Victoria Karjiyati, M.Pd. selaku Ketua Prodi PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu.
4. Ibu Dra. Wurdjinem, M.Si. Pembimbing utama yang membimbing dan memberikan masukan yang sangat berarti sampai selesainya skripsi ini.
5. Ibu Dra. Resnani, M.Si. Pembimbing pendamping yang telah membimbing dan memberi saran sampai selesainya skripsi ini.

6. Bapak Dr. Alexon, M.Pd. Penguji I yang telah memberikan masukan guna kesempurnaan skripsi ini.
7. Ibu Dra. Sri Dadi, M.Pd. Penguji II yang telah memberikan masukan perbaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu dosen PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu memberikan ilmunya selama perkuliahan.
9. Ibunda dan Ayahanda tercinta yang telah menjadi sumber energi dan motivasi terbesar yang tiada pernah lelah dan selalu berjuang menyekolahkan penulis hingga sampai saat ini.
10. Seluruh mahasiswa PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu yang telah membantu dan memberikan dorongan baik moral maupun material.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam proses penyusunan skripsi ini. Akhir kata, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangatlah penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Besar harapan penulis semoga laporan penelitian tindakan ini dapat bermanfaat baik bagi penulis sendiri, mahasiswa PGSD dan seluruh pembaca pada umumnya.

Bengkulu, 30 Januari 2014

Penulis

Atik Kometri
NPM. A1G107012

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR BAGAN	xviii
DAFTAR DIAGRAM.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teori.....	8
B. Kerangka Berpikir	22
C. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	25
D. Hipotesis.....	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	27
B. Subjek Penelitian	27
C. Defenisi Operasional.....	28
D. Prosedur Penelitian	30
E. Instrumen Penelitian.....	41
F. Teknik Pengumpulan Data	42
G. Teknik Analisis Data	43
H. Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	50

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Refleksi Awal Proses Pembelajaran	51
B. Deskripsi Hasil Penelitian	52
C. Pembahasan Hasil.....	

89

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	91
B. Saran	92

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN - LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Nilai Ulangan Bulanan Siswa Kelas IV.....	97
Lampiran 2. Daftar Nama Siswa Kelas IV.....	98
Lampiran 3. Daftar Nama Kelompok	99
Lampiran 4. Silabus Siklus I	94
Lampiran 5. RPP Siklus I	98
Lampiran 6. Materi Siklus I	108
Lampiran 7. LDS Siklus I Pertemuan 1	115
Lampiran 8. Kunci Jawaban Kuis Siklus 1 Pertemuan 1	116
Lampiran 9. Kuis Siklus I Pertemuan 2	117
Lampiran 10. Kunci Jawaban Kuis Siklus I Pertemuan 2.....	118
Lampiran 11. Soal Tes Siklus I Pertemuan 1	119
Lampiran 12. Kunci Jawaban Soal Tes Siklus I Pertemuan 1.....	120
Lampiran 13. Soal Tes Siklus I pertemuan 2	121
Lampiran 14. Kunci Jawaban Soal Tes Siklus I pertemuan 2.....	122
Lampiran 15. Kisi-Kisi Soal Siklus I Pertemuan I.....	123
Lampiran 16. Kisi-Kisi Soal Siklus I Pertemuan 2	124
Lampiran 17. Lembar Penilaian Tes Siklus I Pertemuan 1	125
Lampiran 18. Lembar Penilaian Tes Siklus I Pertemuan 2.....	126
Lampiran 19. Rekapitulasi Penilaian Tes Siklus I	127
Lampiran 20. Analisis Nilai Tes Siklus I	128
Lampiran 21. Lembar Penilaian Kuis Siklus I Pertemuan 1	129

Lampiran 22. Lembar Penilaian Kuis Siklus I Pertemuan 2	130
Lampiran 23. Rekapitulasi Penilaian Kuis Siklus I.....	131
Lampiran 24. Lembar Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan 1	132
Lampiran 25. Lembar Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan 2	135
Lampiran 26. Lembar Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan 1.	138
Lampiran 27. Lembar Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan 2..	141
Lampiran 28. Lembar Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan 1	144
Lampiran 29. Lembar Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan 2	147
Lampiran 30. Lembar Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan	150
Lampiran 31. Lembar Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan 2	153
Lampiran 32. Rekapitulasi Penilaian Afektif Siklus I.....	156
Lampiran 33. Rekapitulasi Penilaian Psikomotor Siklus I.....	157
Lampiran 34. Deskriptor Penilaian Afektif Siklus I.....	158
Lampiran 35. Deskriptor Penilaian Psikomotor Siklus I.....	160
Lampiran 36. LO Guru Siklus I Pengamat 1 Pertemuan 1.....	161
Lampiran 37. LOGuru Siklus I Pengamat 2 Pertemuan 1.....	163
Lampiran 38. LO GuruSiklus I Pengamat 1 Pertemuan 2.....	165
Lampiran 39. LO Guru Siklus I Pengamat 2 Pertemuan 2.....	167
Lampiran 40. Deskriptor LO Guru.....	169
Lampiran 41. Rekapitulasi LO Guru Siklus I.....	173
Lampiran42. Analisis LO Guru Siklus I	175
Lampiran 43. LO SiswaPengamat1 Pertemuan 1.....	176
Lampiran 44. LO Siswa Pengamat 2 Pertemuan 1.....	178
Lampiran 45. LO Siswa Pengamat 1 Pertemuan 2.....	180

Lampiran 46. LO Siswa Pengamat 2 Pertemuan 2.....	182
Lampiran 47. Deskriptor LO Siswa... ..	184
Lampiran 48. Rekapitulasi LO Siswa Siklus I	188
Lampiran 49. Analisis LO Siswa Siklus I	190
Lampiran 50. Silabus Siklus II.....	192
Lampiran 51. RPP Siklus II	198
Lampiran 52. Materi Siklus II	206
Lampiran 53. Kuis Siklus II Pertemuan 1	217
Lampiran 54. Kunci Jawaban Kuis Siklus II Pertemuan 1.....	218
Lampiran 55. Kuis Siklus II Pertemuan 2	219
Lampiran 56. Kunci Jawaban Kuis Siklus II Pertemuan 2.....	220
Lampiran 57. Kisi-kisi Soal Tes Siklus II Pertemuan 1	221
Lampiran 58. Kisi-kisi Soal Tes Siklus II Pertemuan 2	222
Lampiran 59. Soal Tes Siklus II Pertemuan 1.....	223
Lampiran 60. Kunci Jawaban Soal Tes Siklus II Pertemuan 1	224
Lampiran 61. Soal Tes Siklus II Pertemuan 2.....	226
Lampiran 62. Kunci Jawaban Soal Tes Siklus II Pertemuan 2	227
Lampiran 63. Lembar Penilaian Tes Siklus II Pertemuan 1.....	228
Lampiran 64. Lembar Penilaian Tes Siklus II Pertemuan 2.....	229
Lampiran 65. Rekapitulasi Penilaian Tes Siklus II	230
Lampiran 66. Analisis Nilai Tes Siklus II Pertemuan 1	231
Lampiran 67. Analisis Nilai Tes Siklus II Pertemuan 2.	232
Lampiran 68. Analisis Penilaian Tes Siswa Siklus II	233
Lampiran 69. Lembar Penilaian Kuis Siklus II Pertemuan 1	234

Lampiran 70. Lembar Penilaian Kuis Siklus II Pertemuan 2.....	235
Lampiran 71. Rekapitulasi Penilaian Kuis Siklus II	236
Lampiran 72. Lembar Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan 1.....	237
Lampiran 73. Lembar Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan 2.....	240
Lampiran 74. Lembar Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan 1.....	243
Lampiran 75. Lembar Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan 2.....	246
Lampiran 76. Lembar Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan 1	249
Lampiran 77. Lembar Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan 2.....	252
Lampiran 78. Lembar Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan 1.....	256
Lampiran 79. Lembar Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan 2.....	258
Lampiran 80. Rekapitulasi Penilaian Afektif Siklus II	261
Lampiran 81. Rekapitulasi Penilaian Psikomotor Siklus II	262
Lampiran 82. Deskriptor Penilaian Afektif	263
Lampiran 83. Deskriptor Penilaian Psikomotor	265
Lampiran 84. LO Guru Siklus II Pengamat 1 Pertemuan 1..... ..	266
Lampiran 85. LO Guru Siklus II Pengamat 2 Pertemuan 1..... ..	268
Lampiran 86. LO Guru Siklus II Pengamat 1 Pertemuan 2	270
Lampiran 87. LO Guru Siklus II Pengamat 2 Pertemuan 2..... ..	272
Lampiran 88. Rekapitulasi LO Guru Siklus II..... ..	274
Lampiran 89. AnalisisLO Guru Siklus II	276
Lampiran 90. LO Siswa Siklus II Pengamat 1 Pertemuan 1... ..	277
Lampiran 91. LO Siswa Siklus II Pengamat 2 Pertemuan 1	279
Lampiran 92. LO Siswa Siklus II Pengamat 1 Pertemuan 2	281
Lampiran 93. LO Siswa Siklus II Pengamat 2 Pertemuan 2	283

Lampiran 94. Rekapitulasi LO Siswa Siklus II.....	285
Lampiran 95. Analisis LO Siswa Siklus II.....	287
Lampiran 96. Deskriptor LO Guru.....	288
Lampiran 97. Deskriptor LO Siswa.....	289
Lampiran 98. Perbandingan LOG dan LOS Siklus I dan II	290
Lampiran 99. Perbandingan Nilai Kuis Siklus I dan II.....	291
Lampiran 100. Perbandingan Nilai Tes Siklus I dan II.....	292
Lampiran 101. Perbandingan Penilaian Afektif Siklus I dan II	295
Lampiran 102. Perbandingan Penilaian Psikomotor Siklus I dan II	298
Foto – foto Kegiatan Penelitian.....	299
Surat Ket. Telah Melaksanakan Penelitian Dari SDN 88 Kota Bengkulu	301

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 Interval Kategori Penilaian Aktivitas Guru.....	46
Tabel 3.2 Interval Kategori PenilaianAktivitas Siswa	46
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Afektif Setiap Aspek.....	47
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Afektif Setiap Butir	48
Tabel 3.5 Kriteria Pengamatan Lembar Psikomotor	49
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Psikomotor Setiap Butir	49
Tabel 3.7 Interval Ketuntasan Belajar Klasikal.....	50
Tabel 3.8 Pedoman Skor Perkembangan Individu.....	51
Tabel 4.1 Perencanaan pembelajaranSiklus I pertemuan 1	54
Tabel 4.2 Perencanaan pembelajaran siklus I pertemuan 2.....	56
Tabel 4.3 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	60
Tabel 4.4 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	62
Tabel 4.5 Analisis Nilai Kognitif Siklus I.....	65
Tabel 4.6 Nilai Rata-rata Skor Setiap Aspek Afektif Siklus I.....	66
Tabel 4.7 Nilai Rata-rata Skor Setiap Aspek Psikomotor Siklus I.....	67
Tabel 4.8 Data Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Siklus II	65
Tabel 4.7 Data Hasil Observasi Kegiatan Siswa pada Siklus II.....	68
Tabel 4.8 Perencanaan pembelajaranSiklus II pertemuan 1.....	70
Tabel 4.9 Perencanaan pembelajaran siklus II pertemuan 2.....	71
Tabel 4.10 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	76
Tabel 4.11 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	78

Tabel 4.12 Analisis Nilai Kognitif Siswa Siklus II	81
Tabel 4.13 Nilai Rata-rata Skor Setiap Afektif	82
Tabel 4.14 Hasil Analisis Aspek Pengamatan Psikomotor Siklus II	83

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	24
Bagan 3.1 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	30

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 4.1 Rekapitulasi Nilai Kuis Siklus I	63
Diagram 4.2 Ketuntasan Belajar Siklus I	65
Diagram 4.3 Rekapitulasi Nilai Kuis Siklus II	83
Diagram 4.4 Ketuntasan Belajar Siklus II	84

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas membutuhkan peran pendidikan yang sangat besar. Terdapat banyak ahli yang mendefinisikan pengertian pendidikan. Salah satunya adalah menurut Dimiyati (dalam Wahyudin, 1994: 6), menyebut pendidikan sebagai proses interaksi yang bertujuan. Interaksi terjadi antara guru dan siswa, yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi pribadi yang mandiri dan utuh.

Hal ini selaras dengan UUSPN No. 20 tahun 2003, yang menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Untuk mencapai hasil tersebut, seorang guru di dalam melaksanakan pembelajaran haruslah memperhatikan dan mengenali karakteristik anak didik yang ada di kelasnya. Menurut Jean Piaget (dalam Sumantri, 2006: 15) pada usia SD (7-12 tahun) perkembangan mental anak pada masa operasional konkret, pada dasarnya siswa belajar melalui objek yang konkret. Dengan mengenali karakteristik anak didiknya seorang guru akan dapat memberikan pendidikan dan pengajaran yang tepat, serta menentukan tujuan dan waktu yang tepat dalam memberikan pendidikan dan pengajaran. Untuk menanggapi teori perkembangan pada usia SD maka tentunya

proses pembelajaran harus memperhatikan karakteristik siswa pada usia SD. Secara umum karakteristik anak usia SD itu sendiri yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang merasakan dan melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung.

Dalam pendidikan SD terdapat sejumlah mata pelajaran yang harus diikuti oleh peserta didik. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Depdiknas (dalam KTSP 2006), IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, cinta damai dan memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi serta melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri atau masyarakat, serta warga dunia yang cinta damai.

Penyelenggara pembelajaran IPS diharapkan mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat (Hasan, 1996; Kosasih, 1992 dalam Solihatin, 2008: 1).

Dalam pembelajaran IPS, siswa tidak sekedar tahu dan hapal, terutama konsep-konsep IPS melainkan harus menjadikan siswa untuk mengerti dan memahami konsep tersebut. Pola pikir yang demikian perlu dimiliki siswa sebagai bekal dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan IPS dalam kehidupan sehari-hari akan dapat membantu siswa berperilaku yang dipengaruhi oleh peristiwa masa lalu untuk dapat menghadapi peradaban dunia yang berkembang saat ini dan masa yang akan datang. Oleh karena

itu pembelajaran IPS sebaiknya ditekankan pada siswa. Dalam hal ini siswa yang aktif sedangkan guru bertugas sebagai motivator dan fasilitator. Selain itu guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Menurut Thursan Hakim (2011) pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna merupakan suatu proses yang memiliki keunggulan dalam meraup segenap informasi secara utuh sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dan dapat mengkaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tahun ajaran 2012-2013 di SDN 88 Kota Bengkulu, pada mata pelajaran IPS terdapat permasalahan-permasalahan pada saat pembelajaran antara lain: (1) teacher centered sehingga siswa kurang aktif (2) siswa jarang bertanya dan mengungkapkan ide selama pembelajaran (3) kondisi pembelajaran membosankan siswa dan (4) hasil belajar siswa rendah yaitu 66,25.

Permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran yang dialami oleh siswa menyebabkan rendahnya nilai rata-rata hasil ulangan khususnya pada mata pelajaran IPS Kelas IV di SDN 88 yaitu 66,25 sehingga dikatakan tidak tuntas. Pembelajaran IPS dikatakan tuntas secara individual apabila siswa mendapatkan nilai 7,0 ke atas (Depdiknas, 2007: 47) dan pembelajaran secara klasikal dikatakan tuntas apabila siswa di kelas memperoleh nilai 7,0 ke atas sebanyak 75% (Depdiknas, 2007: 62).

Penggunaan metode yang sesuai sangat mendukung keberhasilan pembelajaran siswa. Ini disebabkan karena dalam melaksanakan proses belajar mengajar, seorang guru tidak hanya bertugas untuk mentransfer pengetahuan kepada siswa namun juga harus memperhatikan keaktifan atau keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Ketepatan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar siswa (Jarolimek dalam Solihatin, 2008: 1).

Berbagai pilihan model pembelajaran yang mengandung kegiatan edukatif dapat dijadikan alternatif dalam melakukan inovasi pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan Model *Cooperative Learning*. Model ini merupakan model pembelajaran dengan strategi belajar melalui penempatan siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu memahami suatu bahan pelajaran. Stahl (dalam Solihatin, 2008: 5) mengatakan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* menempatkan siswa sebagai bagian dari suatu sistem kerja sama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar. Model pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya dalam kehidupan masyarakat, sehingga dengan bekerja sama dalam kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar.

Model pembelajaran kooperatif ini terdiri dari berbagai tipe, salah satunya adalah tipe *Snowball Throwing*. Model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* (melempar bola salju) dapat digunakan pada semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia anak didik. Selain itu, siswa juga dapat belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran ini menggunakan media kertas yang berisi pertanyaan lalu dibuat seperti bola, maka membuat siswa lebih tertantang untuk membuat dan menjawab pertanyaan dengan benar.

Snowball artinya bola salju sedangkan *Throwing* artinya melempar. *Snowball Throwing* secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Model *Cooperative*

Learning tipe *Snowball Throwing* mempunyai keunggulan yaitu melatih potensi kepemimpinan siswa, saling memberikan pengetahuan dan menggali keterampilan membuat dan menjawab pertanyaan (Komalasari, 2010: 67). Pembelajaran *Snowball Throwing* adalah salah satu model pembelajaran dengan permainan saling melempar daftar pertanyaan dari satu kelompok ke kelompok lain dengan media bola atau kertas yang diremas sesuai dengan materi pelajaran. Model pembelajaran ini sangat sesuai jika diterapkan pada pembelajaran IPS di SD sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa. Melalui model pembelajaran ini siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam proses pembelajaran, melainkan bisa juga belajar dalam suasana yang menyenangkan dan siswa aktif.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat kolaboratif yaitu peneliti bekerjasama dengan guru bidang studi mengambil alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* dalam pembelajaran IPS sehingga pembelajaran menjadi tidak membosankan, dan dapat menghasilkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan. Adapun judul penelitian ini adalah **"Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN 88 Kota Bengkulu"**.

B. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran IPS di kelas IV SDN 88 Kota Bengkulu?
2. Apakah penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN 88 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPS dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* di kelas IV SDN 88 Kota Bengkulu.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* di kelas IV SDN 88 Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat yang dapat diberikan melalui penelitian ini, yaitu: manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis

Sesuai dengan bidang kajian penelitian yaitu bidang Pendidikan Keguruan dan Ilmu Pendidikan, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoretis mengenai penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* dalam pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman dalam upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran IPS serta dapat meningkatkan inovasi pembelajaran sehingga menumbuhkan sikap profesionalisme bagi calon guru SD.

b. Manfaat bagi siswa

- 1) Dengan menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran IPS dan membangkitkan motivasi anak untuk belajar.
- 2) Dengan menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* dapat menjadikan siswa agar dapat berfikir kritis, kreatif, dan aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Siswa mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran IPS serta dapat meningkatkan respon siswa dalam mengikuti pembelajaran.

c. Bagi para guru

- 1) Meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar pembelajaran IPS khususnya di kelas IV SDN 88 Kota Bengkulu.
- 2) Hasil penelitian dapat menjadi tolok ukur dan bahan pertimbangan guna melakukan pembenahan serta koreksi diri bagi pengembangan profesionalisme dalam pelaksanaan tugas profesinya.
- 3) Sebagai wahana memperoleh informasi mengenai upaya peningkatan hasil belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Hakikat Pembelajaran IPS di SD

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Menurut Gagne (dalam Sagala, 2006: 13) belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Selain itu, Gagne juga menjelaskan bahwa belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku.

Di lain pihak, Bell-Gredler (dalam Winataputra, 2007: 1.5) juga menyebutkan pengertian belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies*, *skills*, and *attitude*. Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitude*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat.

Corey (dalam Sagala, 2006: 61) mengungkapkan pengertian pembelajaran yaitu suatu proses di mana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu. Sejalan dengan itu, Dimiyati dan Mudjiono (dalam Sagala, 2006: 62) juga menjelaskan bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Sedangkan, dalam UUSPN No. 20 tahun 2003 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak.

Berdasarkan uraian di atas dijelaskan bahwa belajar merupakan suatu perubahan serta peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang di berbagai bidang yang terjadi akibat melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungannya. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan ciri-ciri dan komponen-komponen tertentu yang dirancang dan dikelola untuk memungkinkan terjadinya proses belajar. Apabila di dalam proses belajar tidak mendapatkan perubahan atau peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, maka dapat dikatakan bahwa orang tersebut belum berhasil di dalam proses belajar.

b. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari beberapa aspek kehidupan atau satuan perpaduan (Ischak, 1997: 1.30). Hal ini sesuai dengan pendapat Nursid (1984: 128) bahwa hakekat yang dipelajari dalam pembelajaran IPS adalah mempelajari, mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini.

Menurut Soemantri dan Wasliman (2002: 85) ilmu sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi. Jadi IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah kehidupan

manusia di permukaan bumi melalui keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu-ilmu Sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Hal ini ditegaskan lagi oleh Saidiharjo (1996: 4) bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pempfusan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi dan politik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dijelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang studi yang mempelajari, menganalisis, dan menelaah gejala dan isu-isu sosial di permukaan bumi melalui integrasi atau perpaduan berbagai cabang ilmu-ilmu social dan dalam pelaksanaannya pembelajaran IPS yang diajarkan ditingkat pendidikan dasar mencakup bahan kajian lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi, dan pemerintahan, serta bahan kajian sejarah.

c. Karakteristik Pembelajaran IPS di SD

Menurut Djahiri (dalam Sapriya dkk, 2006: 8) mengemukakan bahwa karakteristik pembelajaran IPS yang membedakan dengan pembelajaran ilmu-ilmu sosial lainnya (geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan lain-lain) adalah sebagai berikut: a) IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu). Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja, melainkan bersifat komperehensif (meluas dari berbagai ilmu sosial dan lainnya, sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu) digunakan untuk menelaah suatu masalah / tema / topik. Pendekatan seperti ini disebut sebagai pendekatan integretd, juga menggunakan pendekatan broad field dan multiple

resources (banyak sumber), b) Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses pembelajaran agar siswa mampu mengembangkan berfikir kritis, rasional dan analis. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikannya kepada kehidupan di masa depan baik dari lingkungan fisik / alam maupun budayanya, c) IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah), sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadinya proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa agar siswa memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakatnya, d) IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan hubungan antar manusia dan bersifat manusiawi. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilannya. Berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya dalam arti memperhatikan minat siswa dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya, e) Dalam pengembangan program pembelajaran senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan ciri IPS itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas dijelaskan bahwa karakteristik pembelajaran IPS yaitu pembahasan IPS bersifat komprehensif (meluas dari berbagai ilmu sosial dan lainnya, sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu), mengutamakan peran aktif siswa dalam pembelajaran agar siswa mampu berpikir kritis, rasional, dan analis, serta mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan hubungan antar manusia dan bersifat manusiawi.

d. Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran IPS di SD bertujuan untuk:

a) membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat. b) membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat, c) membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi sesama warga masyarakat dan berbagai bidang ilmu keilmuan serta bidang keahlian, d) membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupan, e). membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi (Ischak, 2007: 1.32).

Sejalan dengan itu, mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, global (Kurikulum KTSP SD, 2006).

Gross (dalam Solihatin, 2008: 14) juga menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, secara tegas ia mengatakan “*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society*”. Oleh sebab itu, dalam proses pelaksanaan pembelajaran IPS di SD harus ditekankan pada siswa, artinya siswa yang harus aktif dan mendapatkan pembelajaran bermakna, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator. Proses pembelajaran ini pun jangan hanya terfokus pada pengembangan

aspek intelektual saja, tetapi juga harus memperhatikan perkembangan aspek sosial dan emosional siswa yang sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila.

Landasan penyusunan kurikulum IPS SD tidak lepas dari pendidikan nasional yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia dan berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945. UUD 1945 mengamanatkan upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasional yang diatur dengan undang-undang. Pembelajaran IPS tidak hanya terbatas pada aspek-aspek pengetahuan (*kognitif*), psikomotor dan keterampilan (*afektif*), dalam menghayati serta menyadari kehidupan yang penuh dengan masalah, tantangan, hambatan dan persaingan. Melalui pendidikan IPS anak didik dibimbing, dikembangkan kemampuan mental-intelektualnya menjadi Warga Negara yang berketerampilan dan berkepedulian sosial serta bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.

Berdasarkan uraian di atas dijelaskan bahwa tujuan pendidikan IPS di SD ialah untuk membina dan menciptakan anak didik menjadi generasi warga negara yang kreatif, inovatif dan kaya akan pengetahuan, memiliki keterampilan, dan kepedulian sosial sehingga dapat mengidentifikasi, menganalisis, serta melakukan tindakan untuk memecahkan permasalahan sosial yang dihadapi baik permasalahan yang datang dari diri sendiri, masyarakat, maupun dalam ruang lingkup secara global sesuai dengan peraturan perundang-undangan dan nilai-nilai yang terkandung di dalam Pancasila.

e. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS SD

Pada dasarnya pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materialnya, memenuhi kebutuhan

budayanya, kebutuhan jiwanya, pemanfaatan sumber daya yang ada di muka bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya, dan lain sebagainya, yang mengatur serta mempertahankan kehidupan masyarakat.

Dalam kurikulum pendidikan dasar kajian pendidikan IPS meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Hal – hal yang berhubungan dengan pengetahuan sosial termasuk kajian tentang: keluarga, masyarakat setempat, tabungan, pajak, ekonomi setempat, wilayah propinsi, wilayah kepulauan, pemerintahan daerah, Negara RI, dan pengenalan kawasan dunia.
- b. Yang berhubungan dengan sejarah meliputi: kerajaan – kerajaan di Indonesia, tokoh dan peristiwa, bangunan sejarah, Indonesia pada zaman Portugis, Spanyol, Belanda dan Jepang, beberapa peristiwa penting masa kemerdekaan (Sumaatmadja, Nursyid, 2004: 12.15).

Adapun ruang lingkup dari bidang studi IPS secara umum adalah hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan kehidupannya, meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat (Ischak, 2007: 1.31). Ruang lingkup pengajaran pengetahuan sosial di SD meliputi hal-hal yang berkaitan dengan: (1) keluarga, (2) masyarakat setempat, (3) uang, (4) tabungan, (5) pajak, (6) ekonomi setempat, (7) wilayah propinsi, (8) wilayah kepulauan, (9) pemerintahan daerah, (10) Negara RI, dan (11) pengenalan kawasan dunia (Ischak, 2006: 18).

Materi pembelajaran IPS SD dimulai dengan pengenalan diri (*self*), kemudian keluarga, tetangga, lingkungan RT, RW, kelurahan/desa, kecamatan, kota/kabupaten, propinsi, negara, negara tetangga, kemudian dunia. Anak bukanlah sehelai kertas putih yang menunggu untuk ditulisi, atau replika orang dewasa dalam format kecil yang dapat dimanipulasi sebagai tenaga buruh yang murah, melainkan, anak adalah identitas yang unik, yang memiliki berbagai potensi yang masih laten dan memerlukan proses serta sentuhan-sentuhan tertentu dalam perkembangannya. Mereka yang memulai dari

egosentrisme dirinya kemudian belajar, akan menjadi berkembang dengan kesadaran akan ruang dan waktu yang semakin meluas, dan mencoba serta berusaha melakukan aktivitas yang berbentuk intervensi dalam dunianya.

2. Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing*

a. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

1) Pengertian *Cooperative Learning*

Pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu antar sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative Learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok. Pola hubungan kerja seperti itu memungkinkan timbulnya tujuan positif tentang apa yang dapat mereka lakukan untuk berhasil berdasarkan kemampuan dirinya secara individual dan sumbangsih dari anggota lainnya selama mereka belajar secara bersama-sama dalam kelompok.

Menurut Solihatin (2008: 2) model pembelajaran kooperatif beranjak dari pemikiran *Getting Better Together*, yang menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai serta keterampilan-keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat. Melalui model pembelajaran kooperatif siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam proses pembelajaran, melainkan bisa juga belajar dari siswa lainnya dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain. Hal tersebut

juga sesuai dengan pengertian yang menyebutkan bahwa kooperatif adalah bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama (Hasan dalam Solihatin, 2008: 4).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dijelaskan bahwa, pembelajaran kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

Menurut Anita Lie (2007) pembelajaran kooperatif ini memiliki enam fase, di mana setiap fase diikuti oleh tingkah laku yang harus dilakukan oleh guru. Keenam fase pembelajaran kooperatif ini adalah sebagai berikut: 1) fase pertama menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa yaitu guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi belajar siswa, 2) fase kedua menyajikan informasi yaitu guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan, 3) fase ketiga mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar yaitu guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien, 4) fase keempat membimbing kelompok bekerja dan belajar yaitu guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka, 5) fase kelima evaluasi yaitu guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya, 6) fase keenam memberikan penghargaan yaitu guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Roger dan David (dalam Anita Lie, 2007: 31) mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok dikatakan *Cooperative Learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran kooperatif harus diterapkan:

a) Saling ketergantungan yang positif

Anggota kelompok siswa harus mengatakan bahwa mereka memerlukan kerja sama untuk mencapai tujuan kelompok.

b) Tanggung jawab perseorangan

Setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Kunci keberhasilan metode kerja kelompok adalah persiapan guru dalam penyusunan tugasnya.

c) Tatap muka

Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota.

d) Komunikasi antar anggota

Prinsip ini menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi. Sebelum menugaskan siswa dalam kelompok, pengajar perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi. Keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka.

e) Evaluasi proses kelompok

Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

2) Tujuan Model *Cooperative Learning*

Menurut Depdiknas (2006: 12), tujuan pembelajaran kooperatif adalah: (1) pencapaian hasil belajar; (2) penerimaan terhadap keragaman; dan (3) pengembangan keterampilan sosial. Dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif setidaknya terdapat lima prinsip yang dianut, yaitu: (1) belajar siswa aktif / *student active learning*; (2) belajar kerja sama / *cooperative learning*; (3) pembelajaran partisipatorik; (4) mengajar reaktif / *reactive learning*; dan (5) pembelajaran yang menyenangkan / *joyfull learning*. Sedangkan menurut Anita Lie (2007: 38) menyebutkan bahwa model *cooperative learning* bertujuan untuk membina pembelajaran dalam mengembangkan niat dan kiat bekerja sama dan berinteraksi dengan pembelajaran yang lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa, pembelajaran IPS dengan menerapkan *Cooperative Learning* di SD bukan hanya bertujuan untuk memperoleh keterampilan sosial dan memperoleh pengetahuan saja melainkan juga untuk memberikan motivasi pada peserta didik, melatih siswa untuk bekerja sama dan merangsang keingintahuan siswa sehingga dapat melatih anak berinteraksi dengan sesamanya dan menerima berbagai keragaman yang ada.

3) Manfaat Model *Cooperative Learning*

Menurut Anita (2007) pembelajaran model *Cooperative Learning* juga memiliki manfaat sebagai berikut:

(1) meningkatkan hasil belajar siswa; (2) meningkatkan hubungan antarkelompok belajar siswa untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan teman satu tim untuk mencerna materi pelajaran; (3) meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar, belajar kooperatif dapat membina sifat kebersamaan, peduli satu sama lain dan tenggang rasa, serta mempunyai rasa andil terhadap keberhasilan tim; (4) menumbuhkan realisasi kebutuhan pelajar untuk belajar berpikir, belajar kooperatif dapat diterapkan untuk berbagai materi ajar, seperti pemahaman rumit, pelaksanaan kajian proyek, serta latihan memecahkan masalah; (5) memadukan dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan; (6) meningkatkan perilaku dan kehadiran di

kelas; (7) relatif murah karena tidak memerlukan biaya khusus untuk menerapkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat model *cooperative learning* yaitu belajar kerjasama antar kelompok untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa.

b. Model *Cooperative Learning* Tipe *Snowball Throwing*

1) Pengertian Model *Cooperative Learning* Tipe *Snowball Throwing*

Menurut Komalasari (2010: 67) Model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing*, yaitu model pembelajaran yang menggali potensi kepemimpinan siswa dalam kelompok dan keterampilan membuat-menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui suatu permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* yaitu melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya (<http://webcache.googleusercontent.com>).

Berdasarkan pendapat di atas dijelaskan bahwa *Snowball Throwing* yaitu pembelajaran yang menggali potensi siswa untuk membuat dan menjawab pertanyaan serta melatih siswa untuk tanggap dalam menerima dan menyampaikan pesan kepada temannya.

2) Langkah - Langkah Tipe *Snowball Throwing*

Adapun langkah-langkah pembelajaran *Snowball Throwing* menurut Komalasari (2010, 67) sebagai berikut:

- a) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan
- b) Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi

- c) Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya
- d) Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menulis satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah di jelaskan oleh ketua kelompok
- e) Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa yang lain selama kurang lebih 15 menit
- f) Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan lalu diberikan kesempatan pada siswa tersebut untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian
- g) Evaluasi
- h) Penutup.

Dengan penerapan tipe *Snowball Throwing* dalam pembelajaran IPS peneliti mengharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena dalam pembelajarannya menerapkan sistem permainan dan persaingan yang membuat siswa menjadi termotivasi untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

3. Hakikat Hasil Belajar

Pada hakikatnya hasil belajar adalah perubahan tingkah laku atau kemampuan setelah siswa mengalami pengalaman belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor (Sudjana, 2004). Sedangkan menurut Gagne (dalam Lie, 2007) penampilan yang dapat diamati sebagai hasil belajar disebut dengan kemampuan. Kemampuan ini perlu dibedakan karena kemampuan memungkinkan berbagai macam

penampilan manusia dan karena kondisi untuk memperoleh kemampuan tersebut juga berbeda. Kemampuan ini meliputi keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal dan keterampilan motorik. Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan dari pada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Ranah kognitif, menurut Taksonomi Bloom yang telah direvisi dalam Winarni (2009) berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), dan kreasi (C6). Ranah afektif, untuk lembar penilaian afektif digunakan sikap dan kinerja siswa dalam proses belajar mengajar, penilaian afektif terdiri dari lima aspek, yakni menerima, menanggapi, menilai, mengelola dan menghayati. Ketiga ranah psikomotor, untuk penilaian psikomotor digunakan untuk menilai keterampilan dan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar. Lembar penilaian psikomotor terdiri dari empat aspek, yakni menirukan, memanipulasi, pengalamiahan dan artikulasi.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, sehingga dapat disimpulkan dengan hasil yang dicapai berupa huruf atau angka yang merupakan perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

B. Kerangka Berpikir

Dalam pembelajaran IPS, siswa tidak sekedar tahu dan hapal, terutama konsep-konsep IPS melainkan harus menjadikan siswa untuk mengerti dan memahami konsep tersebut. Pola pikir yang demikian perlu dimiliki siswa sebagai bekal dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan IPS dalam kehidupan sehari-hari akan dapat membantu siswa

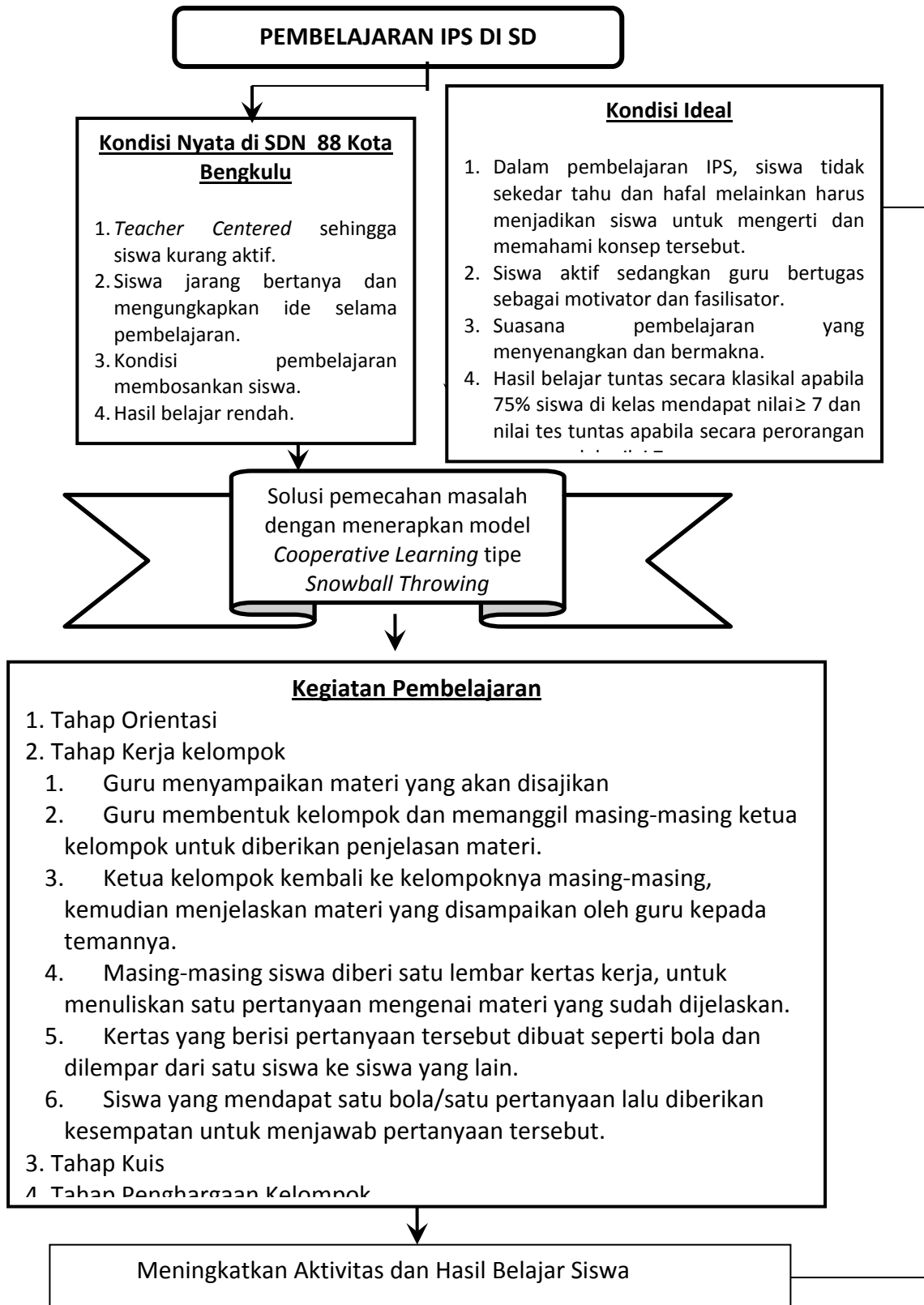
berperilaku yang dipengaruhi oleh peristiwa masa lalu untuk dapat menghadapi peradaban dunia yang berkembang saat ini dan masa yang akan datang. Oleh karena itu pembelajaran IPS sebaiknya ditekankan pada siswa. Dalam hal ini siswalah yang aktif sedangkan guru bertugas sebagai motivator dan fasilitator. Selain itu guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan pengalaman yang peneliti lakukan pada saat pelaksanaan observasi tahun ajaran 2012 - 2013 di SDN 88 Kota Bengkulu, pada mata pelajaran IPS terdapat permasalahan pada saat pembelajaran antara lain: (1) teacher centered sehingga siswa kurang aktif (2) siswa jarang bertanya dan mengungkapkan ide selama pembelajaran (3) kondisi pembelajaran membosankan siswa dan (4) hasil belajar siswa rendah yaitu 66,25.

Permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran yang di alami oleh siswa menyebabkan rendahnya nilai rata-rata hasil ulangan khususnya pada mata pelajaran IPS Kelas IV di SDN 88 yaitu 66,25 sehingga dikatakan tidak tuntas. Pembelajaran IPS dikatakan tuntas secara individual apabila siswa mendapatkan nilai 7,0 ke atas (Depdiknas, 2007: 47) dan pembelajaran secara klasikal dikatakan tuntas apabila siswa di kelas memperoleh nilai 7,0 ke atas sebanyak 75% (Depdiknas, 2007: 62).

Berdasarkan kondisi permasalahan dalam pembelajaran di kelas IV SDN 88 Kota Bengkulu, peneliti menerapkan model *Cooperative Learning tipe Snowball Throwing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Berikut ini bagan 2.1 kerangka berpikir dalam penerapan model *Cooperative Learning tipe Snowball Throwing*.

Bagan 2.1



C. Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian dengan menerapkan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* ini pernah dilaksanakan oleh Dewinta Kartini Bothmir (2012) pada siswa kelas IV SDN Madyopuro Kecamatan Kedung Kandang Kota Malang, yang hasilnya menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian diketahui bahwa hasil belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I mengalami peningkatan siswa yang dikatakan tuntas sebanyak 25 siswa (55,56%). Pada siklus II meningkat lagi yaitu siswa yang tuntas sebanyak 42 (93,34) siswa setelah penerapan model *Snowball Throwing*. Penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan pembelajaran IPS bagi siswa kelas IV SDN Madyopuro II Kecamatan Kedung Kandang Kota Malang yaitu pada materi perkembangan teknologi transportasi karena dalam pelaksanaan pembelajaran guru sudah menyiapkan rencana pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang diterapkan.
2. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V dengan penggunaan tipe *Snowball Throwing* di SDN 4 Tulusrejo oleh Aini tahun 2011. Dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan tipe *Snowball Throwing*, aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS meningkat. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata 6,12 pada siklus I, kemudian pada siklus II adanya peningkatan nilai menjadi 7,89.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya dan masih memerlukan pembuktian.

Dalam penelitian ini peneliti merumuskan hipotesis yaitu:

1. Jika diterapkan model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* maka aktivitas pembelajaran IPS di kelas IV SDN 88 Kota Bengkulu akan meningkat.
2. Jika diterapkan model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* maka hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN 88 Kota Bengkulu akan meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk perbaikan dan peningkatan praktik pembelajaran dengan melakukan refleksi untuk mendiagnosis keadaan, kemudian mencobakan secara sistematis berbagai tindakan alternatif dalam memecahkan permasalahan di kelas. Penelitian ini merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dilakukan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (Arikunto, 2007: 3). Menurut Wardhani (2007: 1.4), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

B. Subjek Penelitian

1. Lokasi

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 88 Kota Bengkulu. Tepatnya di kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu yang berlokasi di Perumnas Unib Kota Bengkulu.

2. Waktu

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2012 – 2013 semester II yang berlangsung dari tanggal 02 s/d 16 April 2013.

3. Kelas

Kelas yang dipilih oleh peneliti untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas adalah kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu. Kelas ini dipilih karena berdasarkan hasil observasi di SD tersebut dan wawancara dengan guru kelas, kelas ini merupakan kelas yang mengalami permasalahan dalam kegiatan pembelajaran IPS diantaranya hasil belajar siswa rendah, kondisi pembelajaran yang membosankan, siswa kurang aktif dan jarang bertanya pada saat proses pembelajaran.

4. Mata Pelajaran

Berdasarkan hasil observasi maka peneliti mengambil salah satu mata pelajaran yang dianggap masih mengalami permasalahan dalam kegiatan pembelajaran yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

5. Karakteristik Siswa

Siswa kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu berjumlah 32 orang yang terdiri dari 15 laki-laki dan 17 perempuan. Keadaan siswa di kelas ini pada saat dilakukan observasi antara siswa yang satu dengan siswa yang lain nampak jelas perbedaan yang dapat dilihat dari cara belajar mereka yang dipengaruhi oleh faktor keluarga, lingkungan tempat tinggal dan faktor ekonomi orang tua siswa. Kompetensi akademik siswa di kelas ini juga beragam mulai dari anak yang cerdas sampai ke anak yang lambat belajar.

C. Definisi Operasional

Agar aspek-aspek yang diteliti menjadi jelas dan konkret maka perlu dijelaskan istilah-istilah sebagai berikut:

1. Model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* dalam penelitian ini adalah model pembelajaran secara berkelompok, dalam satu kelompok terdapat 5-6

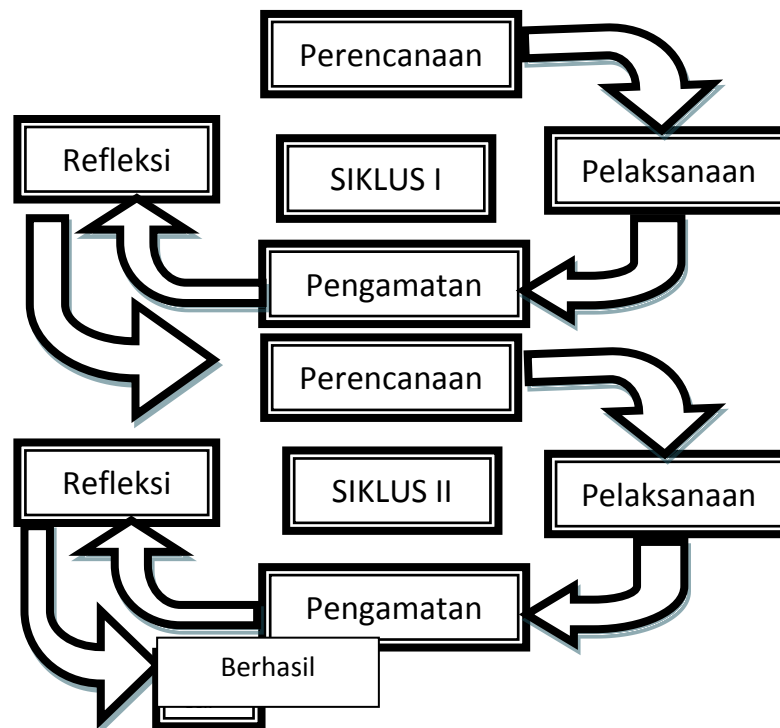
orang. Ketua kelompok diberikan penjelasan materi, kemudian menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompoknya. Masing-masing siswa harus menulis satu pertanyaan berkaitan dengan materi pelajaran yang sudah dijelaskan, kertas pertanyaan dibentuk seperti bola dan dilempar dari siswa satu ke siswa yang lain. Siswa yang mendapat bola pertanyaan diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Kemudian guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil mendapat predikat tim baik.

2. Aktivitas proses pembelajaran yang diukur dalam penelitian ini adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa. Aktivitas guru adalah keterlibatan guru secara menyeluruh dalam kegiatan pembelajaran aspek perhatian dan partisipasi. Aktivitas guru pada penelitian ini terdiri dari 15 aspek yang di amati. Sedangkan aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam kegiatan pembelajaran yang menyangkut aspek minat, perhatian partisipasi, dan presentasi demi tercapainya keberhasilan proses pembelajaran. Lembar aktivitas siswa ini juga terdiri dari 15 aspek yang di amati.
3. Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau tingkah laku berupa pengetahuan, keterampilan atau penguasaan nilai-nilai. Dalam penelitian ini hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu berupa kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif yang diukur pada penelitian ini yaitu pengetahuan siswa. Ranah afektif aspek yang diamati ada lima yaitu menerima, menanggapi, mengelola, menghayati dan menilai, dengan interval kategori total skor $5 - 8,3 = \text{Kurang}$ $8,4 - 11,7 = \text{Cukup}$ $11,8 - 15 = \text{Baik}$. Sedangkan ranah psikomotor aspek yang diamati ada tiga yaitu menirukan, memanipulasi dan artikulasi, dengan interval total skor $4 - 6,6 = \text{Kurang}$ $6,7 - 9,2 = \text{Cukup}$ $9,3 - 12 = \text{Baik}$.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di dalam ruang kelas. Ada empat tahapan penting dalam penelitian tindakan kelas ini yang terdiri atas: (1) perencanaan (*planning*); (2) pelaksanaan tindakan (*action*); (3) pengamatan (*observation*); dan (4) refleksi (*reflection*). Keempat tahap dalam penelitian tindakan kelas tersebut adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun yang kembali ke langkah semula (Arikunto, 2007).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka model penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Sumber: Buku Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, S. 2008: 16)

Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Adapun kegiatan yang akan dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah:

- 1) membuat silabus dengan menganalisis Standar Kompetensi : Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota/provinsi dan Kompetensi Dasar : Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
- 2) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menyelesaikan soal yang berkaitan dengan koperasi dengan menerapkan Model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing*. Pertemuan I : menyelesaikan soal yang berkaitan dengan pengertian koperasi, tujuan dan manfaat koperasi. Pertemuan II : menyelesaikan soal yang berkaitan dengan jenis-jenis koperasi berdasarkan jenis usaha dan keanggotaan koperasi.
- 3) menyiapkan Lembar Diskusi Siswa (LDS) beserta kunci jawabannya.
- 4) membuat soal tes evaluasi berupa soal essay beserta kunci jawabannya.
- 5) menyusun lembar observasi guru dan siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pada saat kegiatan pembelajaran dimulai, maka akan dilakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung yang ditujukan oleh aktivitas guru dan siswa guna mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan. Adapun langkah-langkah kegiatan yang telah dilaksanakan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I yaitu :

Pertemuan Pertama

Hari/tanggal : Selasa/2 April 2013

Waktu : 09.15-10.30 WIB

Adapun rencana pelaksanaan pembelajarannya adalah sebagai berikut:

• Kegiatan Awal (± 10 menit)

(Tahap Orientasi)

1. Guru mengkondikan kelas ke situasi belajar yang kondusif, melalui berdoa dan mengecek kehadiran siswa.
2. Guru menyampaikan apersepsi dengan melakukan tanya jawab "di manakah kalian membeli alat-alat tulis? Apa lagi yang kalian ketahui tentang koperasi? Kemudian mengaitkannya dengan materi yang akan diajarkan.
3. Guru menjelaskan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

• Kegiatan Inti (± 45 Menit)

(Tahap Kerja Kelompok)

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan secara singkat melalui media gambar lambang koperasi.
2. Guru membentuk siswa menjadi enam kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk diberikan penjelasan materi.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke ke kelompoknya dan menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
4. Masing-masing siswa diberi diberikan satu lembar kertas kerja untuk menulis satu pertanyaan apa saja mengenai materi yang sudah dijelaskan.
5. Kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain.
6. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan lalu diberikan kesempatan pada siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut.

(Tahap Kuis)

1. Guru memberikan kuis/pertanyaan-pertanyaan kepada siswa
2. Siswa menjawab kuis yang diberikan oleh guru.
3. Guru menghitung skor yang telah diperoleh.

(Tahap Penghargaan Kelompok)

1. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang mendapat poin tertinggi.
2. Guru memantapkan materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar lambang koperasi.

• **Kegiatan Akhir ($\pm$ 15 menit)**

(Tahap Evaluasi)

1. Siswa dibimbing guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
2. Guru memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis
3. Guru memberikan tindak lanjut.

Pertemuan Kedua

Hari/Tanggal : Jumat/5 April 2013

Waktu : 07.30 - 08.45 WIB

Adapun rencana pelaksanaan pembelajarannya adalah sebagai berikut:

• **Kegiatan Awal ($\pm$ 10 menit)**

(Tahap Orientasi)

1. Guru mengkondikan kelas ke situasi belajar yang kondusif, melalui berdoa dan mengecek kehadiran siswa.
2. Guru menyampaikan apersepsi dengan melakukan tanya jawab "kalian tentunya sudah pernah beli alat-alat tulis di koperasi sekolah, nah koperasi sekolah itu termasuk pengelompokan jenis koperasi berdasarkan apa? kemudian mengaitkannya dengan materi yang akan diajarkan.
3. Guru menjelaskan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

• **Kegiatan Inti ($\pm$ 45 Menit)**

(Tahap Kerja Kelompok)

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan secara singkat melalui media gambar lambang koperasi.
2. Guru membentuk siswa menjadi enam kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk diberikan penjelasan materi.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya dan menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
4. Masing-masing siswa diberi diberikan satu lembar kertas kerja untuk menulis satu pertanyaan apa saja mengenai materi yang sudah dijelaskan.

5. Kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain.
6. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan lalu diberikan kesempatan pada siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut.

(Tahap Kuis)

1. Guru memberikan kuis/pertanyaan-pertanyaan kepada siswa.
2. Siswa menjawab kuis yang diberikan oleh guru.
3. Guru menghitung skor yang telah diperoleh.

(Tahap Penghargaan Kelompok)

1. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang mendapat poin tertinggi.
2. Guru memantapkan materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar jenis-jenis koperasi.

• Kegiatan Akhir ($\pm$ 15 menit)

(Tahap Evaluasi)

1. Siswa dibimbing guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
2. Guru memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis
3. Guru memberikan tindak lanjut.

c. Tahap Pengamatan

Pada siklus I dilakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran. Adapun aspek yang diamati oleh pengamat (observer) mengenai aktifitas guru dan aktifitas siswa adalah dalam proses belajar mengajar sesuai dengan indikator yang telah di rencanakan. Pengamat disini adalah guru IPS kelas IV SDN 88 Kota Bengkulu dan teman sejawat. Hasil pengamatan telah dianalisis oleh peneliti sebagai bahan refleksi untuk mengetahui keeberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan guru. Analisis hasil observasi guru, siswa afektif dan psikomotor siklus I ini dapat dilihat pada lampiran.

d. Tahap Refleksi

Untuk meningkatkan aspek-aspek yang hasilnya belum baik agar mencapai hasil yang lebih baik pada siklus selanjutnya, maka perlu adanya langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada pembelajaran selanjutnya bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing*.

Siklus II

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tindakan pertama akan dilakukan kembali pada tindakan kedua dengan mengacu kepada hasil refleksi terhadap apa yang telah dilakukan selama pembelajaran. Siklus ini merupakan tindak lanjut dari kegiatan pembelajaran pada siklus I. pembelajaran pada siklus II ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Adapun tahapan dalam kegiatan ini meliputi:

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu merencanakan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I. Tahap-tahap ini sama pada siklus I yaitu:

- a. Menyusun silabus dan menganalisis Standar Kompetensi : Menegal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota/provinsi dan Kompetensi Dasar : Menegal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menyelesaikan soal yang berkaitan dengan Perkembangan Teknologi dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing*. Pertemuan I : Menyelesaikan soal yang berkaitan dengan perkembangan teknologi (pengertian teknologi,

- perbedaan teknologi produksi tradisional dan modern dalam memproduksi makanan), Pertemuan II : menyelesaikan soal yang berkaitan dengan perkembangan teknologi (perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi).
- c. Menyiapkan Lembar Diskusi Siswa (LDS) beserta kunci jawabannya
 - d. Menyusun alat evaluasi beserta kunci jawabannya
 - e. Menyusun lembar observasi guru dan lembar observasi siswa

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan berlangsung selama dua jam mata pelajaran (2 x 35 menit) dan setiap kegiatan yang dilakukan mengacu pada hasil refleksi dari siklus sebelumnya untuk mendapatkan perbaikan proses dan hasil yang diharapkan. Adapun langkah-langkah kegiatan yang telah dilaksanakan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II yaitu:

Pertemuan Pertama

Hari/Tanggal : Selasa/9 April 2013

Waktu : 09.15-10.30 WIB

Adapun rencana pelaksanaan pembelajarannya adalah sebagai berikut:

• Kegiatan Awal ($\pm$ 10 menit)
(Tahap Orientasi)

1. Guru mengkondikan kelas ke situasi belajar yang kondusif, melalui berdoa dan mengecek kehadiran siswa.
2. Guru melakukan apersepsi seperti menanyakan "pernahkah kalian melihat bentuk-bentuk teknologi produksi yang ada di lingkungan sekolah? Kemudian mengaitkannya dengan materi yang akan diajarkan.
3. Guru menjelaskan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

• **Kegiatan Inti (± 45 Menit)**

(Tahap Kerja Kelompok)

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan secara singkat melalui media gambar teknologi produksi makanan.
2. Guru membentuk siswa menjadi enam kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk diberikan penjelasan materi tentang teknologi produksi.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya dan menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
4. Masing-masing siswa diberi diberikan satu lembar kertas kerja untuk menulis satu pertanyaan apa saja mengenai materi yang sudah dijelaskan.
5. Kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain.
6. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan lalu diberikan kesempatan pada siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut.

(Tahap Kuis)

1. Guru memberikan kuis/pertanyaan-pertanyaan kepada siswa.
2. Siswa menjawab kuis yang diberikan oleh guru.
3. Guru menghitung skor yang telah diperoleh.

(Tahap Penghargaan Kelompok)

1. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang mendapat poin tertinggi.
2. Guru memantapkan materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar teknologi produksi makanan.

• **Kegiatan Akhir (± 15 menit)**

(Tahap Evaluasi)

1. Siswa dibimbing guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari

2. Guru memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis
3. Guru memberikan tindak lanjut.

Pertemuan Kedua

Hari/Tanggal : Jumat/12 April 2013

Waktu : 07.30-08.45 WIB

Adapun rencana pelaksanaan pembelajarannya adalah sebagai berikut:

- **Kegiatan Awal ($\pm$ 10 menit)**

- (Tahap Orientasi)**

1. Guru mengkondisikan kelas ke situasi belajar yang kondusif, melalui berdoa dan mengecek kehadiran siswa.
2. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kepada anak-anak "pernahkah kalian melihat bentuk-bentuk teknologi komunikasi dan transportasi yang ada di lingkungan sekolah? lalu guru melakukan apersepsi dengan menggunakan media pembelajaran berupa gambar teknologi komunikasi dan transportasi.
3. Guru menjelaskan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

- **Kegiatan Inti ($\pm$ 45 Menit)**

- (Tahap Kerja Kelompok)**

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan secara singkat melalui media gambar teknologi komunikasi dan transportasi.
2. Guru membentuk siswa menjadi enam kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk diberikan penjelasan materi tentang teknologi komunikasi dan transportasi.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya dan menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
4. Masing-masing siswa diberi diberikan satu lembar kertas kerja untuk menulis satu pertanyaan apa saja mengenai materi yang sudah dijelaskan.
5. Kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain.

6. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan lalu diberikan kesempatan pada siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut.

(Tahap Kuis)

1. Guru memberikan kuis/pertanyaan-pertanyaan kepada siswa.
2. Siswa menjawab kuis yang diberikan oleh guru.
3. Guru menghitung skor yang telah diperoleh.

(Tahap Penghargaan Kelompok)

1. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang mendapat poin tertinggi.
2. Guru memantapkan materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar komunikasi dan transportasi.

• Kegiatan Akhir ($\pm$ 15 menit)

(Tahap Evaluasi)

1. Siswa dibimbing guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
2. Guru memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis
3. Guru memberikan tindak lanjut.

4. Tahap Pengamatan

Pada siklus II dilakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran. Adapun aspek yang diamati oleh pengamat (observer) mengenai aktivitas guru dan aktivitas siswa adalah dalam proses belajar mengajar sesuai dengan indikator yang telah direncanakan. Pengamat disini adalah guru kelas IV SDN 88 Kota Bengkulu dan mahasiswa. Hasil pengamatan telah dianalisis oleh peneliti sebagai bahan refleksi untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan guru. Analisis hasil observasi guru, siswa, afektif dan psikomotor siklus II ini dapat dilihat pada lampiran.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap seluruh hasil penilaian, baik yang menyangkut penilaian proses (observasi guru dan siswa, afektif, dan psikomotor) maupun hasil tes. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi

untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan serta untuk mengetahui ketercapaian prose pembelajaran IPS materi “menyelesaikan soal berkaitan dengan koperasi dan perkembangan teknologi” dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing*.

E. Instrumen Penelitian

Ada beberapa instrumen yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yaitu:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah cara-cara maupun analisis serta mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Observasi ini terdiri dari observasi terhadap guru dan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar. Lembar observasi guru digunakan untuk mengamati guru dalam mengajar terutama pelaksanaan Model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing*. Sedangkan lembar observasi siswa digunakan untuk melihat aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh dua orang pengamat yaitu guru kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu dan mahasiswa.

2. Lembar Tes Tertulis

Tes yang dilakukan adalah berupa post tes yang digunakan untuk mengetahui pencapaian prestasi belajar siswa terhadap materi pelajaran yang telah diberikan. Post tes dan laporan dilakukan berupa tes essay. Post tes dilaksanakan setelah proses belajar mengajar berakhir, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pencapaian siswa terhadap materi pelajaran yang telah diberikan. Tes

disusun berdasarkan tujuan pembelajaran khusus berdasarkan pada kisi-kisi tes berdasarkan KTSP.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa teknik, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Data Observasi

Data observasi adalah metode pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan belajar mengajar berlangsung (Sukmadinata, 2006: 220). Selain itu, Wardani (2007: 225) mendefinisikan pengamatan sebagai observasi terstruktur menggunakan instrumen observasi yang terstruktur dan siap pakai, sehingga pengamat hanya tinggal melingkari atau membubuhkan tanda) (pada tempat yang disediakan. Lembar observasi dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi guru dan lembar observasi siswa. Lembar observasi guru untuk mengamati keaktifan guru sedangkan lembar observasi siswa untuk mengamati keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Data Tes

Data tes adalah segala sesuatu alat untuk mengumpulkan informasi tentang ketercapaian tujuan pendidikan atau tujuan pembelajaran.

a) Lembar Tes

Dalam penerapannya, peneliti menggunakan instrumen berupa soal-soal post tes yang disusun berpedoman pada Ranah kognitif, menurut Taksonomi Bloom yang telah direvisi dalam Winarni (2009) berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3). Tes ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang

telah dipelajari. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan soal evaluasi sebagai tes akhir. Tes akhir ini dilakukan sesudah dilaksanakan tindakan atau dilaksanakan pada setiap akhir siklus.

b) Lembar Skor Afektif

Lembar skor afektif digunakan untuk memberikan skor pada sikap siswa pada saat proses pembelajaran. Ini menjadi salah satu acuan bagi guru untuk menentukan kualitas proses belajar siswa. Terdapat beberapa aspek yang perlu guru amati di dalam lembar pemberian skor afektif yaitu menerima, menanggapi, mengelola, menghayati dan menilai.

c) Lembar Skor Psikomotor

Lembar skor psikomotor digunakan untuk memberikan skor kinerja atau keterampilan siswa pada saat proses pembelajaran. Ini menjadi salah satu acuan bagi guru untuk menentukan kualitas proses belajar siswa. Terdapat beberapa aspek yang perlu guru amati di dalam lembar pemberian skor pada aspek psikomotor yaitu memanipulasi, menirukan dan artikulasi.

G. Teknik Analisis Data

Pengumpulan data ini adalah unsur terpenting dalam penelitian ini dan keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh teknik yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan. Adapun instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Data Observasi

Untuk menganalisis data observasi dilakukan secara deskriptif dengan menghitung rata-rata skor pengamat. Data yang diperoleh tersebut digunakan untuk

merefleksi tindakan yang telah dilakukan dan diolah secara deskriptif dengan menghitung:

$$\text{a. Rata-rata Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Observer}}$$

b. Skor Tertinggi = Jumlah butir soal x skor tertinggi tiap butir soal

c. Skor Terendah = Jumlah butir soal x skor terendah tiap butir soal

d. Selisih skor = Skor tertinggi – skor terendah

$$\text{e. Kisaran nilai tiap kriteria} = \frac{\text{selisih skor}}{\text{jumlah kriteria penilaian}}$$

(Sudjana, 2006: 132)

1) Lembar Observasi Aktivitas Guru

Pada lembar observasi aktivitas guru terdapat 15 butir pertanyaan dan pengukuran skala penilaian pada proses observasi guru yaitu antara 1 - 3.

Dengan menggunakan rumus di atas akan didapat hasil sebagai berikut:

- a) Skor tertinggi yaitu 45
- b) Skor terendah yaitu 15
- c) Selisih skor yaitu 30
- d) Kisaran nilai untuk tiap kriteria 10

Tabel 3.1 Interval Kategori Penilaian Aktivitas Guru

No	Rentang Nilai	Interpretasi Penilaian
1	15 – 25	Kurang
2	26 – 35	Cukup
3	36 – 45	Baik

2) Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Pada lembar observasi aktivitas guru terdapat 15 butir pertanyaan dan

pengukuran skala penilaian pada proses observasi guru yaitu antara 1 - 3.

Dengan menggunakan rumus di atas akan didapat hasil sebagai berikut:

- a) Skor tertinggi yaitu 45
- b) Skor terendah yaitu 15
- c) Selisih skor yaitu 30
- d) Kisaran nilai untuk tiap kriteria 10

Tabel 3.2 Interval Kategori Penilaian Aktivitas Siswa

No	Rentang Nilai	Interpretasi Penilaian
1	15 – 25	Kurang
2	26 – 35	Cukup
3	36 – 45	Baik

3) Lembar Afektif

Jumlah seluruh aspek observasi afektif ada lima aspek yang mencakup (menerima, menanggapi, menilai, mengelola, dan menghayati) dengan skala penilaian yaitu antara 1 - 3. Penilaian ini dilakukan selama proses pembelajaran yang disertai dengan deskriptor dari setiap aspek.

Nilai akhir penilaian afektif dapat dicari dengan menggunakan rumus:

- a) Skor Tertinggi = Jumlah butir soal x skor tertinggi tiap butir soal
- b) Skor Terendah = Jumlah butir soal x skor terendah tiap butir soal
- c) Selisih skor = Skor tertinggi – skor terendah
- d) Kisaran nilai tiap kriteria = $\frac{\text{selisih skor}}{\text{jumlah kriteria penilaian}}$

Data yang diperoleh dari lembar observasi akan dianalisis dengan menggunakan kriteria pengamatan dan skor pengamatan dalam tabel berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Pengamatan Setiap Aspek yang Diamati Pada Lembar Afektif

Kriteria	Skor
Kurang (K)	1
Cukup (C)	2
Baik (B)	3

(1) Skor tertinggi yaitu 15

(2) Skor terendah yaitu 5

(3) Selisih skor yaitu 10

(4) Kisaran tiap kriteria $= \frac{\text{selisih skor}}{\text{jumlah kriteria}}$

(5) Nilai rata-rata afektif $= \frac{\text{Jumlah nilai afektif semua siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$

Jadi, rentang nilai untuk aktivitas afektif siswa dapat disajikan dalam tabel 3.4.

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Setiap Butir Pengamatan Aktivitas Afektif Siswa

No	Interval Nilai	Kriteria
1	1 – 1,6	Kurang
2	1,7 – 2,3	Cukup
3	2,4 – 3	Baik

(Sudjana, 2006)

Nilai rata-rata afektif tiap aspek dan nilai rata-rata afektif siswa diperoleh dengan menggunakan rumus:

Nilai rata-rata afektif siswa tiap aspek $= \frac{\text{Jumlah nilai afektif tiap aspek}}{\text{Jumlah siswa}}$

Nilai rata-rata afektif $= \frac{\text{Jumlah nilai afektif semua siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$

4) Lembar Psikomotor

Jumlah seluruh aspek observasi psikomotor ada 3 aspek yang mencakup (menirukan, memanipulasi dan artikulasi) dengan skala penilaian yaitu antara 1

sampai dengan 3. Analisis data observasi psikomotor diambil dari hasil observasi siswa pada lembar psikomotor siswa.

Nilai akhir penilaian afektif dapat dicari dengan menggunakan rumus:

1) Skor Tertinggi = Jumlah butir soal x skor tertinggi tiap butir soal

2) Skor Terendah = Jumlah butir soal x skor terendah tiap butir soal

3) Selisih skor = Skor tertinggi – skor terendah

4) Kisaran nilai tiap kriteria = $\frac{\text{selisih skor}}{\text{jumlah kriteria penilaian}}$

Data yang diperoleh dari lembar observasi akan dianalisis dengan menggunakan kriteria pengamatan dan skor pengamatan dalam tabel berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Pengamatan Yang Diamati Pada Lembar Psikomotor

Kriteria	Skor
Kurang (K)	1
Cukup (C)	2
Baik (B)	3

a) Skor tertinggi yaitu 9

b) Skor terendah yaitu 3

c) Selisih skor yaitu 6

d) Kisaran tiap kriteria = $\frac{\text{selisih skor}}{\text{jumlah kriteria}}$

e) Nilai rata-rata psikomotor = $\frac{\text{Jumlah nilai psikomotor semua siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$

Jadi rentang nilai untuk aktivitas psikomotor siswa dapat disajikan dalam tabel

3.6.

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Setiap Butir Pengamatan Aktivitas Psikomotor Siswa

No	Interval Nilai	Kriteria
1	1 – 1,6	Kurang
2	1,7 – 2,3	Cukup
3	2,4 – 3	Baik

(Sudjana, 2006)

2. Data Tes

Data tes dianalisis dengan menggunakan rata-rata nilai kriteria ketuntasan belajar siswa berdasarkan penilaian acuan kriteria ketuntasan minimal SDN 88 Kota Bengkulu tahun 2012/2013.

a. Nilai Rata-rata

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

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai Rata-rata

$\sum X$ = Jumlah Nilai

N = Jumlah siswa

(Sudjana, 2006)

b. Persentase Ketuntasan Belajar Secara Klasikal

$$KB = \frac{N_1}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KB : Ketuntasan Belajar Klasikal

N₁ : Jumlah Siswa yang mendapat nilai 70 ke atas

N : Jumlah Siswa

Tabel 3.7 Interval Ketuntasan Belajar Klasikal

Interval	Kriteria
90 – 100%	Sangat tinggi
70 - 89,9%	Tinggi
50 – 69,9 %	Sedang
30 - 49,9 %	Rendah
10 - 29,9 %	Sangat Rendah

(Depdiknas, 2006)

3. Penghargaan Kelompok

Untuk memberikan penghargaan kelompok dapat digunakan dengan menggunakan pedoman penskoran pada table 3.8 dibawah ini:

Tabel 3.8 Pedoman Skor Perkembangan Individu

Skor Tes	Poin Kemajuan
Lebih dari 10 poin di bawah skor awal	0 poin
Kurang dari 10 poin di bawah skor awal	10 poin
Skor 0 sampai 10 poin di atas skor awal	20 poin
Lebih dari 10 poin di atas skor awal	30 poin
Pekerjaan sempurna (tanpa memperhatikan skor awal)	30 poin

(Trianto, 2011: 72)

Pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh poin perkembangan kelompok tertinggi ditentukan dengan cara menjumlahkan semua skor perkembangan yang diperoleh anggota kelompok dibagi dengan jumlah anggota kelompok. Berdasarkan poin perkembangan yang diperoleh setelah dihitung rata-ratanya terdapat tiga tingkatan penghargaan yang diberikan, Trianto (2011: 72). yaitu:

- Kelompok yang memperoleh poin rata-rata 5-15, sebagai predikat **Tim Baik**.
- Kelompok yang memperoleh poin rata-rata 15-25, sebagai predikat **Tim Hebat**.
- Kelompok yang memperoleh poin rata-rata 25-30, sebagai predikat **Tim Super**.

Pemberian dan pengakuan skor kelompok setelah masing-masing kelompok memperoleh predikat, guru memberikan hadiah/penghargaan kepada masing-masing kelompok sesuai dengan predikatnya.

G. Kriteria Keberhasilan Tindakan

1. Indikator Keberhasilan Kualitas Pembelajaran

a. Aktivitas Guru

Jika hasil observasi aktivitas guru yang dinilai oleh pengamat sudah masuk kategori baik dengan kisaran nilai skor 36 – 45 selama proses pembelajaran.

b. Aktivitas Siswa

Jika hasil observasi aktivitas siswa yang dinilai pengamat sudah masuk kategori baik dengan kisaran nilai skor 36 – 45 selama proses pembelajaran.

2. Indikator Ketuntasan Hasil Belajar

Penelitian ini dikatakan berhasil jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Kognitif: Penilaian prestasi belajar intelektual dikatakan tuntas apabila 75% dari semua siswa memperoleh nilai ≥ 75 dan meningkat setiap siklus.
- b. Afektif: Skor setiap aspek afektif dikatakan baik apabila mencapai interval nilai 2,4 – 3 dan meningkat setiap siklus.
- c. Psikomotor: Skor setiap aspek psikomotor dikatakan baik apabila mencapai interval nilai 2,4 – 3 dan meningkat setiap siklus.