



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV  
MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN AKTIVITAS EKONOMI  
DAN SUMBER DAYA ALAM MELALUI METODE PERMAINAN  
DENGAN ULAR TANGGA DAN MEDIA GAMBAR  
DI SDN TENGGARANG 03  
TAHUN PELAJARAN  
2011/2012**

**SKRIPSI**

Oleh  
**Endang Sudarti**  
**NIM 090210204150**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2012**



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV  
MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN AKTIVITAS EKONOMI  
DAN SUMBER DAYA ALAM MELALUI METODE PERMAINAN  
DENGAN ULAR TANGGA DAN MEDIA GAMBAR  
DI SDN TENGGARANG 03  
TAHUN PELAJARAN  
2011/2012**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat  
untuk menyelesaikan Program Studi PGSD (S1)  
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh  
**Endang Sudarti**  
**NIM 090210204150**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2011**

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. ayahanda Sudrahman dan Ibunda Sri Koestini sebagai pendorong semangatku, yang tiada henti memanjatkan doa, mendidik, dan yang selalu mencurahkan kasih sayangnya untukku;
2. semua guru-guruku mulai dari SD, SMP, SMA sampai dengan Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya dengan penuh ikhlas dan kesabaran;
3. almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan.

## MOTTO

Tanah yang digadaikan bisa kembali dalam keadaan lebih berharga, tetapi kejujuran yang pernah digadaikan tidak pernah bisa ditebus kembali. \*)

---

\*) Fantasia, P. 2011. Kumpulan Motto Kehidupan. [serial on line]. <http://www.pristality.wordpress.com/kumpulan-motto-kehidupan>. [30 Maret 2012].

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa :

Nama           : Endang Sudarti  
NIM            : 090210204150  
Prodi           : PGSD SI Alih Program

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam melalui Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar di SDN Tenggarang 03 Tahun Pelajaran 2011/2012” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Mei 2012  
Yang menyatakan

Endang Sudarti  
NIM 090210204150

**SKRIPSI**

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV  
MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN AKTIVITAS EKONOMI  
DAN SUMBER DAYA ALAM MELALUI METODE PERMAINAN  
DENGAN ULAR TANGGA DAN MEDIA GAMBAR  
DI SDN TENGGARANG 03  
TAHUN PELAJARAN  
2011/2012**

**Oleh:**

**Endang Sudarti  
NIM 090210204150**

**Pembimbing:**

**Dosen Pembimbing 1 : Dra. Hj. Khutobah, M.Pd**

**Dosen Pembimbing 2 : Drs. Marjono, M.Hum**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan penguji pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 24 Mei 2012  
Jam : 18.30 WIB  
Tempat : Ruang X1, Gedung 3 FKIP

### Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dra. Rahayu, M.Pd  
NIP. 19531226 198203 2 001

Drs. Marjono, M.Hum  
NIP. 19600422 198802 1 001

Anggota:

- 1) Drs. H. Misno A. Latif, M.Pd ( ..... )  
NIP. 19550813 198103 1 003
- 2) Dra. Hj. Khutobah, M.Pd ( ..... )  
NIP. 19561003 198212 2 001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

**Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum**  
NIP 19540712 198003 1 005

## RINGKASAN

**Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam melalui Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar di SDN Tenggarang 03 Tahun Pelajaran 2011/2012;** Endang Sudarti, 090210204150; 2012: 70 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Univeritas Jember.

Rendahnya nilai hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Tenggarang 03 disebabkan karena kurang adanya variasi metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah adalah ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Sedangkan metode diskusi jarang digunakan. Oleh karena itu pemahaman terhadap konsep IPS sulit dicerna dan berakibat pada hasil belajar siswa yang rendah yaitu sebesar 38%. Sehingga rumusan masalah yang timbul yaitu bagaimanakah peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam di SDN Tenggarang 03 tahun pelajaran 2011/2012 setelah penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar. Adapun tujuan penelitian ini yakni untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam di SDN Tenggarang 03 tahun pelajaran 2011/2012 setelah penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar.

Metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Ular tangga ialah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih, papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Media gambar adalah penyajian visual dua dimensi yang berupa



gambar mengenai kehidupan sehari-hari. Penggunaan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep, membuat pembelajaran semakin menarik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan membuat siswa termotivasi untuk menjawab pertanyaan.

Pengambilan data dalam penelitian ini, dilaksanakan di SDN Tenggarang 03 Bondowoso, dimulai pada tanggal 10 September 2011 sampai tanggal 28 Januari 2012. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV dengan jumlah siswa 50 anak, terdiri dari 25 laki-laki dan 25 perempuan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa analisis jawaban siswa terhadap tes awal, tes akhir siklus I, dan tes akhir siklus II, analisis aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPS, dan jawaban siswa terhadap wawancara yang dilakukan peneliti.

Hasil analisis aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Tenggarang 03 selama proses penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar yaitu sebesar 16%. Persentase keaktifan siswa secara klasikal pada siklus I dan siklus II adalah sebesar 64,45% dan 80,45% yang termasuk dalam kategori sangat aktif, sedangkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tenggarang 03 Bondowoso selama proses pembelajaran dengan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar sangat signifikan jika dibandingkan dengan hasil belajar sebelum tindakan (prasiklus). Persentase hasil belajar yang diperoleh dari tahap prasiklus sebesar 38% menjadi 72% pada siklus I yang menunjukkan peningkatan sebesar 36%. Persentase hasil belajar pada siklus II yang diperoleh dengan memperbaiki hasil refleksi dari siklus I adalah sebesar 86% yang menunjukkan peningkatan sebesar 14%.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam di SDN Tenggarang 03 tahun pelajaran 2011/2012. Guru hendaknya menerapkan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar untuk pembelajaran mata pelajaran yang lain.

## **PRAKATA**

Puji syukur ke hadirat Allah Swt atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam melalui Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar di SDN Tenggarang 03 Tahun Pelajaran 2011/2012”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D, sebagai Rektor Universitas Jember;
2. Bapak Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum, sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Ibu Dr. Nanik Yulianti M.Pd, sebagai Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
4. Bapak Drs. Nuriman Ph. D, sebagai Ketua Program Studi SI PGSD;
5. Ibu Dra. Hj. Khutobah, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I;
6. Bapak Drs. Marjono, M.Hum, selaku Dosen Pembimbing II;
7. Ibu Dra. Rahayu, M.Pd, selaku Dosen Pembahas;
8. teman-teman prodi PGSD angkatan 2009.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, Mei 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PEMBIMBINGAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vi
<b>RINGKASAN</b> .....	vii
<b>PRAKATA</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	5
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	5
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	6
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
<b>2.1 Penelitian yang Relevan</b> .....	7
<b>2.2 Pembelajaran IPS di SD</b> .....	9
<b>2.3 Metode Permainan</b> .....	11
<b>2.4 Ular Tangga</b> .....	12
<b>2.5 Media Gambar</b> .....	15

<b>2.6 Pembelajaran IPS melalui Metode Permainan dengan</b>	
<b>Ular Tangga dan Media Gambar .....</b>	<b>16</b>
<b>2.7 Aktivitas Belajar Siswa .....</b>	<b>18</b>
<b>2.8 Hasil Belajar Siswa .....</b>	<b>20</b>
<b>2.9 Hipotesis Tindakan .....</b>	<b>22</b>
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
<b>3.1 Jenis Penelitian .....</b>	<b>23</b>
<b>3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>23</b>
<b>3.3 Subjek Penelitian .....</b>	<b>24</b>
<b>3.4 Definisi Operasional .....</b>	<b>24</b>
<b>3.5 Desain Penelitian .....</b>	<b>25</b>
<b>3.6 Prosedur Penelitian .....</b>	<b>27</b>
3.6.1 Tindakan Pendahuluan .....	27
3.6.2 Pelaksanaan Siklus .....	27
<b>3.7 Metode Pengumpulan Data .....</b>	<b>33</b>
3.7.1 Metode Observasi .....	33
3.7.2 Metode Wawancara .....	33
3.7.3 Metode Tes .....	34
3.7.4 Metode Dokumentasi .....	35
<b>3.8 Teknik Analisis Data .....</b>	<b>35</b>
3.8.1 Aktivitas Belajar Siswa .....	35
3.8.2 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa .....	36
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
<b>4.1 Gambaran Umum .....</b>	<b>38</b>
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	38
4.1.2 Gambaran Umum Tentang Proses Pembelajaran di Kelas	
IV .....	39

<b>4.2 Hasil Penelitian</b> .....	39
4.2.1 Tindakan Pendahuluan .....	39
4.2.2 Tahap Prasiklus .....	41
4.2.3 Siklus I .....	43
4.2.4 Siklus II .....	52
<b>4.3 Pembahasan</b> .....	64
<b>BAB 5. PENUTUP</b> .....	67
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	67
<b>5.2 Saran</b> .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	69
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Kriteria Keaktifan Individu .....	36
3.2 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar Siswa .....	37
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	38
4.2 Hasil Belajar Siswa Prasiklus .....	42
4.3 Aktivitas Belajar Siswa Siklus I .....	48
4.4 Hasil Belajar Siswa Siklus I .....	49
4.5 Analisis Perbandingan Hasil Belajar Siswa Prasiklus dan Siklus I .....	50
4.6 Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	57
4.7 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II .....	58
4.8 Analisis Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II .....	58
4.9 Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	59
4.10 Analisis Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II .....	60
4.11 Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II .....	61

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Hopkins .....	26
4.1 Hasil Belajar Siswa Prasiklus .....	43
4.2 Aktivitas Belajar Siswa Siklus I .....	48
4.3 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	49
4.4 Aktivitas Belajar Siswa Siklus II .....	57
4.5 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II .....	59
4.6 Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	60
4.7 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II .....	61
4.8 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II .....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>A. Matriks Penelitian .....</b>	72
<b>B. Pedoman Pengumpulan Data .....</b>	77
B.1 Pedoman Observasi .....	77
B.2 Pedoman Wawancara .....	77
B.3 Pedoman Tes .....	78
B.4 Pedoman Dokumentasi .....	78
<b>C. Pedoman Observasi .....</b>	79
C.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru .....	79
C.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa .....	80
<b>D. Pedoman Wawancara.....</b>	83
D.1 Wawancara Guru Sebelum Tindakan .....	83
D.2 Wawancara Guru Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar .....	84
D.3 Wawancara Siswa Sebelum Tindakan .....	85
D.4 Wawancara Siswa Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar .....	86
<b>E. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....</b>	87
E.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pra Siklus .....	87
E.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I (Pertemuan 1 dan 2)...	91
E.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II (Pertemuan 1 dan 2)..	124



<b>F. Kisi-kisi Soal .....</b>	<b>148</b>
F.1 Kisi-kisi Soal Siklus I .....	148
F.2 Kisi-kisi Soal Siklus II.....	150
<b>G. Daftar Nama Siswa .....</b>	<b>152</b>
<b>H. Daftar Kelompok Siswa .....</b>	<b>154</b>
<b>I. Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II .....</b>	<b>156</b>
I.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar Siklus I .....	156
I.2 Lembar Observasi Aktivitas Guru Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar Siklus II .....	157
<b>J. Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II .....</b>	<b>158</b>
J.1 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I .....	158
J.2 Analisis Aktivitas Siswa Siklus I .....	163
J.3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .....	164
J.4 Analisis Aktivitas Siswa Siklus II .....	169
J.5 Analisis Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II .....	170
<b>K. Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II .....</b>	<b>174</b>
K.1 Hasil Belajar Siswa Prasiklus .....	174
K.2 Hasil Belajar Siswa Siklus I .....	177
K.3 Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	180
K.4 Analisis Perbandingan Hasil Belajar Siswa Tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II .....	183

<b>L. Hasil Wawancara Guru dan Siswa .....</b>	<b>186</b>
L.1 Wawancara Guru Sebelum Tindakan .....	186
L.2 Wawancara Guru Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar .....	188
L.3 Wawancara Siswa Sebelum Tindakan .....	190
L.4 Wawancara Siswa Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar .....	192
<b>M. Foto Kegiatan .....</b>	<b>194</b>
<b>N. Surat Ijin Penelitian .....</b>	<b>196</b>
<b>O. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....</b>	<b>197</b>
<b>P. Daftar Riwayat Hidup .....</b>	<b>198</b>
<b>Q. Hasil Kerja Kelompok Dan Hasil Tes Siswa .....</b>	<b>199</b>
Q.1 Hasil Kerja Kelompok Siswa .....	199
Q.2 Hasil Tes Siswa .....	203

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan sangat penting artinya bagi kehidupan. Pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia. Pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya agar memperoleh hasil yang diharapkan. Melalui pendidikan yang berkualitas, kita akan mudah mengikuti perkembangan zaman, khususnya perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:157), pembelajaran merupakan proses belajar mengajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Tujuan pembelajaran pada hakikatnya ialah terjadinya perubahan pada diri siswa. Ketercapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh strategi pembelajaran, antara lain metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran.

Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga negara yang baik dan berguna bagi bangsa. Guru memiliki tantangan yang berat untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang baik dan berguna bagi bangsa, karena kehidupan masyarakat selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu, IPS dirancang untuk membangun kemampuan siswa untuk menghadapi kehidupan bermasyarakat yang selalu berubah dan berkembang terus-menerus. Hidayati (2008:1-12) mengemukakan bahwa salah satu fungsi pengajaran IPS adalah memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat pada anak, agar anak memperoleh bekal informasi tentang lingkungan masyarakat. “Melalui pengajaran IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya” (Hidayati,

2008:1-24). Selanjutnya diharapkan siswa mampu bertindak secara rasional dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi.

Dalam pembelajaran IPS, hendaknya guru dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat, akan mampu membantu guru dalam mewujudkan hal tersebut. Terciptanya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan tidak terlepas dari peranan metode dan media pembelajaran. Metode pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikan materi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan pesan dan menanamkan konsep dari materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 10 September 2011 di kelas IV SDN Tenggarang 03 saat proses pembelajaran IPS berlangsung diperoleh hasil sebagai berikut, suasana pembelajaran yang tercipta di kelas kurang menyenangkan bagi siswa, karena pembelajaran hanya terpusat pada guru. Guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan, serta media gambar dengan ukuran kecil dalam menyampaikan materi pada siswa. Tetapi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa kurang dilibatkan untuk melakukan aktivitas yang membuat mereka senang untuk belajar. Semua siswa dituntut untuk memahami dengan baik tentang materi IPS yang berupa konsep-konsep yang mengandalkan daya ingat melalui kegiatan pembelajaran yang membosankan. Padahal para siswa memiliki perbedaan karakteristik, meliputi kecerdasan, bakat, sikap, dan minat. Sehingga siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan terjadinya suasana belajar yang kurang kondusif di kelas, karena sebagian siswa terlihat bergurau, bermain, bahkan berbicara dengan teman pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.

Setelah memperoleh hasil observasi, pada hari yang sama pula peneliti melakukan wawancara dengan guru dan 2 orang siswa kelas IV SDN Tenggarang 03. Adapun hasil wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa, metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, dan penugasan.

Sedangkan metode diskusi jarang digunakan. Terkadang guru menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Ketika guru menjelaskan materi, ada siswa yang suka dan ada siswa yang bosan. Terkadang ada siswa yang tidak memperhatikan. Latihan yang diberikan guru pada siswa, yaitu mengerjakan LKS dan pemberian PR. Kesulitan yang dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas yaitu, beberapa orang siswa berbicara bahkan bergurau dengan temannya, saat guru menjelaskan materi. Peneliti memperoleh informasi dari 2 orang siswa bahwa, mereka jenuh dengan pembelajaran yang ada, karena kegiatannya monoton (siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru, menjawab pertanyaan ataupun bertanya tentang materi, mengerjakan LKS, dan terkadang juga mendiskusikan tugas kelompok). Terkadang guru menunjukkan gambar saat menjelaskan materi. Salah satu kesulitan yang dihadapi oleh siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu, siswa kesulitan dalam memahami dan menghafal materi.

Berdasarkan dokumentasi hasil ulangan harian IPS siswa kelas IV SDN Tenggarang 03 pada tanggal 17 September 2011 maka diperoleh data sebagai berikut, 31 orang siswa atau 62% mendapatkan nilai di bawah 60 dan 19 orang siswa atau 38% menunjukkan siswa tuntas belajar dengan KKM mata pelajaran IPS yaitu 60 (lampiran K.1). Berdasarkan pada uraian tersebut, maka hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS di SDN Tenggarang 03 masih tergolong rendah. Solusi guru untuk mengatasi hasil belajar siswa yang rendah, yakni dengan cara memberikan pre test pada siswa tentang materi saat pembelajaran IPS akan dimulai. Tetapi usaha tersebut hasilnya belum memuaskan. Oleh karena itu, diperlukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar untuk pembelajaran IPS. "Metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan" (Hamdani, 2011:281). Permainan yang digunakan dalam penelitian ini ialah ular tangga. "Ular tangga ialah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih, papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil,

dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain” (wikipedia 2011). Menurut Hamdani (2011:262) media gambar adalah penyajian visual dua dimensi yang berupa gambar mengenai kehidupan sehari-hari, misalnya menyangkut manusia, peristiwa, benda, tempat, dan sebagainya. Metode permainan dengan ular tangga dan media gambar merupakan suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui permainan ular tangga dan media gambar.

Dengan memperhatikan latar belakang siswa dan kondisi kelas yang menjadi tempat penelitian, maka peneliti ingin menerapkan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar pada pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam mata pelajaran IPS kelas IV dengan beberapa pertimbangan antara lain metode permainan dapat membantu guru dalam menyajikan materi dengan cara memaksimalkan aktivitas siswa dengan belajar sambil bermain, ular tangga adalah permainan yang sudah terbiasa dilakukan oleh anak-anak usia sekolah sehingga dalam penerapannya akan lebih mudah, ular tangga merupakan permainan yang tidak membutuhkan banyak waktu dan tenaga, alat yang digunakan dalam ular tangga dapat diperoleh dengan mudah dan murah, ular tangga merupakan permainan yang sesuai dengan dunia nyata anak yang masih senang bermain, media gambar disukai oleh siswa, dan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar sangat cocok diterapkan pada pembelajaran dengan pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam karena pokok bahasan tersebut materinya banyak, waktu yang disediakan untuk pokok bahasan ini terbatas, bersifat informatif, mengandalkan daya ingat, dan membutuhkan gambar untuk penguatan konsep. Metode permainan dengan ular tangga dan media gambar diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang efektif dan efisien, mempermudah siswa dalam memahami konsep, membuat pembelajaran semakin menarik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan membuat siswa termotivasi untuk menjawab pertanyaan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam melalui Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar di SDN Tenggarang 03 Tahun Pelajaran 2011/2012.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar di SDN Tenggarang 03 tahun pelajaran 2011/2012?
- b. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar di SDN Tenggarang 03 tahun pelajaran 2011/2012?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- a. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar di SDN Tenggarang 03 tahun pelajaran 2011/2012.
- b. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar di SDN Tenggarang 03 tahun pelajaran 2011/2012.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

- a. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan pengetahuan dalam memperkaya bekal menjadi tenaga pendidik yang profesional.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif dalam memilih metode dan media pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
- c. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar, aktivitas belajar, dan hasil belajar.
- d. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi peningkatan kualitas proses belajar-mengajar.



## **BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini dipaparkan tinjauan pustaka yang meliputi: penelitian yang relevan, pembelajaran IPS di SD, metode permainan, ular tangga, media gambar, pembelajaran IPS melalui metode permainan dengan ular tangga dan media gambar, aktivitas belajar siswa, hasil belajar siswa, dan hipotesis tindakan. Tinjauan pustakanya sebagai berikut.

### **2.1 Penelitian yang Relevan**

Penelitian Tindakan Kelas yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ada lima. Pertama, penelitian yang telah dilakukan oleh Sapta Yuli Hidayati dengan judul “Penggunaan Metode Permainan dengan Bantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Kegiatan Jual Beli pada Siswa Kelas III di SDN Pecoro 01 Rambipuji Jember Tahun Ajaran 2009/2010”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan dengan bantuan media gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS pokok bahasan kegiatan jual beli. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Pada siklus I aktivitas siswa sebesar 57,14% (cukup aktif). Sedangkan pada siklus II aktivitas belajar siswa menjadi 71,42% (aktif). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 14,28%. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 64,3%. Sedangkan pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa menjadi 78,6%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 14,3%.

Kedua, penelitian yang telah dilakukan oleh Joise Restuning Sesanti dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Permainan Ular Tangga pada Pokok Bahasan Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV SDN Sumber Lesung 03 Ledokombo”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 83,33%. Sedangkan pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa menjadi 91,6%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 8,27%.

Ketiga, penelitian yang telah dilakukan oleh Wanty Hardiyani dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Permainan Kreatif Ular Tangga pada Siswa Kelas III SDN Jambearum 02 Puger-Jember”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan kreatif ular tangga dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan kemampuan bercerita siswa. Pada siklus I kemampuan bercerita siswa sebesar 61,54%. Sedangkan pada siklus II kemampuan bercerita siswa menjadi 84,61%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, kemampuan bercerita siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 23,07%.

Keempat, penelitian yang telah dilakukan oleh Ainur Rahma dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi Transportasi dengan Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas IV SDN 1 Kertosari Kecamatan Asembagus”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi transportasi. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 65%. Sedangkan pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa menjadi 83%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 18%.

Kelima, penelitian yang telah dilakukan oleh Tutus Indrawati dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya dengan Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas IV Semester Ganjil di SDN Rambipuji 03 Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2010/2011”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS pokok bahasan keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 66,7%. Sedangkan pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa menjadi 82,2%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 15,5%.

Hasil dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode permainan, ular tangga, dan media gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti menggunakan kelima penelitian terdahulu tersebut sebagai acuan dalam penyusunan penelitian ini.

## **2.2 Pembelajaran IPS di SD**

Menurut Nasution (dalam Daldjoeni, 1997:9), “IPS adalah pelajaran yang merupakan suatu fusi atau paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial”. “IPS adalah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah” (Udin, dalam Ahmadi, 2003:2). Somantri (dalam Daldjoeni, 1997:9-10) menjelaskan, “pengertian IPS sebagai pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tingkat SD, SLTP, dan SLTA”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, IPS adalah pelajaran yang merupakan suatu fusi atau paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial yang disederhanakan untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah (SD, SLTP, dan SLTA).

Kurikulum 2004 untuk tingkat SD menyatakan bahwa Pengetahuan Sosial (sebutan IPS dalam kurikulum 2004) bertujuan untuk:

- a. mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan, pedagogis, dan psikologis;
- b. mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial;
- c. membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
- d. meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global (Hidayati, 2008:1-24).

Sejalan dengan tujuan tersebut, menurut Sumaatmadja (dalam Hidayati, 2008:1-24), “tujuan pendidikan IPS adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara”. Sedangkan secara rinci Hamalik (dalam Hidayati, 2008:1-24) merumuskan, “tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu: 1) pengetahuan dan pemahaman; 2) sikap hidup belajar; 3) nilai-nilai sosial dan sikap; 4) keterampilan.”

Karakteristik IPS dapat dilihat dari berbagai pandangan. Berikut ini dikemukakan karakteristik IPS dilihat dari materi dan strategi penyampaiannya.

#### 1) Materi IPS

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

- a) 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;
- b) Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi;
- c) Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh;

- d) Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar;
- e) Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

## 2) Strategi Penyampaian Pengajaran IPS

“Strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar adalah didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Tipe kurikulum seperti ini disebut *The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum*” (Mukminan, dalam Hidayati, 2008:1-27). Tipe kurikulum tersebut, didasarkan pada asumsi bahwa anak pertama-tama dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

### 2.3 Metode Permainan

Menurut Hamdani (2011:281) metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Permainan dimaksud dapat berupa teka teki, papan bergambar (sejenis ular tangga), kotak rahasia, atau kartu gambar yang dibuat oleh siswa atau guru. Permainan dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang penuh semangat dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai. Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak, dan dari jenuh menjadi riang.

Metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran dimana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu (scribd 2011). Metode permainan dapat digunakan untuk memberikan

pengalaman menarik bagi siswa dalam memahami suatu konsep, menguatkan konsep yang telah dipahami, atau memecahkan masalah. Metode permainan diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat.

Metode permainan bermanfaat karena dapat mengembangkan motivasi intrinsik, memberikan kesempatan untuk berlatih mengambil keputusan, dan mengembangkan pengendalian emosi apabila siswa menang atau kalah, serta lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa mudah memahami bahan pelajaran yang disajikan. Tujuan penggunaan metode permainan adalah untuk memberikan motivasi kepada siswa agar senantiasa bersemangat untuk mempelajari materi dan menjawab pertanyaan dengan cara yang menyenangkan. Kelebihan metode permainan, yaitu tercipta suasana gembira dalam belajar. Sedangkan kelemahan metode permainan, yakni siswa dapat mengambil jalan pintas dengan meminta tolong kepada temannya untuk mencari jawaban. Melalui penggunaan metode permainan, guru dapat mengajak siswa belajar sambil bermain. Dengan begitu diharapkan tujuan pembelajaran akan tercapai, aktivitas, dan hasil belajar siswa akan meningkat. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini ialah ular tangga.

#### **2.4 Ular Tangga**

Ular tangga merupakan salah satu permainan ringan yang cukup populer. Permainan ini sederhana tetapi mengasyikkan. Permainan ular tangga dapat digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menambahkan variasi-variasi dalam aturan dan alat permainannya. Jadi, dalam proses pembelajaran yang menggunakan permainan ular tangga, siswa melakukan dua hal sekaligus, yaitu belajar dan bermain.

Ular tangga ialah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih, papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular, dan tangga yang berlainan. Ciri khas ular tangga adalah kehadiran ular dan tangga (wikipedia 2011).

“Alat permainan ular tangga, yaitu: papan atau karton ular tangga, 2 buah dadu, sebuah gelas kecil untuk mengocok dadu, dan beberapa buah pion” (judin 2011). Sedangkan alat permainan ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: karton ular tangga, 2 buah dadu, sebuah gelas kecil untuk mengocok dadu, 5 buah pion dengan warna yang berbeda, kartu soal, kartu jawaban, dan lembar jawaban.

Cara bermain ular tangga sebagai berikut.

- a. Untuk memulai, setiap pemain mengocok dadu dan melemparkan dadu. Pemain yang melemparkan dadu dengan angka yang paling besar akan mendapat giliran pertama untuk bermain.
- b. Letakkan pion di kotak start. Lemparkan dadu dan hitung jumlah angka yang ditunjukkan kedua dadu, lalu gerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu.
- c. Jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, naiklah ke atas.
- d. Jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, turunklah ke bawah.
- e. Pemain pertama yang pionnya menuju kotak terakhir memenangkan permainan (judin 2011).

Semua kelompok bermain ular tangga dengan waktu yang terbatas, yakni 30 menit. Cara permainan ular tangga yang akan diterapkan pada pembelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam ini dikembangkan dari prosedur permainan ular tangga di atas sebagai berikut.

- 1) Untuk memulai permainan, setiap siswa melemparkan dadu. Siswa yang mendapatkan mata dadu terbesar maka berhak mendapat giliran bermain terlebih dahulu. Sedangkan siswa dengan jumlah mata dadu paling kecil akan

mendapatkan urutan bermain yang semakin akhir pula. Apabila terdapat dua atau lebih siswa dengan jumlah mata dadu yang sama maka pengocokan dadu dapat diulang kembali.

- 2) Siswa meletakkan pion di kotak start.
- 3) Siswa melemparkan kedua dadu.
- 4) Siswa menghitung angka yang ditunjukkan kedua dadu.
- 5) Siswa menggerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur karton ular tangga sesuai dengan angka yang ditunjukkan kedua dadu.
- 6) Jika pion siswa berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, naiklah ke kotak yang ada gambar ujung atas tangga. Sedangkan jika pion siswa berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, turunlah ke kotak yang ada gambar ekor ular.
- 7) Siswa mengambil dan membuka kartu soal dengan nomor yang sesuai dengan nomor kotak yang ditempati pion.
- 8) Siswa menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu soal pada lembar jawaban yang tersedia dengan mencantumkan nama.
- 9) Siswa mengambil dan membuka kartu jawaban dengan nomor yang sesuai dengan nomor kotak yang ditempati pion.
- 10) Siswa mencocokkan jawabannya dengan jawaban yang terdapat dalam kartu jawaban.
- 11) Siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar maka berhak melangkah maju dua kotak. Sedangkan siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan harus mundur satu kotak atau kembali pada kotak sebelumnya kecuali berada di kotak awal atau start.
- 12) Siswa dengan pion yang berada pada posisi kotak terbesar atau kotak dengan angka paling tinggi adalah pemenang dari permainan ular tangga.



## 2.5 Media Gambar

Hamdani (2011:262) mengemukakan bahwa media gambar adalah penyajian visual dua dimensi yang berupa gambar mengenai kehidupan sehari-hari, misalnya menyangkut manusia, peristiwa, benda, tempat, dan sebagainya. Media gambar berfungsi memberikan fakta yang kemungkinan akan dilupakan atau diabaikan oleh siswa. Media gambar merupakan media sederhana, mudah dalam pembuatannya, dan murah harganya.

Menurut Hamdani (2011:263) dalam pembelajaran dengan menggunakan media gambar terdapat beberapa prinsip yang harus dipenuhi sebagai berikut.

- a. Gambar harus realistis dan digunakan dengan hati-hati.
- b. Gambar harus berfungsi untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep.
- c. Warna harus digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.

Hamdani (2011:263) mengemukakan kelebihan dan kelemahan media gambar. Kelebihan media gambar sebagai berikut.

- 1) Sifatnya konkret, artinya gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Mengatasi batasan ruang dan waktu.
- 3) Mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Menjelaskan suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.
- 5) Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan, tanpa perlu peralatan khusus.

Kelemahan media gambar sebagai berikut.

- 1) Hanya menekankan persepsi indera mata.
- 2) Benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan belajar mengajar.
- 3) Ukurannya sangat terbatas, tidak memadai untuk kelompok besar.

Media gambar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu gambar tentang aktivitas ekonomi dan sumber daya alam. Guru menggunakan media gambar tersebut untuk membahas jawaban dari hasil permainan ular tangga tentang materi aktivitas ekonomi dan sumber daya alam.

## **2.6 Pembelajaran IPS melalui Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar**

Pembelajaran IPS melalui metode permainan dengan ular tangga dan media gambar adalah pembelajaran IPS yang dilakukan dengan cara penyajian bahan pelajaran melalui permainan ular tangga disertai dengan media dua dimensi berupa gambar. Dengan melakukan pembelajaran IPS pada pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam melalui metode permainan dengan ular tangga dan media gambar diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Tenggarang 03 tahun pelajaran 2011/2012.

Sehari sebelum pelaksanaan tindakan, guru mengumumkan kepada siswa untuk mempelajari materi tentang aktivitas ekonomi dan sumber daya alam. Sehingga siswa telah memiliki bekal pengetahuan tentang materi tersebut saat melakukan permainan ular tangga pada keesokan harinya. Dengan demikian diharapkan permainan ular tangga yang diterapkan dalam pembelajaran IPS dengan materi aktivitas ekonomi dan sumber daya alam akan berjalan lancar.

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam melalui metode permainan dengan ular tangga dan media gambar sebagai berikut.

- a. Karton ular tangga.
- b. 2 Buah dadu.
- c. Sebuah gelas kecil untuk mengocok dadu.
- d. 5 Buah pion dengan warna yang berbeda.
- e. Kartu soal.
- f. Kunci jawaban.

- g. Lembar jawaban.
- h. Gambar tentang aktivitas ekonomi dan sumber daya alam.

Langkah-langkah pembelajaran IPS pada pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam melalui metode permainan dengan ular tangga dan media gambar sebagai berikut.

- 1) Guru menjelaskan materi secara singkat.
- 2) Siswa memperhatikan contoh dan langkah-langkah permainan ular tangga.
- 3) Guru membagi siswa menjadi 10 kelompok dengan jumlah anggota kelompok 5 orang.
- 4) Masing-masing kelompok diberikan alat permainan ular tangga, kartu soal, kartu jawaban, dan lembar jawaban untuk permainan ular tangga.
- 5) Untuk memulai permainan, setiap siswa melemparkan dadu. Siswa yang mendapatkan mata dadu terbesar maka berhak mendapat giliran bermain terlebih dahulu. Sedangkan siswa dengan jumlah mata dadu paling kecil akan mendapatkan urutan bermain yang semakin akhir pula. Apabila terdapat dua atau lebih siswa dengan jumlah mata dadu yang sama maka pengocokan dadu dapat diulang kembali.
- 6) Siswa meletakkan pion di kotak start.
- 7) Siswa melemparkan kedua dadu.
- 8) Siswa menghitung angka yang ditunjukkan kedua dadu.
- 9) Siswa menggerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur karton ular tangga sesuai dengan angka yang ditunjukkan kedua dadu.
- 10) Jika pion siswa berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, naiklah ke kotak yang ada gambar ujung atas tangga. Sedangkan jika pion siswa berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, turunlah ke kotak yang ada gambar ekor ular.
- 11) Siswa mengambil dan membuka kartu soal dengan nomor yang sesuai dengan nomor kotak yang ditempati pion.

- 12) Siswa menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu soal pada lembar jawaban yang tersedia dengan mencantumkan nama.
- 13) Siswa mengambil dan membuka kartu jawaban dengan nomor yang sesuai dengan nomor kotak yang ditempati pion.
- 14) Siswa mencocokkan jawabannya dengan jawaban yang terdapat dalam kartu jawaban.
- 15) Siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar maka berhak melangkah maju dua kotak. Sedangkan siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan harus mundur satu kotak atau kembali pada kotak sebelumnya kecuali berada di kotak awal atau start.
- 16) Siswa dengan pion yang berada pada posisi kotak terbesar atau kotak dengan angka paling tinggi adalah pemenang dari permainan ular tangga.
- 17) Semua kelompok menghentikan permainan ular tangga setelah waktu permainan mencapai 30 menit.
- 18) Setiap kelompok mempresentasikan hasil permainan di depan kelas.
- 19) Guru membahas hasil permainan dengan media gambar.
- 20) Siswa mengerjakan soal evaluasi.

## **2.7 Aktivitas Belajar Siswa**

Belajar memerlukan aktivitas. Sebab pada dasarnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi dalam belajar seseorang melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar. Aktivitas merupakan segala tingkah laku siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Jadi aktivitas juga berperan dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Nasution (2000:89) aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat jasmani ataupun rohani. Dalam proses pembelajaran, kedua aktivitas tersebut harus selalu terkait. Seorang siswa akan berfikir selama berbuat, tanpa perbuatan maka siswa tidak akan berpikir. Oleh karena itu, agar

siswa aktif berfikir, maka siswa akan diberi kesempatan untuk berbuat dan beraktivitas.

Siswa akan merasa senang, bila belajar sambil melakukan aktivitas. Siswa sebagai subyek dalam kegiatan belajar mengajar harus bersikap aktif dan mendominasi pembelajaran agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Sekolah adalah salah satu pusat kegiatan belajar. Sekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas yang dilakukan siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat saja.

Diedrich (dalam Sardiman, 2005:101), menggolongkan jenis-jenis aktivitas siswa sebagai berikut.

1. *Visual activities*, misalnya: membaca; memperhatikan gambar demonstrasi; percobaan; dan pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan; merumuskan; bertanya; memberi saran; mengeluarkan pendapat; mengadakan wawancara; diskusi; interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian; percakapan; diskusi; music; pidato.
4. *Writing activities*, misalnya: menulis cerita; karangan; laporan; angket; menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar; membuat grafik; peta; diagram.
6. *Motor activities*, antara lain: melakukan percobaan membuat konstruksi; model mereparasi; bermain; berkebun; beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi; mengingat; memecahkan soal; menganalisis; melihat hubungan; mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti: menaruh minat; merasa bosan; gembira; bersemangat; bergairah; berani; tenang; gugup.

Aktivitas belajar siswa yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa selama proses pembelajaran melalui metode permainan dengan ular tangga dan media gambar yang meliputi:

- a. *writing activities* (menulis);
- b. *motor activities* (bermain);
- c. *emotional activities* (bersemangat).

Data mengenai aktivitas siswa diperoleh dengan cara mengadakan observasi selama kegiatan pembelajaran menggunakan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar sedang berlangsung.

## 2.8 Hasil Belajar Siswa

“Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar” (Dimiyati dan Mujiono, 2006:3). “Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya” (Sudjana, 1992:22). “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dari individu yang berlangsung terus menerus dan tidak statis” (Slameto, 1995:3). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu yang berlangsung terus-menerus.

Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor dalam pembelajaran. Menurut Slameto (1995:54-72) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sebagai berikut.

- a. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor ini terdiri dari:
  - 1) faktor jasmaniah, meliputi: faktor kesehatan dan cacat tubuh;
  - 2) faktor psikologis, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan;
  - 3) faktor kelelahan, seperti kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

- b. Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu, faktor ini terdiri dari:
- 1) faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan;
  - 2) faktor sekolah, meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah;
  - 3) faktor masyarakat, meliputi: kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Untuk mengetahui sejauh mana hasil yang telah diperoleh oleh siswa dalam belajar, maka seorang guru mengadakan suatu evaluasi dan penilaian hasil belajar. “Evaluasi hasil belajar adalah suatu tindakan atau suatu proses untuk menilai keberhasilan belajar seseorang setelah ia mengalami proses belajar selama satu periode tertentu” (Nurkencana dan Sunartana, 1990:11). Menurut Poerwanti et al. (2008:1-9), penilaian (*assessment*) adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar siswa atau ketercapaian kompetensi (rangkaiannya kemampuan) siswa. Alat yang biasa digunakan guru untuk melakukan evaluasi dan penilaian hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan tes. Slameto (1998:30) mengemukakan bahwa tes adalah sekelompok pertanyaan atau tugas-tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh siswa dengan tujuan mengukur kemajuan belajar siswa.

Dalam sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom (dalam Nana Sudjana, 1992:22-23) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah sebagai berikut.

- a) Ranah kognitif: berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

- b) Ranah afektif: berkenaan dengan hasil belajar sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c) Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu skor yang diperoleh siswa dari kemampuan menjawab soal-soal tes yang dilakukan pada setiap akhir siklus yang termasuk ranah kognitif (pengetahuan dan pemahaman). Dari hasil belajar siswa, dapat diketahui ketuntasan hasil belajarnya. Ketuntasan hasil belajar merupakan pencapaian taraf penguasaan minimal yang ditetapkan bagi setiap unit bahan ajar. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hasil belajar masing-masing sekolah berbeda antara satu dengan lainnya. Syarat Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) mata pelajaran IPS kelas IV di SDN Tenggarang 03 yaitu 60.

## **2.9 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan latar belakang dan tinjauan pustaka di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika guru menerapkan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar, maka aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam di SDN Tenggarang 03 tahun pelajaran 2011/2012 meningkat.



## **BAB 3. METODE PENELITIAN**

### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu bentuk penelaahan penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Sukidin dkk, 2002:16). Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai inovator dalam memecahkan permasalahan yang terjadi. Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas adalah untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi guru maupun siswa di kelas sehingga tujuan dan hasil pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam melalui metode permainan dengan ular tangga dan media gambar di SDN Tenggarang 03 tahun pelajaran 2011/2012.

### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Sebelum melaksanakan penelitian, langkah awal yang dilakukan adalah menentukan waktu dan tempat penelitian. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 10 September 2011 sampai dengan 28 Januari 2012 pada semester genap tahun pelajaran 2011/2012 dan bertempat di SDN Tenggarang 03 Bondowoso.

Adapun pertimbangan dalam penentuan tempat penelitian ini sebagai berikut.

- a. Kesiadaan sekolah untuk dijadikan tempat pelaksanaan penelitian.
- b. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas IV di SDN Tenggarang 03 masih bersifat konvensional, artinya pembelajaran hanya berjalan satu arah dari guru ke siswa, yang cenderung didominasi oleh guru.
- c. Aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS di SDN Tenggarang 03 yang perlu ditingkatkan.

### **3.3 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tenggarang 03 Bondowoso tahun pelajaran 2011/2012, sejumlah 50 orang siswa yang terdiri dari 25 orang siswa laki-laki dan 25 orang siswa perempuan.

### **3.4 Definisi Operasional**

Untuk memudahkan istilah yang digunakan dalam penelitian ini diperlukan definisi secara operasional sebagai berikut.

- a. **Aktivitas Belajar Siswa**  
Segala tingkah laku siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam yang meliputi: *Writing activities* (menulis jawaban hasil permainan ular tangga), *Motor activities* (bermain ular tangga), dan *Emotional activities* (bersemangat dalam melakukan permainan ular tangga).
- b. **Hasil Belajar Siswa**  
Skor yang diperoleh siswa dalam tes tulis pada setiap akhir siklus mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam.
- c. **Metode Permainan**  
Cara penyampaian materi dalam pembelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam melalui permainan.

d. Ular Tangga

Permainan yang dilakukan oleh siswa secara berkelompok dengan cara melemparkan dadu, lalu menggerakkan pion dari satu kotak ke kotak berikutnya, dan dipengaruhi oleh gambar ular dan tangga untuk menjawab pertanyaan yang ada, dengan tujuan agar siswa dapat memperoleh pengertian dan konsep tertentu tentang pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam.

e. Media Gambar

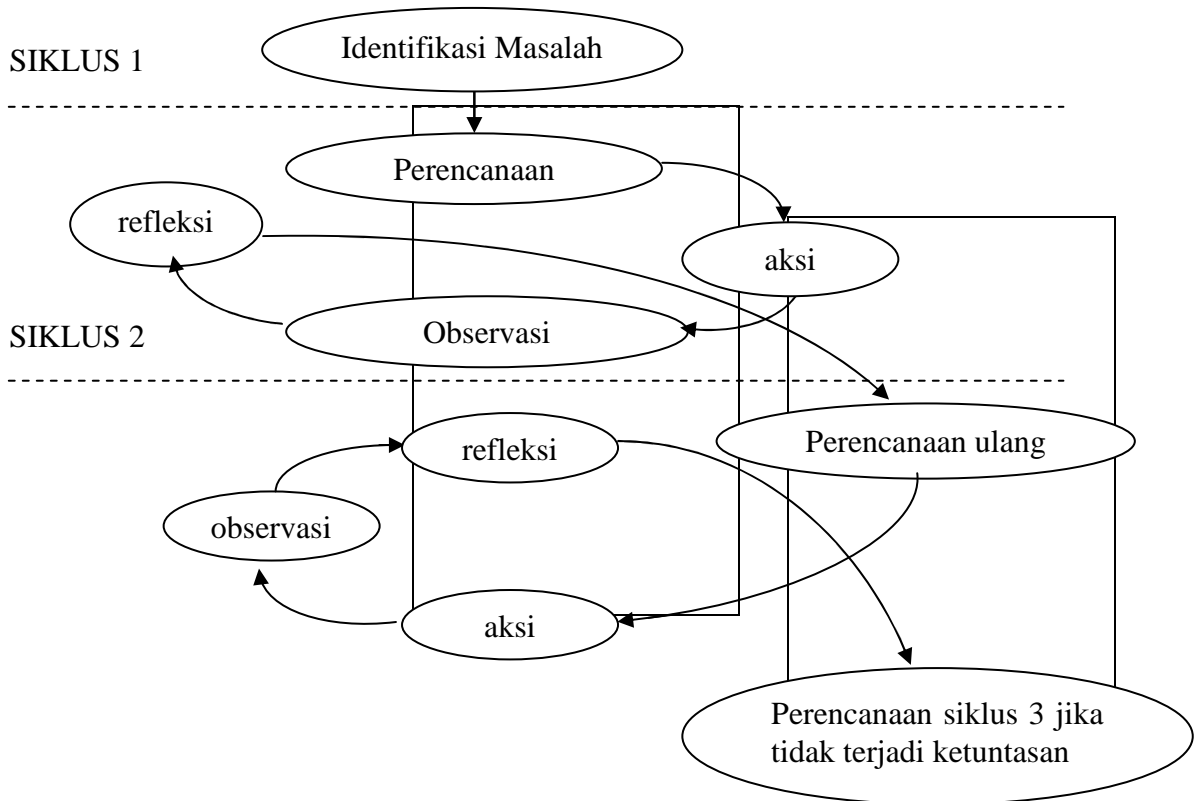
Perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pada siswa tentang pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam dalam pembelajaran IPS berupa benda dua dimensi yaitu gambar.

### 3.5 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model skema Hopkins. Menurut Aqib (2006:31) model skema Hopkins adalah Penelitian Tindakan Kelas dalam bentuk spiral yang terdiri dari empat fase, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Keempat fase tersebut saling berhubungan yang kemudian diikuti oleh siklus spiral berikutnya.

Penelitian ini direncanakan dengan menggunakan dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Jika hasil penelitian dalam penelitian pada siklus pertama belum tuntas, maka akan dilaksanakan siklus kedua.

Tahapan siklus Hopkins digambarkan dengan desain penelitian sebagai berikut.



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Hopkins (dalam Aqib, 2006:31).

Berdasarkan gambar di atas dapat terlihat bahwa pelaksanaan siklus pada PTK ini akan terus berulang atau akan terus berputar, dan berlanjut hingga tujuan penelitian tercapai. Pada PTK ini direncanakan menggunakan 2 siklus. Apabila pada siklus I diperoleh ketuntasan belajar secara klasikal maka penelitian selesai dan apabila belum mencapai ketuntasan maka penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus II.

### 3.6 Prosedur Penelitian

#### 3.6.1 Tindakan Pendahuluan

Dalam tindakan pendahuluan ini, diadakan beberapa kegiatan sebagai langkah awal penelitian. Kegiatan yang dilakukan pada tindakan pendahuluan ini sebagai berikut.

- a. Permohonan izin kepada Kepala Sekolah tempat penelitian.
- b. Mengadakan observasi pada saat pembelajaran IPS berlangsung di kelas yang akan digunakan sebagai tempat penelitian.
- c. Mengadakan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV mengenai pengalaman dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.
- d. Melakukan dokumentasi terhadap data nama siswa dan nilai ulangan harian IPS siswa kelas IV.
- e. Menentukan jadwal penelitian.

Hasil dari tindakan pendahuluan ini digunakan untuk mempersiapkan pelaksanaan siklus.

#### 3.6.2 Pelaksanaan Siklus

##### a. Siklus I

Tahap-tahap yang dilaksanakan dalam siklus I mengacu pada model skema Hopkins yang terdiri dari empat fase, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

##### 1) Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan merupakan tahap pertama yang akan dilakukan sebelum melakukan pembelajaran. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan peneliti sebagai berikut.

- a) Menyusun perangkat pembelajaran yang berupa rencana perbaikan pembelajaran pada pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam.
- b) Menyusun pedoman observasi.

- c) Menyusun alat wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan proses pembelajaran menggunakan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar. Pertanyaan tersebut ditujukan kepada guru dan siswa kelas IV.
  - d) Mempersiapkan alat dan bahan untuk permainan ular tangga.
  - e) Mempersiapkan media gambar tentang aktivitas ekonomi dan sumber daya alam.
  - f) Mengumumkan pada semua siswa kelas IV untuk mempelajari materi tentang aktivitas ekonomi dan sumber daya alam.
- 2) Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Tindakan pada tahap ini adalah melaksanakan rencana penelitian yang telah disusun yaitu melaksanakan pembelajaran menggunakan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar pada pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam. Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator, sehingga bimbingan yang diberikan kepada siswa/ kelompok hanya pada saat diperlukan saja. Kegiatan tersebut sebagai berikut.

Kegiatan pembelajaran pertemuan 1

a) Kegiatan Awal:

- (1) guru mengucapkan salam;
- (2) guru melakukan apersepsi: siswa diajak mengamati gambar macam-macam sumber daya alam. Kemudian siswa diajak mengelompokkan gambar-gambar sumber daya alam tersebut berdasarkan jenisnya;
- (3) guru menjelaskan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti:

- (1) guru menjelaskan materi secara singkat;
- (2) siswa memperhatikan contoh dan langkah-langkah permainan ular tangga;
- (3) guru membagi siswa menjadi 10 kelompok dengan jumlah anggota kelompok 5 orang;

- (4) masing-masing kelompok diberikan alat permainan ular tangga, kartu soal, kartu jawaban, dan lembar jawaban untuk permainan ular tangga;
- (5) untuk memulai permainan, setiap siswa melemparkan dadu. Siswa yang mendapatkan mata dadu terbesar maka berhak mendapat giliran bermain terlebih dahulu. Sedangkan siswa dengan jumlah mata dadu paling kecil akan mendapatkan urutan bermain yang semakin akhir pula. Apabila terdapat dua atau lebih siswa dengan jumlah mata dadu yang sama maka pengocokan dadu dapat diulang kembali;
- (6) siswa meletakkan pion di kotak start;
- (7) siswa melemparkan kedua dadu;
- (8) siswa menghitung angka yang ditunjukkan kedua dadu;
- (9) siswa menggerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur karton ular tangga sesuai dengan angka yang ditunjukkan kedua dadu;
- (10) jika pion siswa berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, naiklah ke kotak yang ada gambar ujung atas tangga. Sedangkan jika pion siswa berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, turunklah ke kotak yang ada gambar ekor ular;
- (11) siswa mengambil dan membuka kartu soal dengan nomor yang sesuai dengan nomor kotak yang ditempati pion;
- (12) siswa menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu soal pada lembar jawaban yang tersedia dengan mencantumkan nama;
- (13) siswa mengambil dan membuka kartu jawaban dengan nomor yang sesuai dengan nomor kotak yang ditempati pion;
- (14) siswa mencocokkan jawabannya dengan jawaban yang terdapat dalam kartu jawaban;
- (15) siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar maka berhak melangkah maju dua kotak. Sedangkan siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan harus mundur satu kotak atau kembali pada kotak sebelumnya kecuali berada di kotak awal atau start;

- (16) siswa dengan pion yang berada pada posisi kotak terbesar atau kotak dengan angka paling tinggi adalah pemenang dari permainan ular tangga;
- (17) semua kelompok menghentikan permainan ular tangga setelah waktu permainan mencapai 30 menit.

c) Kegiatan Akhir:

- (1) guru bersama siswa melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan metode permainan dengan ular tangga;
- (2) guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

Kegiatan pembelajaran pertemuan 2

a) Kegiatan Awal:

- (1) guru mengucapkan salam;
- (2) guru mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing;
- (3) guru mengabsen siswa;
- (4) guru melakukan apersepsi: melakukan tanya jawab dengan siswa tentang soal-soal yang dirasa sulit dalam permainan ular tangga pada pembelajaran sebelumnya;
- (5) guru menjelaskan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti:

- (1) setiap kelompok mempresentasikan hasil permainan ular tangga di depan kelas;
- (2) guru membahas hasil permainan ular tangga dengan media gambar;
- (3) siswa mengerjakan soal tes.

c) Kegiatan Akhir:

- (1) guru bersama siswa menyimpulkan materi melalui tanya jawab;
- (2) guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

3) Observasi (*Observation*)

Kegiatan observasi dilaksanakan bersama-sama dengan pelaksanaan tindakan penelitian, serta dibantu oleh guru kelas IV dan 5 orang observer yang



terdiri dari 1 orang peneliti dan 4 orang guru SDN Tenggarang 03. Kegiatan yang dilakukan observer yaitu mengamati aktivitas guru berkenaan dengan kesesuaian antara rencana pembelajaran dan proses pembelajaran yang dilakukan. Hal lain yang diamati adalah aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru, terdapat 2 kegiatan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang tidak dilakukan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung, yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyimpulkan materi. Adapun hasil observasi terhadap aktivitas siswa, yaitu beberapa siswa melanggar aturan permainan yang telah ditentukan, beberapa siswa belum semangat dalam menjawab soal dengan kemampuan sendiri (mereka masih mengandalkan teman yang pintar untuk membantu menjawab soal permainan), dan beberapa siswa juga lambat dalam menulis jawaban dari soal permainan (tidak ada batasan waktu dari guru). Selanjutnya hasil kegiatan ini dicatat dalam catatan kegiatan lapangan dan dilakukan analisis terhadap hasil observasi.

#### 4) Refleksi (*Reflection*)

Refleksi merupakan upaya mengkaji atau memikirkan tindakan yang telah dilakukan. Refleksi meliputi beberapa komponen yaitu menganalisis, memahami, menerangkan dan menyimpulkan hasil yang digunakan sebagai dasar pemikiran untuk tindakan selanjutnya. Analisis hasil tes akhir sudah baik karena sudah mencapai persentase ketuntasan secara klasikal. Berdasarkan hasil belajar siswa tersebut, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa sudah paham tentang konsep aktivitas ekonomi dan sumber daya alam. Adapun hasil pengamatan pada siklus I, siswa sudah merasa senang dalam mengikuti pembelajaran dan siswa sudah mulai memahami materi melalui metode permainan dengan ular tangga dan media gambar. Namun ada beberapa siswa yang masih terlihat kurang aktif, hal ini dikarenakan siswa masih bingung dengan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar. Berhubung masih ada beberapa kelemahan yang terdapat dalam pelaksanaan siklus I, maka dilakukan revisi

perencanaan dan dilanjutkan dengan siklus II sampai didapatkan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

b. Siklus II

1) Perencanaan (*Planning*)

Peneliti membuat perbaikan perencanaan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I yang meliputi, menyusun rencana perbaikan pembelajaran, kartu soal untuk permainan ular tangga, kunci jawaban untuk permainan ular tangga, soal tes, kunci jawaban untuk soal tes, lembar observasi, lembar wawancara, membuat alat penghargaan berupa gambar bintang bagi kelompok yang aktif dan terbaik, dan pemantapan keterampilan guru dalam pembelajaran. Adapun perbaikan yang dilakukan peneliti, yaitu guru menjelaskan langkah-langkah permainan ular tangga secara rinci dan memberikan contoh cara bermain dengan jelas, guru menginformasikan terlebih dahulu aspek-aspek yang akan dinilai selama permainan, guru memberi batasan waktu untuk siswa dalam menuliskan jawaban dari soal permainan ular tangga, guru memberikan pengakuan atau penghargaan kepada kelompok yang memiliki nilai rata-rata tertinggi, dan jumlah soal pada permainan ular tangga dikurangi karena memperhitungkan waktu.

2) Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP perbaikan yang diperoleh dari hasil refleksi pada siklus I.

3) Observasi (*Observation*)

Lima orang observer melakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan proses pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Kemudian observer membubuhkan hasil pengamatannya dalam lembar observasi yang tersedia.

#### 4) Refleksi (*Reflection*)

Refleksi dilakukan pada akhir tindakan dengan melakukan analisis terhadap hasil observasi, hasil wawancara, hasil dokumentasi, dan hasil post-tes. Jika pada siklus II sudah mencapai target yang diinginkan, maka pelaksanaan siklus dihentikan.

### **3.7 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

#### 3.7.1 Metode Observasi

“Observasi merupakan kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran” (Kusnandar, 2010:143). Dalam penelitian ini observasi yang digunakan adalah observasi langsung, yaitu mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki (Ali dan Rahma, 1993:72). Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Observasi dimaksudkan untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan. Kegiatan yang dilaksanakan selama observasi yaitu mengamati dan mencatat aktivitas siswa dan guru yang berkaitan dengan proses pembelajaran dengan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar.

#### 3.7.2 Metode Wawancara

“Wawancara merupakan suatu kegiatan mengajukan pertanyaan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dipandang perlu dan memiliki relevansi dengan permasalahan penelitian tindakan kelas” (Kusnandar, 2010:157). Dalam penelitian ini digunakan jenis interview bebas terpimpin, yaitu pewawancara membawa pedoman pertanyaan yang hanya berupa garis besarnya saja dan pengembangannya dilakukan saat wawancara berlangsung (Arikunto, 2002:132).

Wawancara dengan guru kelas IV dilakukan untuk mengetahui tanggapan guru atas penerapan pembelajaran menggunakan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar pada pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam yang telah dirancang oleh peneliti. Wawancara terhadap siswa dilakukan setelah siswa diberikan tes hasil belajar. Wawancara dengan siswa ini dilakukan kepada dua orang siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas belajarnya dengan pengambilan secara acak. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan serta kendala apa saja yang dijumpai siswa atas pembelajaran menggunakan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar pada pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam.

### 3.7.3 Metode Tes

Kusnandar (2010:186) mengemukakan bahwa tes merupakan sejumlah pertanyaan yang disampaikan pada seseorang atau sejumlah orang untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan salah satu atau beberapa aspek psikologis dalam dirinya. Aspek psikologis itu dapat berupa prestasi atau hasil belajar, minat, bakat, sikap, kecerdasan, reaksi, motorik, dan berbagai aspek kepribadian lainnya. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa.

Tes yang digunakan adalah tes buatan peneliti yang bentuk dan isinya telah dikonsultasikan dengan guru kelas IV dan Dosen pembimbing. Bentuk tes berupa tes uraian. Tes uraian terdiri dari 5 soal dengan skor maksimal 100 dan bobot skor yang berbeda-beda. Tes dilaksanakan pada akhir siklus (*post-test*), bertujuan untuk mengkaji besarnya peningkatan hasil belajar yang dicapai siswa setelah penerapan pembelajaran menggunakan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar.

### 3.7.4 Metode Dokumentasi

Menurut Hobri (2007:18) dokumentasi dimaksudkan untuk melengkapi data yang tidak terekam dalam lembar observasi. Dengan demikian diharapkan tidak ada data penting yang terlewatkan dalam kegiatan penelitian ini. Pada penelitian ini data yang ingin diperoleh dengan metode dokumentasi adalah data nama siswa dan nilai ulangan harian siswa kelas IV (mata pelajaran IPS) yang akan digunakan sebagai subjek penelitian. Data-data tersebut digunakan untuk memberikan informasi tentang tingkat kemampuan siswa, sehingga dapat dijadikan pertimbangan dalam melaksanakan penelitian lebih lanjut.

## 3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif di mana peneliti berusaha memaparkan data tentang aktivitas dan hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil pelaksanaan tindakan, yaitu pembelajaran menggunakan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar yang mencakup proses dan dampak yang terjadi pada suatu siklus secara keseluruhan, selanjutnya peneliti melakukan refleksi untuk melihat hal-hal yang telah dihasilkan.

Adapun analisis data yang dihasilkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 3.8.1 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas siswa selama pembelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam menggunakan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar, dapat dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Pa = Persentase keaktifan siswa

A = Jumlah skor tiap indikator yang diperoleh siswa

N = Jumlah skor maksimal

Dengan kriteria aktivitas seperti tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Kriteria Keaktifan Individu

<b>Persentase Aktivitas (%)</b>	<b>Kriteria</b>
$80 < P_a \leq 100$	Sangat Aktif
$60 < P_a \leq 80$	Aktif
$40 < P_a \leq 60$	Cukup Aktif
$20 < P_a \leq 40$	Tidak aktif
$P_a \leq 20$	Sangat Tidak aktif

Sumber: Basir (1988:132)

### 3.8.2 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat dari skor yang diperoleh dari tes yang diberikan guru selama pembelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam dengan penerapan pembelajaran menggunakan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar. Untuk mencari persentase ketuntasan hasil belajar siswa digunakan rumus:

$$Pt = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Pt = Persentase peningkatan hasil belajar siswa

$n$  = Jumlah siswa yang memiliki skor  $\geq 60$  dari skor maksimal 100

$N$  = Jumlah seluruh siswa

Untuk menghitung rata-rata kelas hasil belajar siswa, digunakan kriteria pada Tabel 3.2

Tabel 3.2 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar Siswa

<b>Skor Rata-rata (%)</b>	<b>Kategori</b>
$Pt \geq 90$	Sangat Baik
$80 \leq Pt < 90$	Baik
$65 \leq Pt < 80$	Cukup Baik
$55 \leq Pt < 65$	Kurang Baik
$Pt < 55$	Tidak baik

Sumber: Nurkancana dan Sunartana (1990:93)

Kriteria ketuntasan minimum mata pelajaran IPS SDN Tenggarang 03 Bondowoso tahun pelajaran 2011/2012 siswa dinyatakan sebagai berikut.

- a. Daya serap perorangan, siswa dikatakan tuntas apabila telah mencapai hasil  $\geq 60\%$  dari nilai maksimal 100.
- b. Daya serap klasikal, suatu kelas dikatakan tuntas apabila terdapat minimal 65% siswa telah mencapai nilai  $\geq 60$ .

(Standar Ketuntasan Minimal SDN Tenggarang 03 Bondowoso)

## BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan hasil dan pembahasan atas permasalahan: “Bagaimanakah peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam di SDN Tenggarang 03 tahun pelajaran 2011/2012?”. Paparan dalam bagian tersebut meliputi tiga siklus, yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Hasil dan pembahasannya sebagai berikut.

### 4.1 Gambaran Umum

#### 4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SDN Tenggarang 03 terletak di Jl. Raya Situbondo Nomor 25 Kecamatan Tenggarang Kabupaten Bondowoso. Sekolah ini berdiri tahun 1981. Gedung SDN Tenggarang 03 memiliki luas 1640 m<sup>2</sup>, terdiri dari 6 kelas. Tiap-tiap kelas berkapasitas 50 siswa. Jumlah siswa tiap kelas 40 sampai dengan 50 siswa. Selain itu juga terdapat UKS, perpustakaan, ruang guru, kamar mandi, mushola dan gudang.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tenggarang 03 semester 2 tahun pelajaran 2011/2012 mulai tanggal 10 September 2011 sampai dengan tanggal 28 Januari 2012.

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Hari	Tanggal	Kegiatan
1.	Sabtu	10 September 2011	Prasiklus
2.	Kamis	19 Januari 2012	Siklus I pertemuan 1
3.	Sabtu	21 Januari 2012	Siklus I pertemuan 2
4.	Kamis	26 Januari 2012	Siklus II pertemuan 1
5.	Sabtu	28 Januari 2012	Siklus II pertemuan 2

Sumber: Data diolah



#### 4.1.2 Gambaran Umum Tentang Proses Pembelajaran di Kelas IV

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti sebelum pelaksanaan perlakuan pada kelas IV, diketahui secara umum proses pembelajaran IPS yang dilakukan di kelas IV SDN Tenggarang 03 sudah cukup baik. Hal ini dapat terlihat dari beberapa komponen yang terlibat dalam proses pembelajaran, yaitu guru, siswa, dan fasilitas belajar yang tersedia di kelas IV.

Dilihat dari sisi guru, dapat diketahui bahwa metode yang sering diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran, yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Sedangkan metode diskusi jarang digunakan. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah media gambar dengan ukuran kecil. Pada saat guru menjelaskan materi, siswa mendengarkan. Kemudian guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang berhubungan dengan materi yang kurang atau tidak dimengerti siswa. Bila sudah tidak ada pertanyaan dari siswa untuk guru, maka guru memberikan pertanyaan pada seluruh siswa dan siswa yang bisa menjawab mengangkat tangan dan menjawabnya. Kesempatan menjawab hanya diberikan pada siswa yang bisa menjawabnya. Dengan demikian terlihat hanya beberapa siswa saja yang aktif mengikuti pelajaran. Siswa yang lainnya hanya terlihat diam. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas IV belum menampakkan adanya interaksi yang aktif secara menyeluruh antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa.

## 4.2 Hasil Penelitian

### 4.2.1 Tindakan Pendahuluan

Langkah awal dalam pelaksanaan penelitian ini dimulai pada hari Senin, tanggal 9 Agustus 2011 pada pukul 07.00 WIB dengan mendatangi SDN Tenggarang 03. Adapun tujuannya memohon izin kepada Kepala Sekolah SDN Tenggarang 03 untuk melakukan penelitian, wawancara dengan guru dan siswa kelas IV mengenai pengalaman dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, observasi pada saat pembelajaran IPS berlangsung di kelas yang akan digunakan sebagai tempat

penelitian, dokumentasi terhadap data nama siswa dan nilai ulangan harian IPS siswa kelas IV, dan menentukan jadwal penelitian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Tenggarang 03, diperoleh data sebagai berikut.

- a. Siswa kelas IV SDN Tenggarang 03 tahun pelajaran 2011/2012 berjumlah 50 siswa yang terdiri dari 25 siswa laki-laki dan 25 siswa perempuan memiliki kemampuan yang bervariasi. Data yang diperoleh ini dapat digunakan sebagai acuan pembentukan kelompok belajar siswa secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik.
- b. Metode yang biasa digunakan guru adalah metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Sedangkan metode diskusi jarang digunakan.
- c. Media pembelajaran yang terkadang digunakan guru ialah gambar.
- d. Kendala yang dihadapi siswa, yaitu kurangnya pemahaman konsep materi IPS.
- e. Kesepakatan penelitian dan pengambilan data dapat dilaksanakan mulai hari Sabtu, 10 September 2011 sampai selesai.

Pada Sabtu, 10 September 2011 peneliti langsung mengadakan observasi di kelas IV dalam kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengetahui cara guru memberikan materi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Hasil observasi menyebutkan bahwa suasana pembelajaran di kelas kurang menyenangkan, karena pembelajaran hanya terpusat pada guru. Aktivitas siswa dalam kelas masih kurang. Hal tersebut terbukti ketika pembelajaran, terdapat beberapa siswa yang bergurau, bermain, bahkan berbicara dengan teman.

Selanjutnya pada hari yang sama, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru dan 2 siswa kelas IV. Adapun hasil wawancara dengan guru kelas IV (lampiran L.1) diperoleh informasi bahwa, metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Sedangkan metode diskusi jarang digunakan. Terkadang guru menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Ketika guru menjelaskan materi, ada siswa yang suka dan ada siswa yang bosan. Terkadang ada siswa yang tidak memperhatikan. Latihan yang diberikan guru pada siswa, yaitu

mengerjakan LKS dan pemberian PR. Kesulitan yang dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas, yaitu beberapa orang siswa berbicara bahkan bergurau dengan temannya, saat guru menjelaskan materi. Peneliti memperoleh informasi dari 2 orang siswa (lampiran L.3) bahwa, mereka jenuh dengan pembelajaran yang ada, karena kegiatannya monoton (siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru, menjawab pertanyaan ataupun bertanya tentang materi, mengerjakan LKS, dan terkadang juga mendiskusikan tugas kelompok). Terkadang guru menunjukkan gambar saat menjelaskan materi. Salah satu kesulitan yang dihadapi oleh siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu, siswa kesulitan dalam memahami dan menghafal materi.

Pada Sabtu, 17 September 2011 peneliti meminta dokumen nama siswa dan nilai ulangan harian IPS kepada guru kelas IV untuk memperoleh data awal setiap siswa. Data awal siswa tersebut dijadikan acuan skor awal sebelum pembelajaran melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar. Data awal tersaji pada (lampiran K.1). Hasil tes tersebut juga digunakan sebagai pertimbangan dalam menyusun kelompok belajar yang disusun berdasarkan kemampuan siswa, yaitu siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.

Pada hari yang sama, peneliti juga menunjuk observer, yakni 4 rekan guru SDN Tenggarang 03 dan menjelaskan tugas-tugasnya yang nantinya dapat memperlancar penelitian yang akan dilakukan.

#### 4.2.2 Tahap Prasiklus

Pembelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam sebelum penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar belum menampakkan hasil yang maksimal. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan peneliti sebelum pelaksanaan tindakan (prasiklus) diketahui bahwa gambaran umum proses pembelajaran di kelas IV masih cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan, serta media gambar dengan ukuran kecil. Dalam proses pembelajaran belum terjadi interaksi yang menyeluruh antara siswa dengan

guru dan antar siswa, yang terjadi hanya pembelajaran satu arah yaitu guru ke siswa saja. Selain itu siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran, sehingga hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar IPS pokok bahasan sumber daya alam pada siswa kelas IV hanya dinilai dari aspek kognitif saja sedangkan aspek afektif dan psikomotor tidak dinilai. Dalam pembelajaran tersebut juga terlihat perilaku siswa yang cukup beragam, yaitu ada yang bergurau, bermain, bahkan berbicara dengan teman. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang diarahkan pada suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa atau siswa kurang berbuat dalam pembelajaran.

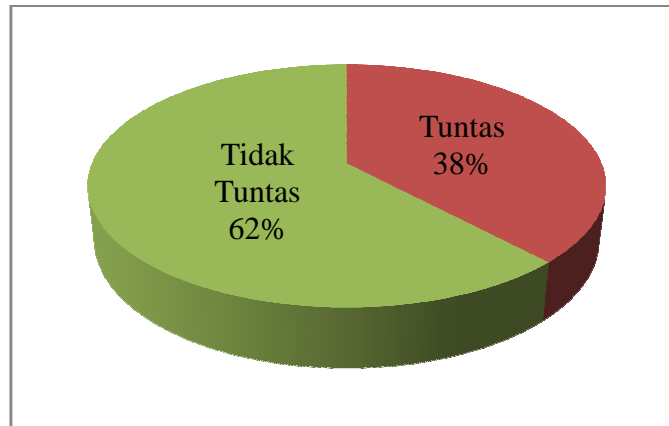
Hasil belajar siswa pada pokok bahasan pada tahap prasiklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Hasil Belajar Siswa Prasiklus

<b>Nilai</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Persentase</b>
Siswa tuntas ( $\geq 60$ )	19 siswa	38%
Siswa tidak tuntas $< 60$	31 siswa	62%
<b>Jumlah</b>	<b>50 siswa</b>	<b>100%</b>

Sumber: Wali Kelas IV SDN Tenggarang 03

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat dilihat bahwa siswa yang tidak mencapai ketuntasan hasil belajar pada materi sumber daya alam lebih banyak dibandingkan siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar. Siswa yang tidak mencapai ketuntasan hasil belajar sebanyak 31 siswa (62%), sedangkan siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar sebanyak 19 siswa (38%).



Gambar 4.1 Hasil Belajar Siswa Prasiklus

Sumber: Wali Kelas IV SDN Tenggarang 03

Berdasarkan pedoman keberhasilan belajar siswa yang digunakan oleh pihak sekolah SDN Tenggarang 03, siswa dikatakan tuntas hasil belajar jika siswa tersebut mendapat nilai  $\geq 60$  secara perorangan, dan mencapai persentase  $\geq 65\%$  secara klasikal. Berdasarkan pernyataan tersebut dan hasil observasi awal, maka hasil belajar siswa kelas IV pada pokok bahasan sumber daya alam di SDN Tenggarang 03 belum mencapai standar ketuntasan.

#### 4.2.3 Siklus I

##### a. Perencanaan

Perencanaan merupakan kegiatan mempersiapkan pelaksanaan tindakan dan observasi untuk memperoleh data. Perencanaan yang dilakukan peneliti meliputi:

- 1) menyusun perangkat pembelajaran yang berupa rencana perbaikan pembelajaran pada pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam;
- 2) menyusun pedoman observasi;
- 3) menyusun alat wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan proses pembelajaran menggunakan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar. Pertanyaan tersebut ditujukan kepada guru dan siswa kelas IV;
- 4) mempersiapkan alat dan bahan untuk permainan ular tangga;

- 5) mempersiapkan media gambar tentang aktivitas ekonomi dan sumber daya alam;
- 6) mengumumkan pada semua siswa kelas IV untuk mempelajari materi tentang aktivitas ekonomi dan sumber daya alam.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan yang dilaksanakan pada hari Kamis, 19 Januari 2012 pukul 10.00-11.10 WIB dan Sabtu, 21 Januari 2012 pukul 07.00-08.10 WIB, materi pokok dalam tindakan ini adalah aktivitas ekonomi dan sumber daya alam, diikuti oleh 50 siswa, terdiri dari 25 siswa laki-laki dan 25 siswa perempuan. Peneliti di sini berperan sebagai peneliti sekaligus observer dan dibantu oleh 4 orang observer dari SDN Tenggarang 03 untuk mengamati semua kegiatan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

b. Tindakan

Tahap ini merupakan implementasi dari semua rencana tindakan siklus yang telah dibuat. Proses pembelajaran pada siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk tiap pertemuan adalah 2 x 35 menit.

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar pada siklus I ini dapat diuraikan sebagai berikut.

**Pertemuan 1**

Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 19 Januari 2012, pukul 10.00-11.10 WIB. Pada tahap awal, guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam yang kemudian dijawab oleh semua siswa. Selanjutnya guru memulai pembelajaran dengan memberikan apersepsi kepada siswa dengan mengajak siswa mengamati gambar macam-macam sumber daya alam, lalu siswa disuruh mengelompokkan gambar-gambar sumber daya alam tersebut berdasarkan jenisnya. Guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran yang akan dilakukan.

Pada kegiatan inti, terlebih dahulu guru menjelaskan materi secara singkat. Siswa memperhatikan contoh dan langkah-langkah permainan ular tangga. Guru membagi siswa menjadi 10 kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 5 siswa dan diberi nama kelompok yang berbeda. Masing-masing kelompok diberikan alat permainan ular tangga, kartu soal, kartu jawaban, dan lembar jawaban. Siswa secara berkelompok melakukan pembelajaran melalui permainan ular tangga sesuai dengan aturan yang telah ditentukan. Sedangkan guru berkeliling kelas untuk membimbing para siswa saat melakukan permainan. Untuk memulai permainan, setiap siswa melemparkan dadu. Siswa yang mendapatkan mata dadu terbesar maka berhak mendapat giliran bermain terlebih dahulu. Sedangkan siswa dengan jumlah mata dadu paling kecil akan mendapatkan urutan bermain yang semakin akhir pula. Apabila terdapat dua atau lebih siswa dengan jumlah mata dadu yang sama maka pengocokan dadu dapat diulang kembali. Siswa meletakkan pion di kotak start. Siswa melemparkan kedua dadu. Siswa menghitung angka yang ditunjukkan kedua dadu. Siswa menggerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur karton ular tangga sesuai dengan angka yang ditunjukkan kedua dadu. Jika pion siswa berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, naiklah ke kotak yang ada gambar ujung atas tangga. Sedangkan jika pion siswa berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, turunlah ke kotak yang ada gambar ekor ular. Siswa mengambil dan membuka kartu soal dengan nomor yang sesuai dengan nomor kotak yang ditempati pion. Siswa menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu soal pada lembar jawaban yang tersedia dengan mencantumkan nama. Siswa mengambil dan membuka kartu jawaban dengan nomor yang sesuai dengan nomor kotak yang ditempati pion. Siswa mencocokkan jawabannya dengan jawaban yang terdapat dalam kartu jawaban. Siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar maka berhak melangkah maju dua kotak. Sedangkan siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan harus mundur satu kotak atau kembali pada kotak sebelumnya kecuali berada di kotak awal atau start. Siswa dengan pion yang

berada pada posisi kotak terbesar atau kotak dengan angka paling tinggi adalah pemenang dari permainan ular tangga. Semua kelompok menghentikan permainan ular tangga setelah waktu permainan mencapai 30 menit.

Kegiatan terakhir pada tahap ini adalah guru bersama siswa merefleksi pembelajaran yang telah dilakukan. Lalu guru mengucapkan salam penutup.

## **Pertemuan 2**

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu, 21 Januari 2012 pada pukul 07.00-08.10 WIB. Kegiatan awal, yaitu guru mengucapkan salam dan dijawab oleh semua siswa. Selanjutnya dilakukan doa bersama sebelum memulai pelajaran. Kemudian guru mengabsen siswa dengan menanyakan siswa yang tidak masuk. Setelah itu guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan pada siswa tentang soal-soal yang dirasa sulit dalam permainan ular tangga dalam pertemuan sebelumnya. Sama halnya dengan pertemuan pertama, sebelum memasuki kegiatan inti guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Kegiatan inti pada tahap ini, setiap kelompok mempresentasikan hasil permainan ular tangga di depan kelas. Guru membahas hasil permainan ular tangga dengan media gambar. Guru membagikan soal evaluasi pada setiap siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa dari siklus I. Siswa diberikan waktu 30 menit. Apabila telah selesai sesuai waktu yang diberikan, maka setiap siswa mengumpulkan lembar evaluasi.

Pada akhir pembelajaran, guru tidak menyimpulkan materi. Guru hanya mengucapkan salam penutup.

### **c. Observasi**

Observasi adalah kegiatan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung meliputi observasi aktivitas siswa. Adapun observasi aktivitas siswa meliputi:

- 1) keaktifan bermain ular tangga sesuai aturan yang telah ditentukan;
- 2) keaktifan bersemangat dalam menjawab soal permainan ular tangga;



3) keaktifan menulis jawaban dari soal permainan ular tangga.

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh 5 orang observer, terdiri dari: 1 peneliti dan 4 orang rekan guru SDN Tenggarang 03 untuk mengobservasi aktivitas siswa. Tiap observer mengamati 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I, diperoleh persentase aktivitas siswa yang tersaji pada (lampiran J.1) meliputi keaktifan bermain ular tangga sesuai aturan yang telah ditentukan sebesar 58,67%, keaktifan bersemangat dalam menjawab soal permainan ular tangga 66%, dan keaktifan menulis jawaban dari soal permainan ular tangga sebesar 68,67%, sehingga secara klasikal persentase aktivitas siswa diperoleh 64,45% tergolong dalam kategori aktif.

Aktivitas bermain ular tangga sesuai aturan yang telah ditentukan mendapatkan persentase sebesar 58,67% disebabkan karena masih ada beberapa siswa yang melanggar aturan permainan yang telah ditentukan. Aturan permainan ular tangga terdapat pada (lampiran E2). Aktivitas bersemangat dalam menjawab soal permainan ular tangga mencapai persentase sebesar 66% hal ini disebabkan karena ada beberapa siswa yang masih belum semangat dalam menjawab soal dengan kemampuan sendiri, mereka masih mengandalkan teman yang pintar untuk membantu menjawab soal permainan. Sedangkan aktivitas menulis jawaban dari soal permainan ular tangga mendapatkan persentase sebesar 68,67% karena ada beberapa siswa yang lambat dalam menulis jawaban karena tidak ada batasan waktu dari guru.

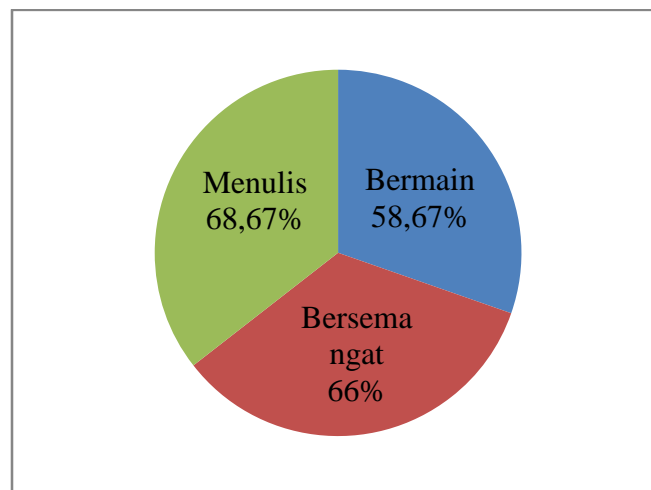
Dari siklus I diperoleh data aktivitas dan hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar.

Tabel 4.3 Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No.	Indikator Aktivitas Siswa	Rata-rata skor tiap indikator siklus I (%)	Rata-rata skor keaktifan siswa klasikal (%)
1	Bermain	58,67	64,45
2	Berseemangat	66	
3	Menulis	68,67	
Kategori			AKTIF

Sumber: Data diolah

Hasil observasi aktivitas siswa pada Tabel 4.3 terlihat bahwa indikator aktivitas siswa terendah adalah bermain, hal ini karena masih ada beberapa siswa yang melanggar aturan permainan yang telah ditentukan. Sedangkan aktivitas yang tertinggi adalah menulis dan untuk aktivitas bersemangat sudah cukup baik.



Gambar 4.2 Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Sumber: Data Diolah

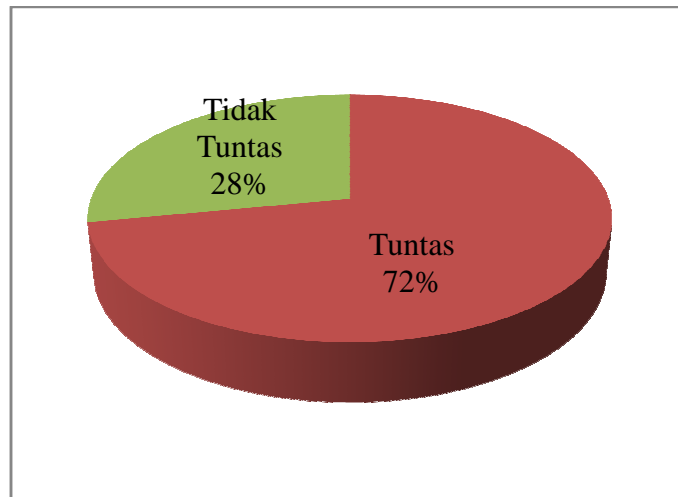
Pada siklus I secara keseluruhan mendapat nilai  $\geq 60$ , sehingga persentase klasikal yang diprasyaratkan dapat dicapai yaitu  $\geq 65\%$ . Hal tersebut terjadi dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Siklus I

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Siswa tuntas ( $\geq 60$ )	36 siswa	72%
Siswa tidak tuntas $< 60$	14 siswa	28%
Jumlah	50 siswa	100 %

Sumber: Data diolah

Berdasarkan Tabel 4.4 di atas dapat dilihat bahwa 36 siswa (72%) yang mendapat nilai  $\geq 60$  sedangkan 14 siswa (28%) mendapat nilai  $< 60$  (lampiran K.2). Hal ini menunjukkan bahwa ada 14 siswa yang tidak mencapai ketuntasan hasil belajar. Siswa dikatakan tuntas jika siswa tersebut mendapat nilai  $\geq 60$ .



Gambar 4.3 Hasil Belajar Siswa Siklus I

Sumber: Data diolah

Hasil tersebut jauh lebih baik dibanding dengan hasil pada tahap prasiklus. Oleh karena itu, hasil belajar siswa pada siklus I dapat dikatakan meningkat. Hal tersebut tampak pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.5 Analisis Perbandingan Hasil Belajar Siswa Prasiklus dan Siklus I

Nilai	Prasiklus		Siklus I	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Siswa tuntas ( $\geq 60$ )	19 siswa	38%	36 siswa	72%
Siswa tidak tuntas $< 60$	31 siswa	62%	14 siswa	28%
Jumlah	50 siswa	100 %	50 siswa	100 %

Sumber: Data diolah

#### d. Refleksi

Analisis hasil tes akhir sudah baik karena sudah mencapai persentase ketuntasan secara klasikal. Berdasarkan pengamatan pada siklus I, siswa sudah merasa senang dalam mengikuti pembelajaran dan siswa sudah mulai memahami materi melalui metode permainan dengan ular tangga dan media gambar. Namun ada beberapa siswa yang masih terlihat kurang aktif, hal ini dikarenakan siswa masih bingung dengan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar. Analisis terhadap hasil belajar siswa, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa sudah paham tentang konsep aktivitas ekonomi dan sumber daya alam. Hal ini terlihat dari hasil analisis ketuntasan hasil belajar pada siklus I menunjukkan persentase ketuntasan sebesar 72% dengan siswa tuntas sebanyak 36 siswa dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 14 siswa dengan persentase 28%.

#### 1) Keberhasilan dalam siklus I

Hal ini terlihat dari hasil analisis ketuntasan hasil belajar pada siklus I yang menunjukkan persentase ketuntasan sebesar 72% dengan siswa yang tuntas sebanyak 36 siswa dan siswa yang tidak tuntas sebesar 28% dengan jumlah siswa sebanyak 14 siswa.

## 2) Kekurangan dalam siklus I

Kekurangan-kekurangan pada siklus I yang perlu diperbaiki sebagai berikut.

- a) Guru kurang jelas dalam menjelaskan langkah-langkah permainan dan memberikan contoh cara bermain yang benar sehingga banyak siswa yang melanggar aturan permainan yang telah ditentukan.
- b) Guru tidak menginformasikan terlebih dahulu aspek-aspek yang akan dinilai sehingga siswa kurang bersemangat dalam melakukan permainan.
- c) Guru tidak memberi batas waktu untuk siswa dalam menulis jawaban dari soal permainan ular tangga sehingga siswa lambat dalam menulis jawaban.
- d) Guru tidak memberi pengakuan atau penghargaan kepada kelompok yang memiliki nilai rata-rata tinggi sehingga kerja sama antar anggota kelompok belum nampak.
- e) Jumlah soal permainan terlalu banyak, sehingga dengan keterbatasan waktu pengerjaannya maka kelompok tidak dapat menyelesaikannya dengan tuntas.

## 3) Solusi Tindakan

Solusi tindakan pada pembelajaran melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar pada siklus I ini sebagai berikut.

- a) Guru menjelaskan langkah-langkah permainan secara rinci dan memberikan contoh cara bermain dengan jelas.
- b) Guru menginformasikan terlebih dahulu aspek-aspek yang akan dinilai selama permainan.
- c) Guru memberi batas waktu untuk siswa dalam menuliskan jawaban dari soal permainan ular tangga.
- d) Guru memberi pengakuan atau penghargaan kepada kelompok yang memiliki nilai rata-rata tinggi.
- e) Jumlah soal pada permainan ular tangga harus memperhitungkan waktu pengerjaannya.

#### 4.2.4 Siklus II

##### a. Revisi Perencanaan

Perencanaan pada siklus II ini dibuat berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada pelaksanaan pembelajaran siklus I. Perencanaan tersebut meliputi:

- 1) menyusun perangkat pembelajaran yang berupa rencana perbaikan pembelajaran pada pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam;
- 2) menyusun kartu soal untuk permainan ular tangga;
- 3) menyusun kartu jawaban untuk permainan ular tangga;
- 4) menyusun soal tes;
- 5) menyusun kunci jawaban dari soal tes;
- 6) menyusun lembar observasi;
- 7) menyusun lembar wawancara;
- 8) membuat alat penghargaan berupa gambar bintang bagi kelompok yang aktif dan terbaik;
- 9) pemantapan keterampilan guru dalam pembelajaran.

Peneliti membuat perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I sebagai berikut.

- a) Guru menjelaskan langkah-langkah permainan secara rinci dan memberikan contoh cara bermain dengan jelas.
- b) Guru menginformasikan terlebih dahulu aspek-aspek yang akan dinilai selama permainan.
- c) Guru memberi batas waktu untuk siswa dalam menuliskan jawaban dari soal permainan ular tangga.
- d) Guru memberi pengakuan atau penghargaan kepada kelompok yang memiliki nilai rata-rata tinggi.
- e) Jumlah soal pada permainan ular tangga harus memperhitungkan waktu pengerjaannya.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan yang dilaksanakan pada hari Kamis, 26 Januari 2012 pukul 10.00-11.10 WIB dan Sabtu, 28 Januari 2012 pukul 07.00-08.10 WIB, materi pokok dalam tindakan ini adalah aktivitas ekonomi dan sumber daya alam, diikuti oleh 50 siswa, terdiri dari 25 siswa laki-laki dan 25 siswa perempuan. Peneliti disini sebagai observer dan dibantu oleh 4 orang observer rekan guru SDN Tenggarang 03 untuk mengamati semua kegiatan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

b. Tindakan

**Pertemuan 1**

Pelaksanaan pembelajaran pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam terbagi dalam tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan pembelajaran ini diuraikan berdasarkan tahap-tahap pembelajaran sebagai berikut.

Pada awal pembelajaran guru mengawali dengan mengucapkan salam yang kemudian dijawab oleh semua siswa. Selanjutnya guru juga memberikan apersepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa. Langkah selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yaitu siswa mampu menjelaskan perlunya melestarikan sumber daya alam dan menyebutkan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi di daerah tempat tinggalnya. Guru menginformasikan pada siswa tentang aspek-aspek yang akan dinilai selama proses pembelajaran.

Pada kegiatan inti, guru mengawali kegiatan ini dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk menggali kemampuan awal siswa. Guru menjelaskan langkah-langkah permainan secara rinci dan memberikan contoh cara bermain dengan jelas. Sedangkan siswa memperhatikan. Siswa membentuk kelompok sesuai dengan kelompok pada pertemuan sebelumnya. Masing-masing kelompok diberikan alat permainan ular tangga, kartu soal (jumlah soal di siklus II ini lebih sedikit dari jumlah soal di siklus I), kartu jawaban, dan lembar

jawaban. Guru menginformasikan tentang pemberian penghargaan pada kelompok yang mempunyai nilai rata-rata tertinggi pada pertemuan berikutnya. Siswa secara berkelompok melakukan pembelajaran melalui permainan ular tangga sesuai dengan aturan yang telah ditentukan. Sedangkan guru berkeliling kelas untuk membimbing para siswa saat melakukan permainan. Untuk memulai permainan, setiap siswa melemparkan dadu. Siswa yang mendapatkan mata dadu terbesar maka berhak mendapat giliran bermain terlebih dahulu. Sedangkan siswa dengan jumlah mata dadu paling kecil akan mendapatkan urutan bermain yang semakin akhir pula. Apabila terdapat dua atau lebih siswa dengan jumlah mata dadu yang sama maka pengocokan dadu dapat diulang kembali. Siswa meletakkan pion di kotak start. Siswa melemparkan kedua dadu. Siswa menghitung angka yang ditunjukkan kedua dadu. Siswa menggerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur karton ular tangga sesuai dengan angka yang ditunjukkan kedua dadu. Jika pion siswa berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, naiklah ke kotak yang ada gambar ujung atas tangga. Sedangkan jika pion siswa berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, turunlah ke kotak yang ada gambar ekor ular. Siswa mengambil dan membuka kartu soal dengan nomor yang sesuai dengan nomor kotak yang ditempati pion. Guru memberikan batasan waktu untuk menuliskan jawaban dari soal permainan. Siswa menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu soal pada lembar jawaban yang tersedia dengan mencantumkan nama. Siswa mengambil dan membuka kartu jawaban dengan nomor yang sesuai dengan nomor kotak yang ditempati pion. Siswa mencocokkan jawabannya dengan jawaban yang terdapat dalam kartu jawaban. Siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar maka berhak melangkah maju dua kotak. Sedangkan siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan harus mundur satu kotak atau kembali pada kotak sebelumnya kecuali berada di kotak awal atau start. Siswa dengan pion yang berada pada posisi kotak terbesar atau kotak dengan angka paling tinggi adalah



pemenang dari permainan ular tangga. Semua kelompok menghentikan permainan ular tangga setelah waktu permainan mencapai 30 menit.

Pada akhir kegiatan, guru bersama siswa merefleksi pembelajaran yang telah dilakukan. Lalu guru mengucapkan salam penutup.

## **Pertemuan 2**

Kegiatan awal, yaitu yaitu guru mengucapkan salam dan dijawab oleh semua siswa. Selanjutnya dilakukan doa bersama sebelum memulai pelajaran. Kemudian guru mengabsen siswa dengan menanyakan siswa yang tidak masuk. Setelah itu guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan pada siswa tentang soal-soal yang dirasa sulit dalam permainan ular tangga dalam pertemuan sebelumnya. guru mengucapkan salam dan dilanjutkan doa bersama siswa. Kemudian guru mengabsen siswa. Setelah itu guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan siswa tentang materi pertemuan sebelumnya. Sama halnya dengan pertemuan pertama, sebelum memasuki kegiatan inti guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Kegiatan inti pada tahap ini diawali dengan setiap kelompok mempresentasikan hasil permainan ular tangga di depan kelas. Guru membahas hasil permainan ular tangga dengan media gambar. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mempunyai kinerja dan hasil kerja yang baik. Agar tidak mengecewakan kelompok lainnya, maka guru memutuskan untuk memilih 3 (tiga) kelompok terbaik yang memperoleh penghargaan. Guru membagikan soal evaluasi pada setiap siswa untuk mengukur kemampuan kognitif siswa terhadap materi dan ketuntasan belajar yang dicapai dengan menggunakan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar. Siswa diberikan waktu 30 menit untuk mengerjakan soal evaluasi. Apabila telah selesai sesuai waktu yang diberikan, maka setiap siswa mengumpulkan lembar evaluasi.

Pada akhir pembelajaran, guru bersama siswa menyimpulkan materi melalui tanya jawab. Setelah itu guru mengucapkan salam penutup.

c. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun observasi aktivitas siswa meliputi:

- 1) keaktifan bermain ular tangga sesuai aturan yang telah ditentukan;
- 2) keaktifan bersemangat dalam menjawab soal permainan ular tangga;
- 3) keaktifan menulis jawaban dari soal permainan ular tangga.

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh 5 orang observer, terdiri dari 1 peneliti dan 4 orang rekan guru SDN Tenggarang 03 untuk mengobservasi aktivitas siswa. Tiap observer mengamati 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa.

Hasil observasi aktivitas pada siklus II ini menunjukkan siswa mengalami perubahan yang baik dalam aktivitasnya dibandingkan dengan hasil observasi pada siklus I, yaitu mencapai 80,45% tergolong kategori sangat aktif.

Langkah-langkah perbaikan yang dilaksanakan oleh guru cukup membuahkan hasil yang baik, antara lain:

- a) Siswa dapat bermain sesuai dengan aturan yang telah ditentukan;
- b) Siswa sangat bersemangat dalam melakukan permainan;
- c) Siswa terbilang cepat dalam menuliskan jawaban dari soal permainan.;
- d) Siswa sangat antusias dalam menyelesaikan tugas kelompok yang berupa permainan;
- e) Semua kelompok dapat menyelesaikan permainan dengan tuntas.

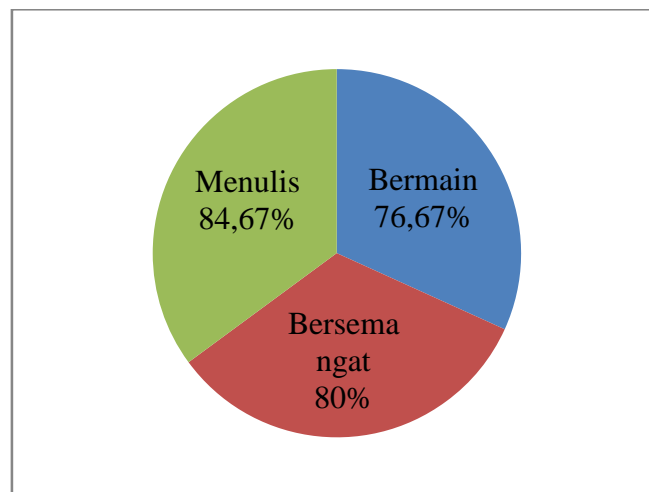
Hasil observasi pada siklus II tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.6 sebagai berikut.

Tabel 4.6 Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No.	Indikator Aktivitas Siswa	Rata-rata skor tiap indikator siklus II (%)	Rata-rata skor keaktifan siswa (%)
1	Bermain	76,67	80,45
2	Berseemangat	80	
3	Menulis	84,67	
Kategori			SANGAT AKTIF

Sumber: Data diolah

Hasil obvservasi aktivitas siswa di atas menunjukkan bahwa indikator aktivitas siswa yang terendah adalah bermain, namun siswa sudah mengalami perubahan dengan penjelasan dan contoh dari guru. Sedangkan aktivitas yang tertinggi adalah menulis dan bersemangat juga sangat baik.



Gambar 4.4 Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Sumber: Data diolah

Berdasarkan hasil analisis aktivitas siswa selama pembelajaran melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar, aktivitas siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan pada setiap siklus tersaji pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.7 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Indikator Aktivitas Siswa	% skor tiap Indikator Aktivitas Siswa		
		Siklus I	Siklus II	Rata-rata
1.	Bermain	58,67	76,67	67,67
2.	Bersemangat	66	80	73
3.	Menulis	68,67	84,67	76,67
Jumlah rata-rata		64,45	80,45	72,45

Sumber: Data diolah

Pada siklus I secara keseluruhan didapat persentase aktivitas siswa siswa ( $Pa$ ) = 64,45%, apabila disesuaikan dengan Tabel 3.1, maka tergolong kategori aktif. Pada pembelajaran siklus II aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 16% yaitu dari 64,45% menjadi 80,45% dalam hal ini masih dalam kategori sangat aktif.

Analisis peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV dapat ditunjukkan dalam tabel 4.8 sebagai berikut.

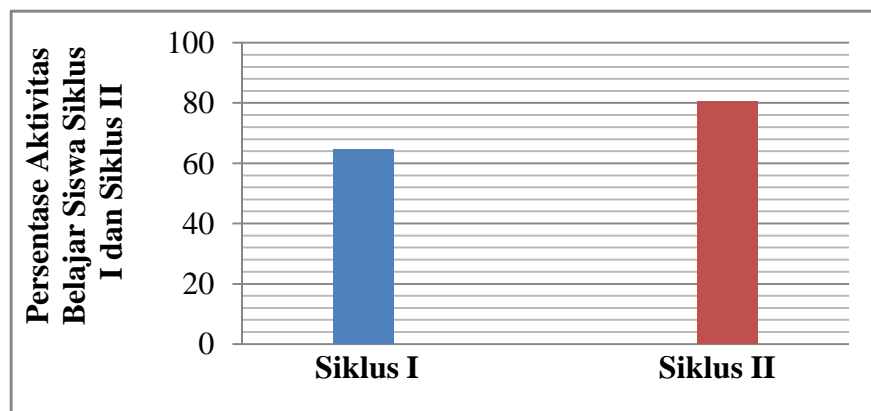
Tabel 4.8 Analisis Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Siklus	Persentase peningkatan (%)	Jumlah siswa	
		Aktif	Tidak Aktif
I	64,45	37	13
II	80,45	43	7

Sumber: Data diolah

Berdasarkan data analisis peningkatan aktivitas belajar pada Tabel 4.7, pembelajaran melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hasil analisa data peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa dari 50 siswa yang mengikuti pembelajaran, terdapat 37 siswa yang aktif dan siswa yang tidak aktif sebanyak 13 siswa. Sehingga diperoleh persentase peningkatan hasil

belajar secara klasikal melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar pada siklus I sebesar 64,45%. Sesuai dengan kriteria aktivitas belajar, persentase tersebut tergolong kategori aktif. Pada siklus II menunjukkan bahwa dari 50 siswa yang mengikuti pembelajaran, terdapat 43 siswa yang aktif dan siswa yang tidak aktif sebanyak 7 siswa, sehingga diperoleh persentase peningkatan aktivitas belajar secara klasikal melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar pada siklus II sebesar 80,45%. Sesuai dengan kriteria aktivitas belajar, persentase tersebut tergolong kategori sangat aktif. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini dinyatakan selesai.



Gambar 4.5 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

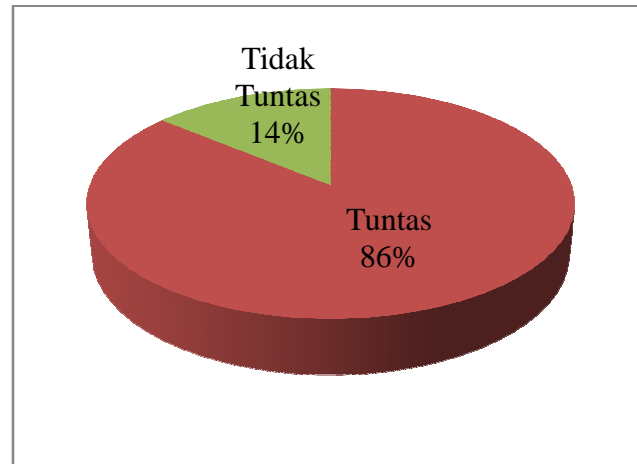
Sumber: Data diolah

Peningkatan aktivitas siswa pada siklus II tersebut berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa yaitu 43 siswa dikatakan tuntas belajar karena mendapat nilai  $\geq 60$  dan hanya 7 siswa yang dikatakan tidak tuntas belajar karena mendapat nilai  $\leq 60$  (lampiran K.3). Hal tersebut tersaji pada tabel 4.9 sebagai berikut.

Tabel 4.9 Hasil Belajar Siswa Siklus II

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Siswa tuntas ( $\geq 60$ )	43 siswa	86%
Siswa tidak tuntas $< 60$	7 siswa	14%
Jumlah	50 siswa	100%

Sumber: Data diolah



Gambar 4.6 Hasil Belajar Siswa Siklus II

Sumber: Data diolah

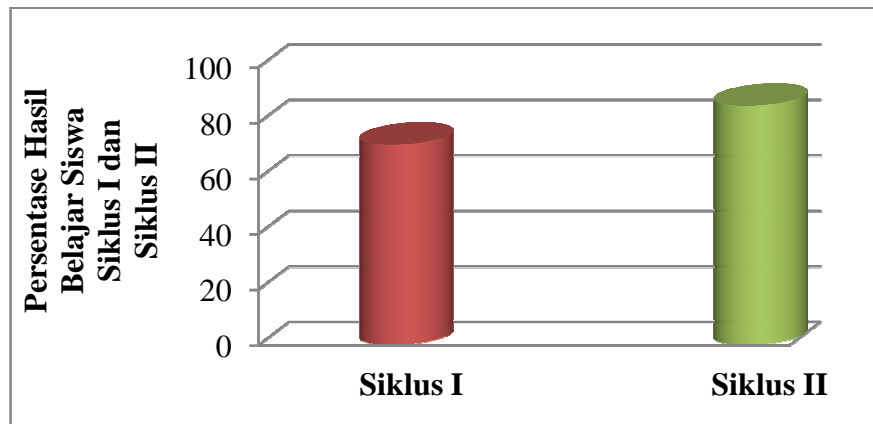
Analisis hasil belajar juga dilakukan untuk melihat perbandingan hasil belajar antara siklus I dan II selama mengikuti pembelajaran melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar tersaji pada tabel berikut.

Tabel 4.10 Analisis Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Nilai	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Siswa tuntas ( $\geq 60$ )	36 siswa	72%	43 siswa	86%
Siswa tidak tuntas $< 60$	14 siswa	28%	7 siswa	14%
Jumlah	50 siswa	100%	50 siswa	100%

Sumber: Data diolah

Berdasarkan hasil analisis hasil belajar siswa pada Tabel 4.9, pembelajaran IPS melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I secara keseluruhan didapat persentase hasil belajar siswa = 72%, apabila disesuaikan dengan Tabel 4.2, maka tergolong kategori cukup baik. Pada pembelajaran siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 14% yaitu dari 72% menjadi 86% dalam hal ini sudah tergolong dalam kategori sangat baik.



Gambar 4.7 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Sumber: Data diolah

Selain itu analisis peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat ditunjukkan dalam Tabel 4.10 sebagai berikut.

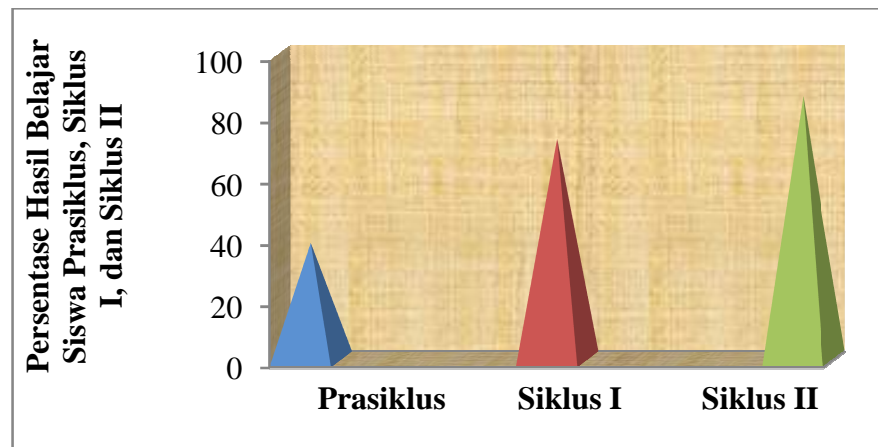
Tabel 4.11 Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Tahap	Persentase peningkatan	Jumlah siswa	
		Tuntas	Tidak tuntas
Prasiklus	38	19	31
Siklus I	72	36	14
Siklus II	86	43	7

Sumber: Data diolah

Berdasarkan data analisis peningkatan hasil belajar pada Tabel 4.11, pembelajaran melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hasil analisa data peningkatan hasil belajar siswa pada prasiklus menunjukkan bahwa dari 50 siswa yang mengikuti pembelajaran, terdapat 19 siswa yang tuntas dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 31 siswa. Pada siklus I menunjukkan bahwa dari 50 siswa yang mengikuti pembelajaran, terdapat 36 siswa yang tuntas dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 14 siswa. Sehingga diperoleh persentase peningkatan hasil belajar secara klasikal melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar pada siklus I sebesar 72%. Sesuai dengan kriteria peningkatan

hasil belajar, persentase tersebut tergolong kategori baik. Pada siklus II menunjukkan bahwa dari 50 siswa yang mengikuti pembelajaran, terdapat 43 siswa yang tuntas dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 7 siswa. Sehingga diperoleh persentase peningkatan hasil belajar secara klasikal melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar pada siklus II sebesar 86%. Sesuai dengan kriteria peningkatan hasil belajar, persentase tersebut tergolong kategori sangat baik. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini dinyatakan selesai.



Gambar 4.8 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Sumber: Data diolah

d. Refleksi

Selama proses pembelajaran pada siklus II diketahui bahwa dengan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar sudah mencapai peningkatan hasil belajar. Peningkatan pembelajaran siklus II dapat tercapai dengan cara mengatasi permasalahan yang menjadi hambatan pada siklus I. Pada siklus II ini terdapat 8 anak yang tidak mengalami peningkatan aktivitas belajar dan 7 anak yang tidak mengalami peningkatan hasil belajar. Persentase aktivitas belajar siswa secara individu maupun klasikal dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dan menunjukkan siswa semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran. Persentase hasil belajar siswa secara individu maupun



klasikal dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan dan menunjukkan hasil belajar siswa menjadi semakin baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam.

1) Keberhasilan dalam siklus II

Pada siklus II ini siswa sudah mulai terbiasa dengan kondisi pembelajaran yang diterapkan guru. Mereka menunjukkan keaktifan, kemampuan dan tanggung jawabnya dalam belajar. Selain itu siswa juga sudah memperhatikan tingkah laku yang positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar. Siswa sudah dapat memotivasi temannya dalam satu kelompok belajar, dan juga siswa sudah mulai menunjukkan keseriusannya dalam belajar.

Persentase aktivitas siswa secara individu maupun klasikal dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dan menunjukkan siswa semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran. Persentase hasil belajar siswa secara individu maupun klasikal dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan dan menunjukkan hasil belajar siswa menjadi semakin baik. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS.

2) Kekurangan dalam siklus II

Penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar yang dilakukan oleh guru ini sangat baik dan optimal. Hal ini dikarenakan siswa dan guru mampu beradaptasi dengan pembelajaran tersebut. Siswa cenderung serius dan kondusif sehingga berdampak pada pembelajaran yang mereka lakukan. Guru sudah mampu berinteraksi dan meningkatkan pengetahuan siswa sehingga pembelajaran lebih hidup dan menarik sehingga bermuara pada hasil belajar

siswa yang semakin baik. Namun keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan perlu ditingkatkan lagi.

### 4.3 Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data pengamatan yang dilakukan oleh observer, didapatkan persentase aktivitas belajar siswa. Pada kegiatan pembelajaran pada siklus I didapatkan persentase aktivitas belajar siswa yaitu aspek bermain, bersemangat, dan menulis. Pada aspek bermain mempunyai persentase sebesar 58,67%, hal ini dikarenakan masih ada beberapa siswa yang melanggar aturan permainan yang telah ditentukan. Aktivitas bersemangat dalam menjawab soal permainan ular tangga mencapai persentase sebesar 66% hal ini disebabkan karena ada beberapa siswa yang masih belum semangat dalam menjawab soal dengan kemampuan sendiri, mereka masih mengandalkan teman yang pintar untuk membantu menjawab soal permainan. Sedangkan aktivitas menulis jawaban dari soal permainan ular tangga mendapatkan persentase sebesar 68,67% karena ada beberapa siswa yang lambat dalam menulis jawaban karena tidak ada batasan waktu dari guru. Sehingga dari kegiatan permainan secara kelompok melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar pada siklus I secara keseluruhan didapat persentase aktivitas siswa ( $p_a$ ) = 64,45%. Apabila disesuaikan dengan kriteria aktivitas siswa seperti pada tabel 3.1, maka persentase 64,45% tergolong kategori aktif. Namun persentase keaktifan siswa dengan nilai tersebut tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti, maka dilakukan perbaikan dalam hal perencanaan untuk pembelajaran berikutnya yang dilakukan dalam siklus II.

Berdasarkan hasil observasi terhadap kegiatan permainan secara berkelompok pada siklus II diperoleh hasil persentase aktivitas belajar siswa pada siklus II, pada aspek bermain sebesar 76,67%, dalam hal ini mengalami peningkatan dari sebelumnya, jumlah siswa yang melanggar aturan permainan sudah semakin berkurang karena guru telah memberikan penjelasan secara rinci tentang langkah-

langkah permainan dan contoh cara bermain dengan jelas. Pada aspek bersemangat didapat presentase sebesar 80%, dalam hal ini siswa mulai bersemangat dalam menjawab soal permainan dengan kemampuan sendiri. Pada kriteria menulis didapat persentase sebesar 84,67%, dalam hal ini terjadi suatu peningkatan dan siswa cenderung lebih cepat dalam menuliskan jawaban dari soal permainan. Sehingga dari kegiatan permainan secara kelompok melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar pada siklus II secara keseluruhan didapat persentase aktivitas siswa ( $p_a$ ) = 80,45%. Apabila disesuaikan dengan kriteria aktivitas siswa seperti pada tabel 3.1, maka persentase 80,45% tergolong kategori sangat aktif. Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus II sesuai dengan yang diharapkan peneliti. Aktivitas siswa pada siklus I yaitu 64,45% dan kemudian pada siklus II meningkat menjadi 80,45%.

Pembelajaran melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat pada hasil analisa data hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa dari 50 siswa yang mengikuti pembelajaran, terdapat 36 siswa yang tuntas dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 14 siswa. Diperoleh persentase hasil belajar secara klasikal melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar pada siklus I sebesar 72%. Sesuai dengan kriteria ketuntasan, persentase tersebut dikatakan telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal dan hasil analisa data hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa dari 50 siswa yang mengikuti pembelajaran, 43 siswa yang tuntas dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 7 siswa. Diperoleh persentase hasil belajar secara klasikal melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar pada siklus II sebesar 86%. Sesuai dengan kriteria ketuntasan, persentase tersebut dapat dikatakan sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

Oleh karena persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I yaitu 64,45% dan kemudian pada siklus II meningkat menjadi 80,45% dan persentase hasil belajar siswa pada tahap prasiklus yaitu 38%, siklus I sebesar 72% dan kemudian pada siklus II meningkat menjadi 86%. Maka telah terjadi peningkatan yang diharapkan oleh peneliti. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini dinyatakan selesai.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV dan beberapa siswa yang kemudian dianalisis, dapat diketahui bagaimana tanggapan yang diberikan terhadap pembelajaran dengan menggunakan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar. Tanggapan yang diberikan guru kelas IV terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar, yaitu baik untuk diterapkan dan dapat mendukung tercapainya ketuntasan hasil belajar IPS yang lebih baik. Dari hasil wawancara dengan siswa didapatkan tanggapan yang positif, yaitu siswa menyatakan senang dengan adanya pembelajaran IPS yang menggunakan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar. Hal ini karena siswa dapat lebih mudah dalam menerima dan memahami materi, kegiatan dalam pembelajaran tidak membosankan karena siswa yang lebih aktif dalam belajar secara berkelompok, dan masing-masing kelompok bersaing untuk menjadi kelompok yang terbaik sehingga siswa memiliki semangat dalam kegiatan pembelajaran, serta suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar pada pembelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam di SDN Tenggarang 03 Bondowoso. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siklus I dan siklus II. Penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar juga dapat meningkatkan aktivitas siswa, hal ini terbukti ketika pembelajaran siswa merasa senang bermain, semangat, dan aktif menulis.

## **BAB 5. PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat diperoleh kesimpulan bahwa:

- a. penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar pada pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Tenggarang 03. Pada siklus I persentase aktivitas belajar siswa sebesar 64,45% yang termasuk kategori aktif. Sedangkan pada siklus II persentase aktivitas belajar siswa sebesar 80,45% yang termasuk dalam kategori sangat aktif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 16%.
- b. penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar pada pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tenggarang 03. Pada prasiklus persentase hasil belajar siswa sebesar 38%. Pada siklus I persentase hasil belajar siswa sebesar 72%. Pada siklus II persentase hasil belajar siswa sebesar 86%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I sebesar 34%. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 14%.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang diperoleh, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut.

- a. Bagi kepala sekolah, hendaknya menyediakan media-media pembelajaran seperti ular tangga dan media gambar agar dapat dipergunakan untuk proses pembelajaran di sekolah.
- b. Bagi guru, hendaknya menerapkan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar untuk pembelajaran mata pelajaran yang lain.
- c. Bagi peneliti lain, hendaknya lebih menyempurnakan hasil penelitian ini dengan melakukan penelitian yang sama tetapi dengan menambahkan variasi-variasi konsep.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. 2003. *Ilmu Sosial Dasar untuk Mahasiswa Perguruan Tinggi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali, A. & Rahma, E. 1993. *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, Z. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basir, A. 1988. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Universitas Erlangga.
- Daldjoeni, N. 1997. *Dasar-dasar Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Mahasiswa IKIP (FKIP) dan Guru Sekolah Lanjutan*. Bandung: Alumni.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hidayati. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hobri. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru dan Praktisi*. Jember: Pena Salsabila.
- Juddin, M. 2011. Ular Tangga. [serial on line]. <http://www.marciatudjuddin.pbworks.com/Ular+Tangga.doc>. [21 September 2011].
- Kusnandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Rajawali Press.
- Nasution, S. 2000. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurkencana, W. & Sunartana. 1990. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Poerwanti, Widodo, Masduki, Pantiwati, Rofieq, dan Utomo. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rohani, A. & Ahmadi, H. 1995. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Rohma, A. 2010. "Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi Transportasi dengan Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas IV SDN 1 Kertosari Kecamatan Asembagus". Tidak dipublikasikan. Skripsi. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Sardiman, A. M. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Scribd. 2011. Metode Permainan. [serial on line]. <http://www.scribd.com/doc/metode-permainan>. [21 September 2011].
- Sesanti, J. R. 2010. "Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Permainan Ular Tangga pada Pokok Bahasan Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV SDN Sumber Lesung 03 Ledokombo". Tidak dipublikasikan. Skripsi. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slameto. 1998. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Sudjana, N. 1992. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. 1998. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukidin, Basrowi, dan Suranto. 2002. *Manajemen Penelitian tindakan Kelas*. Jakarta: Insan Cendekia.
- Wikipedia. 2011. Pengertian Permainan Ular Tangga. [serial on line]. <http://www.wikipedia.co.org/wiki/ular-tangga>. [21 September 2011].



# Lampiran-lampiran

## Lampiran A. Matriks Penelitian

Tabel A.1 Matriks Penelitian

<b>Judul</b>	<b>Permasalahan</b>	<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sumber Data</b>	<b>Metode Penelitian</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam melalui Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar di SDN Tenggarang 03 Tahun Pelajaran 2011/2012	1. Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam melalui metode permainan dengan ular tangga dan media gambar di SDN Tenggarang 03 tahun pelajaran 2011/2012?	1. Metode permainan 2. Ular tangga 3. Media gambar 4. Aktivitas belajar siswa 5. Hasil belajar siswa	1. Metode permainan: Cara penyampaian materi melalui permainan 2. Ular tangga: a. Permainan yang dilakukan oleh siswa secara berkelompok dengan cara melemparkan dadu, lalu menggerakkan pion dari satu kotak ke kotak berikutnya, dan dipengaruhi oleh gambar ular dan tangga	1. Subjek penelitian yaitu: siswa kelas IV SDN Tenggarang 03 Bondowoso 2. Informasi dari guru kelas IV dan siswa kelas IV SDN Tenggarang 03 Bondowoso 3. Bahan rujukan yaitu: literatur yang digunakan	1. Jenis Penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK ) 2. Penentuan daerah penelitian: SDN Tenggarang 03 Bondowoso 3. Rancangan penelitian: Siklus spiral

<b>Judul</b>	<b>Permasalahan</b>	<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sumber Data</b>	<b>Metode Penelitian</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
	2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam melalui metode permainan dengan ular tangga dan media gambar di SDN Tenggarang 03 tahun pelajaran 2011/2012?		<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Menjawab pertanyaan</li> <li>3. Media gambar:               <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Perantara penyampaian pesan</li> <li>b. Tiruan dari bentuk asli</li> <li>c. Benda dua dimensi</li> <li>d. Gambar</li> </ul> </li> <li>4. Aktivitas belajar siswa:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Segala tingkah laku siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran meliputi:</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>4. Penentuan subjek penelitian: siswa kelas IV SDN Tenggarang 03 Bondowoso</li> <li>5. Prosedur penelitian:               <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Perencanaan</li> <li>b. Pelaksanaan tindakan</li> <li>c. Observasi</li> <li>d. Refleksi</li> </ul> </li> <li>6. Penentuan subjek penelitian: siswa kelas IV SDN Tenggarang 03 Bondowoso</li> </ul>

Judul	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
1	2	3	4	5	6
			a. <i>Writing activities</i> (menulis jawaban hasil permainan ular tangga) b. <i>Motor activities</i> (bermain ular tangga) c. <i>Emotional activities</i> (bersemangat dalam melakukan permainan ular tangga)		7. Prosedur penelitian: a. Perencanaan b. Pelaksanaan tindakan c. Observasi d. Refleksi  8. Metode pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. Tes d. Dokumentasi
			5. Hasil belajar siswa: Skor siswa dalam tes tulis pada akhir siklus		

Judul	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
1	2	3	4	5	6

## 9. Analisis data

- a. Aktivitas siswa dianalisis dengan menggunakan persentase keaktifan siswa ( $P_a$ ) dengan rumus:

$$P_a = \frac{A}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

$A$  = jumlah skor tiap indikator aktivitas yang diperoleh siswa

$N$  = jumlah skor maksimum tiap indikator aktivitas siswa

Judul	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
1	2	3	4	5	6
					<p>b. Peningkatan hasil belajar siswa dianalisis dengan rumus:</p> $P_t = \frac{n}{N} \times 100\%$ <p>Keterangan :</p> <p><math>P_t</math> = persentase Peningkatan hasil belajar siswa</p> <p><math>n</math> = jumlah siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar</p> <p><math>N</math> = jumlah seluruh siswa</p>

## Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data

Tabel B.1 Pedoman Observasi

No	Data yang diperoleh	Sumber Data
1	2	3
1.	Aktivitas pengelolaan pembelajaran IPS oleh guru melalui metode permainan dengan ular tangga dan media gambar	Guru kelas IV SDN Tenggarang 03 Bondowoso
2.	Aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran IPS melalui metode permainan dengan ular tangga dan media gambar	Siswa kelas IV SDN Tenggarang 03 Bondowoso

Tabel B.2 Pedoman Wawancara

No	Data yang diambil	Sumber Data
1	2	3
1.	Metode dan media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas	Guru Kelas IV SDN Tenggarang 03 Bondowoso
2.	Kesulitan yang dihadapi guru selama kegiatan pembelajaran IPS dikelas	
3.	Tanggapan guru tentang pembelajaran IPS yang menggunakan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar	
4.	Kelebihan dan kelemahan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar	
1.	Metode pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas	Siswa kelas IV SDN Tenggarang 03 Bondowoso
2.	Kesulitan yang dihadapi siswa selama kegiatan pembelajaran IPS dikelas	
3.	Tanggapan siswa tentang pembelajaran IPS yang menggunakan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar	
4.	Kesulitan yang dihadapi siswa selama pembelajaran IPS melalui metode permainan dengan ular tangga dan media gambar	

Tabel B.3 Pedoman Tes

<b>No</b>	<b>Data yang diperoleh</b>	<b>Sumber Data</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
1.	Hasil tes pada setiap akhir siklus	Siswa Kelas IV SDN Tenggarang 03 Bondowoso

Tabel B.4 Pedoman Dokumentasi

<b>No</b>	<b>Data yang diperoleh</b>	<b>Sumber data</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
1.	Daftar nama siswa kelas IV SDN Tenggarang 03 Bondowoso	Guru Kelas IV SDN Tenggarang 03 Bondowoso
2.	Nilai ulangan harian siswa kelas IV mata pelajaran IPS	Bondowoso



## Lampiran C. Pedoman Observasi

### C.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar

Nama Guru :

Tempat :

Hari/Tanggal :

Petunjuk : Nyatakanlah hasil observasi anda tentang semua aspek yang ada dengan cara memberi tanda cek (√) pada tabel di bawah ini!

Tabel C.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar

No	Hal yang diobservasi	Ya	Tidak
1	2	3	4
1.	Melakukan apersepsi		
2.	Menjelaskan tujuan pembelajaran		
3.	Menjelaskan materi secara singkat		
4.	Memberikan contoh dan langkah-langkah permainan ular tangga		
5.	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok		
6.	Memberikan alat permainan ular tangga		
7.	Membimbing saat permainan ular tangga		
8.	Membahas hasil permainan ular tangga dengan media gambar		
9.	Memberikan tes		
10.	Menyimpulkan materi		

Bondowoso, Januari 2012  
Observer



$$\text{Persentase keaktifan siswa (P}_a\text{)} = \frac{A}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

Pa = Persentase

A = Jumlah skor tiap indikator yang diperoleh siswa

N = Jumlah skor maksimum tiap indikator aktivitas siswa

Bondowoso, Januari 2012  
Observer

( )

### **Kriteria Pengisian Form Penilaian Aktivitas Siswa**

➤ **Bermain**

Kriteria Penilaian

- 3 = Siswa bermain ular tangga sesuai dengan aturan yang telah ditentukan
- 2 = Siswa bermain ular tangga tetapi sesekali melanggar aturan yang telah ditentukan
- 1 = Siswa bermain ular tangga tetapi selalu melanggar aturan yang telah ditentukan

➤ **Berseemangat**

Kriteria Penilaian

- 3 = Siswa selalu bersemangat dalam menjawab soal permainan ular tangga
- 2 = Siswa sesekali bersemangat dalam menjawab soal permainan ular tangga
- 1 = Siswa tidak bersemangat dalam menjawab soal permainan ular tangga

➤ **Menulis**

Kriteria Penilaian:

- 3 = Siswa selalu menulis jawaban dari soal permainan ular tangga
- 2 = Siswa sesekali menulis jawaban dari soal permainan ular tangga
- 1 = Siswa tidak menulis jawaban dari soal permainan ular tangga

## Lampiran D. Pedoman Wawancara

### D.1 Wawancara Guru Sebelum Tindakan

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru Kelas IV

Nama : .....

NIP : .....

Tabel D.1 Wawancara Guru Sebelum Tindakan

<b>No</b>	<b>Pertanyaan Peneliti</b>	<b>Jawaban Responden</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
1.	Metode pembelajaran apa yang sering ibu gunakan dalam melaksanakan pembelajaran IPS?	
2.	Apakah ibu selalu memanfaatkan media untuk memudahkan proses pembelajaran IPS di kelas? Jika ya, media apa yang biasa ibu gunakan?	
3.	Apakah siswa merasa senang dan memperhatikan penjelasan yang ibu berikan?	
4.	Apakah ibu selalu memberikan latihan belajar pada siswa?	
5.	Kesulitan yang ibu hadapi selama kegiatan belajar mengajar di kelas?	

Bondowoso, September 2011  
Pewawancara,

Endang Sudarti  
NIM 090210204150

## D.2 Wawancara Guru Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru kelas IV

Nama : .....

NIP : .....

Tabel D.2 Wawancara Guru Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Responden
1	2	3
1.	Bagaimana pendapat ibu tentang pelaksanaan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar yang sudah diterapkan?	
2.	Bagaimana pendapat ibu tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar?	
3.	Menurut ibu apa saja kelebihan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar yang sudah diterapkan?	
4.	Menurut ibu apa saja kelemahan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar yang yang sudah diterapkan?	
5.	Bagaimana saran ibu untuk mengatasi kelemahan tersebut?	

Bondowoso , Januari 2012  
Pewawancara,

Endang Sudarti  
NIM 090210204150

### D.3 Wawancara Siswa Sebelum Tindakan

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Siswa Kelas IV

Nama : .....

No. Absen : .....

Tabel D.3 Wawancara Siswa Sebelum Tindakan

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Responden
1	2	3
1.	Bagaimanakah cara guru mengajar IPS di kelas?	
2.	Kesulitan apa yang anda hadapi selama kegiatan pembelajaran IPS di kelas?	

Bondowoso, September 2011  
Pewawancara,

Endang Sudarti  
NIM 090210204150

#### **D.4 Wawancara Siswa Setelah Penerapan Metode Permainan Ular Tangga dengan Media Gambar**

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Siswa kelas IV

Nama : .....

No. Absen : .....

Tabel D.4 Wawancara Siswa Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar

<b>No</b>	<b>Pertanyaan Peneliti</b>	<b>Jawaban Responden</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
1.	Bagaimana pendapat dan tanggapan anda tentang pelaksanaan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar yang sudah diterapkan?	
2.	Kesulitan apa yang anda hadapi selama kegiatan pembelajaran IPS menggunakan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar?	

Bondowoso, Januari 2012  
Pewawancara,

Endang Sudarti  
NIM 090210204150



## **LAMPIRAN E. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

### **E.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pra Siklus**

#### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Mata Pelajaran : IPS  
Kelas / Semester : IV / 1  
Waktu : 3 x 35 menit (1 x pertemuan)

#### **A. Standar Kompetensi**

Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

#### **B. Kompetensi Dasar**

Menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat.

#### **C. Indikator**

Menjelaskan manfaat sumber daya alam yang ada di lingkungan setempat.

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

Setelah pelajaran selesai diharapkan siswa dapat:

Menjelaskan manfaat sumber daya alam yang ada di lingkungan setempat.

#### **E. Materi Pokok**

Sumber Daya Alam.

**F. Metode Pembelajaran**

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

**G. Langkah-Langkah Pembelajaran**

1. Kegiatan Pendahuluan:  
Guru menanyakan contoh kekayaan alam yang ada di lingkungan tempat tinggal siswa dan manfaatnya.
2. Kegiatan Inti:
  - Guru menjelaskan materi.
  - Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi
  - Siswa secara berkelompok mendiskusikan tugas.
  - Siswa mencatat dan melaporkan hasil diskusi di depan kelas.
  - Secara individu siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa.
3. Penutup:  
Guru bersama siswa menyimpulkan materi melalui tanya jawab.

**H. Sumber Dan Alat Pembelajaran**

1. Sumber Pembelajaran: Buku Paket
2. Alat Pembelajaran : Gambar macam-macam kekayaan alam

**I. Penilaian**

Tes tulis

### Lembar Kerja Kelompok

Buatlah daftar manfaat sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat!

No	Sumber Daya Alam	Manfaat
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

### Lembar Kerja Siswa

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

- 1) Jelaskan manfaat kekayaan alam bagi masyarakat yang dapat dirasakan secara langsung maupun tidak langsung!
- 2) Sebutkan contoh kekayaan alam yang dapat dirasakan manfaatnya oleh masyarakat secara langsung maupun tidak langsung!
- 3) Sebutkan 3 kekayaan alam yang berupa hasil pertanian beserta manfaatnya!
- 4) Sebutkan 3 kekayaan alam yang berupa hasil laut dan perikanan beserta manfaatnya!
- 5) Sebutkan 3 kekayaan alam yang berupa hasil tambang beserta manfaatnya!

Kepala Sekolah  
SDN Tenggarang 03

Bondowoso, 10 September 2011  
Guru Kelas IV

Husnan Thoha  
NIP. 19580610 198101 1 004

Hj. Subandiah, A.Ma.Pd  
NIP. 19550223 197403 2 001

## **E.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I (Pertemuan 1 dan 2)**

### **RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN**

#### **(RPP)**

Sekolah	: SDN Tenggarang 03
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester	: IV / 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

#### **I. Standar Kompetensi**

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

#### **II. Kompetensi Dasar**

Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.

#### **III. Indikator**

##### **1. Kognitif**

###### **a. Produk**

- Menyebutkan sumber daya alam yang berpotensi di daerahnya.
- Menjelaskan manfaat sumber daya alam yang ada di daerah.
- Mempresentasikan hasil permainan ular tangga di depan kelas.

###### **b. Proses**

Mengelompokkan sumber daya alam di daerahnya.

##### **2. Afektif**

- ###### **a.**
- Mengembangkan perilaku berkarakter, meliputi: tanggung jawab, jujur, disiplin.

- b. Mengembangkan keterampilan sosial, meliputi: menjadi pendengar yang baik dan berlatih berkomunikasi verbal dan tulisan.

3. **Psikomotorik**

- a. Melakukan permainan ular tangga.
- b. Menulis jawaban dari soal permainan ular tangga.

#### **IV. Tujuan Pembelajaran**

1. **Kognitif**

- a. Produk
  - Diberikan soal melalui permainan ular tangga, siswa mampu menyebutkan sumber daya alam yang berpotensi di daerahnya.
  - Diberikan soal melalui permainan ular tangga, siswa mampu menjelaskan manfaat sumber daya alam yang ada di daerah.
  - Dengan lembar jawaban hasil permainan ular tangga, siswa mampu mempresentasikan hasil permainan ular tangga di depan kelas.
- b. Proses

Disediakan media gambar, siswa mampu mengelompokkan sumber daya alam di daerahnya.

2. **Afektif**

- a. Terlibat dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, sambil mengembangkan perilaku berkarakter, meliputi: tanggung jawab, jujur, disiplin.
- b. Terlibat dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, sambil mengembangkan keterampilan sosial, meliputi: menjadi pendengar yang baik, dan berlatih berkomunikasi verbal dan tulisan.

### 3. Psikomotorik

- a. Diberikan alat permainan, siswa mampu melakukan permainan ular tangga sesuai dengan peraturan yang telah ditentukan.
- b. Diberikan kartu soal dan lembar jawaban, siswa mampu menulis jawaban dari soal permainan ular tangga.

## V. Materi Pokok

### Aktivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam

#### A. Potensi Sumber Daya Alam di Daerah

Setiap daerah memiliki sumber daya alam. Sumber daya alam merupakan kekayaan alam di suatu tempat yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Sumber daya alam merupakan potensi daerah yang dapat digunakan untuk kegiatan ekonomi, yakni untuk memenuhi kebutuhan manusia. Sumber daya alam yang dimanfaatkan manusia dibedakan menjadi 2 macam, yaitu sumber daya alam yang dapat diperbarui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui.

##### 1. Sumber Daya Alam yang Dapat Diperbarui

Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang dapat dihasilkan kembali atau dilestarikan setelah kita menggunakannya. Sumber daya alam yang dapat diperbarui dapat dihasilkan kembali karena siklus alam maupun perkembangbiakan. Contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui, yakni air, tanah, tumbuhan, dan hewan.

##### a. Tanah

Tanah merupakan lapisan bumi yang paling atas. Ada banyak sekali jenis tanah, antara lain tanah vulkanik, tanah humus, tanah gambut, dan tanah liat. Tanah vulkanik berasal dari endapan abu letusan gunung berapi yang bercampur dengan tanah. Tanah vulkanik dapat ditemukan di lereng-lereng gunung berapi. Tanah vulkanik sangat baik untuk bercocok tanam karena sangat subur. Tanah humus berasal dari daun-daun yang

jatuh ke tanah kemudian membusuk dan bercampur dengan tanah. Tanah humus dapat ditemukan di hutan-hutan yang masih lebat. Tanah humus sangat baik untuk bercocok tanam karena sangat subur. Tanah gambut berasal dari tumbuhan-tumbuhan rawa yang membusuk dan tertimbun selama bertahun-tahun. Tanah gambut banyak terdapat di Sumatera, Kalimantan, dan Papua. Tanah gambut kurang baik untuk pertanian karena tidak subur. Tanah liat dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai perabot rumah tangga, batu, bata, dan kerajinan.

b. Air

Semua makhluk hidup memerlukan air. Karena jika tidak ada air, makhluk hidup akan mati. Air dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari kita seperti minum, memasak, mandi, dan mencuci. Untuk kebutuhan ini diperlukan air yang bersih. Kita dapat memperoleh air bersih dari sumur, mata air, dan PAM (Perusahaan Air Minum). Air dalam jumlah yang banyak dapat dimanfaatkan untuk mengairi sawah, memelihara ikan, pembangkit listrik, dan sebagai sarana transportasi dan olahraga.

c. Tumbuhan

Tumbuhan atau tanaman dapat dibedakan menjadi 4 macam, yaitu tanaman pertanian, tanaman perkebunan, tanaman hutan, dan tanaman air. Tanaman pertanian merupakan tanaman hasil pertanian yang meliputi hasil sawah, tegal, dan ladang. Contoh tanaman pertanian, yakni padi, sayur-sayuran, buah-buahan, gandum, dan ubi. Tanaman perkebunan terdiri dari tanaman perkebunan di dataran tinggi dan tanaman perkebunan di dataran rendah. Contoh tanaman perkebunan di dataran tinggi adalah cengkeh, teh, dan tembakau. Sedangkan contoh tanaman perkebunan di dataran rendah adalah kelapa, karet, tebu, dan kelapa sawit. Masing-masing tanaman perkebunan tersebut dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan manusia. Misalnya karet digunakan untuk membuat ban, tebu



digunakan untuk membuat gula, dan kelapa sawit digunakan untuk membuat minyak goreng. Tanaman hutan merupakan tanaman yang tumbuh di hutan. Tanaman hutan biasanya tidak dipelihara manusia. Tanaman hutan banyak diambil kayunya sebagai bahan bangunan dan perabot rumah tangga. Sebagai contoh kayu kruing, kayu jati, kayu meranti, dan rotan. Tanaman air yang banyak dimanfaatkan antara lain rumput laut dan alga. Rumput laut dimanfaatkan untuk membuat agar-agar, sedangkan alga ada yang langsung dikonsumsi. Ada pula jenis alga yang digunakan untuk kosmetik dan industri makanan.

d. Hewan

Hewan atau binatang dapat dibedakan menjadi 3, yakni sebagai berikut hewan liar, hewan peliharaan, dan hewan ternak. Hewan liar merupakan hewan yang hidup bebas di alam. Hewan liar tidak dipelihara manusia. Contoh hewan liar, seperti kijang, gajah, harimau, dan buaya. Hewan liar banyak diburu manusia. Hewan liar tersebut seperti kijang dimanfaatkan untuk dimakan dagingnya, harimau dan buaya diambil kulitnya untuk dibuat pakaian, dan gajah diambil gadingnya untuk hiasan. Hewan peliharaan merupakan hewan yang biasa dipelihara manusia untuk kesenangan atau hobby. Sebagai contoh adalah kucing, burung, hamster, dan anjing. Anjing dipelihara sebagai untuk kesenangan juga untuk menjaga keamanan rumah atau mencari jejak. Hewan ternak merupakan hewan yang sengaja dikembangbiakkan untuk kebutuhan konsumsi maupun industri. Contoh hewan ternak, antara lain sapi, kerbau, kuda, kambing, ayam, dan itik. Hewan ternak dapat dimanfaatkan daging, telur, kulit, bulu, dan susunya.

2. Sumber Daya Alam yang Tidak Dapat Diperbarui

Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui ialah sumber daya alam yang tidak dapat kita hasilkan kembali setelah kita menggunakannya. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui dapat

dibedakan menjadi 3, yakni sumber daya alam mineral logam, sumber daya alam mineral bukan logam (batu-batuan), dan sumber daya energi.

a. Sumber daya alam mineral logam

Sumber daya alam yang termasuk mineral logam, antara lain emas, perak, platina, besi, timah, nikel, tembaga, aluminium, dan mangan. Untuk mengambil sumber daya alam mineral logam ini dengan cara menambang. Oleh karena itu, sumber daya alam mineral logam ini juga disebut barang tambang. Berbagai barang tambang tersebut dimanfaatkan, yaitu untuk membuat perhiasan, kabel, dan berbagai perabot rumah tangga.

b. Sumber daya alam mineral bukan logam (batu-batuan)

Indonesia kaya akan sumber daya alam mineral bukan logam (batu-batuan) penunjang industri. Misalnya pasir kuarsa, batu kapur, marmer, kaolin, intan, mika, asbes, batu granit, bentonit atau abu bumi, belerang, tras, dan fosfat. Batu-batuan ini dapat dimanfaatkan untuk bahan bangunan, perabot rumah tangga, korek api, batu baterai, dan pupuk.

c. Sumber daya energi

Sumber daya energi merupakan sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan sebagai penghasil tenaga atau bahan bakar. Sumber daya energi di Indonesia, meliputi minyak bumi, gas alam, batu bara, panas bumi, dan tenaga surya. Untuk mendapatkan minyak bumi, gas alam, dan batu bara dilakukan pengeboran dan pertambangan. Minyak bumi yang telah diolah akan menghasilkan bensin, solar, minyak tanah, avtur, oli, plastik, lilin, dan aspal. Sedangkan gas alam setelah diolah akan menghasilkan LNG (*Liquefied Natural Gas/* gas alam cair) dan LPG (*Liquefied Petroleum Gas/* gas alam yang dimampatkan). LNG sering digunakan sebagai bahan untuk membuat pupuk. Sedangkan LPG sering digunakan sebagai bahan bakar

kompor gas. Batu bara dapat dimanfaatkan pula sebagai bahan bakar baik untuk kereta api, kapal laut, maupun pembangkit listrik.

## B. Pemanfaatan Sumber Daya Alam di Daerah

Semua sumber daya alam bermanfaat bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Kegiatan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup dinamakan kegiatan ekonomi. Manusia melakukan berbagai jenis usaha dalam memanfaatkan sumber daya alam. Kita boleh memanfaatkan sumber daya alam. Namun harus diingat pemanfaatan itu tidak boleh merusak alam. Alam yang rusak akan merugikan manusia itu sendiri. Negara kita memiliki banyak sumber daya alam. Sumber daya alam tersebar di seluruh wilayah nusantara. Meskipun demikian, sumber daya alam dipakai untuk memakmurkan hidup seluruh warga negara. Sumber daya alam ada yang dapat dimanfaatkan atau dikonsumsi secara langsung. Namun ada pula sumber daya alam yang harus diolah terlebih dahulu. Bentuk-bentuk kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam, yaitu pertanian, perkebunan, perikanan, peternakan, kerajinan, perdagangan, perindustrian, jasa, dan pertambangan.

### 1. Pertanian

Usaha pertanian merupakan bentuk usaha mengolah tanah dan menanaminya dengan berbagai jenis tanaman. Bentuk usaha pertanian dapat dibagi menjadi 3 macam, yakni sawah, tegal, dan ladang.

#### a. Sawah

Sawah merupakan bentuk pertanian pada lahan basah. Hasil utama pertanian pada lahan basah adalah padi. Negara kita termasuk negara penghasil beras, bahkan pernah mengekspor beras. Namun sebaliknya sekarang kita malah mengimpor beras dari luar negeri. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan yang terus meningkat dan hasil pertanian yang semakin menurun. Sebab hasil pertanian menurun, antara lain karena sistem pengolahan yang belum modern dan semakin sempitnya lahan karena banyak lahan yang digunakan untuk

pemukiman dan pabrik. Sebab lain adalah banyaknya penduduk desa yang memilih pergi mengadu nasib di kota daripada menjadi petani di desa.

b. Tegal

Tegal merupakan bentuk pertanian pada lahan kering. Tegal tidak terlalu membutuhkan air. Biasanya hanya mengandalkan air hujan. Hasil pertanian tegal antara lain tebu, nanas, jagung, ubi, dan singkong. Tebu merupakan bahan baku membuat gula. Sedangkan singkong merupakan bahan baku pembuatan tepung tapioka.

c. Ladang

Ladang merupakan bentuk pertanian yang dibuat dengan membuka hutan. Hutan ditebang dan dibakar kemudian ditanami. Ladang ada yang dibuat berpindah-pindah. Ladang seperti ini jika dibuat pada lahan yang luas dapat menyebabkan kerusakan hutan. Hasil ladang, antara lain singkong, gandum, dan sayuran.

2. Perkebunan

Perkebunan dapat dibedakan menjadi 2, yaitu perkebunan di dataran rendah dan perkebunan di dataran tinggi. Contoh hasil perkebunan, yaitu kelapa sawit dan rempah-rempah (seperti lada dan pala). Indonesia merupakan penghasil kelapa sawit terbesar kedua di dunia. Selain itu sejak dahulu Indonesia terkenal dengan penghasil rempah-rempah.

3. Perikanan

Bentuk usaha perikanan dapat dibedakan menjadi 2, yakni perikanan laut dan perikanan darat.

a. Perikanan laut

Perikanan laut merupakan bentuk usaha menangkap ikan di laut. Hasil perikanan laut antara lain bandeng, tongkol, cumi-cumi, bawal, dan udang. Wilayah negara kita dua pertiganya adalah laut. Laut di negara kita kaya akan ikan. Namun banyak diantaranya ditangkap oleh nelayan

ilegal dari luar negeri. Hal ini disebabkan kurangnya sistem pengamanan yang kesulitan menangani luasnya wilayah laut di negara kita.

b. Perikanan darat

Perikanan darat merupakan bentuk perikanan dengan menangkap atau memelihara ikan selain dilaut. Misalnya di sungai, empang, kolam, dan aquarium. Hasil perikanan darat antara lain mujaer, mas, koi, dan lele. Hasil perikanan darat selain untuk kebutuhan pangan juga digunakan untuk hiasan. Banyak ikan yang karena bentuknya yang indah dipelihara orang sebagai ikan hias. Contohnya louhan, arwana, dan mas koi.

4. Peternakan

Usaha peternakan merupakan usaha memelihara hewan untuk dikonsumsi sendiri ataupun dijual. Usaha peternakan di Indonesia masih banyak yang menggunakan cara-cara tradisional. Berdasarkan hewan yang diternakkan peternakan dibedakan menjadi 3, yaitu ternak hewan besar, ternak hewan kecil, dan ternak hewan unggas.

a. Ternak hewan besar

Hewan yang termasuk hewan ternak besar, yaitu sapi, kuda, dan kerbau.

b. Ternak hewan kecil

Hewan yang termasuk hewan ternak kecil, yaitu kambing, kelinci, dan babi.

c. Ternak hewan unggas

Hewan yang termasuk hewan ternak unggas, yaitu ayam, itik, dan angsa.

Hasil dari usaha peternakan antara lain daging, telur, dan susu, kulit dan bulunya.

## 5. Kerajinan

Kerajinan merupakan usaha membuat suatu barang dengan keterampilan tertentu. Orang yang melakukan usaha kerajinan disebut pengrajin. Banyak bahan-bahan yang sebelumnya tidak begitu berguna, jika berda di tangan yang terampil berubah menjadi barang yang lebih berguna dan menarik. Bahan-bahan yang sering digunakan, antara lain daun pandan, bambu, tanah liat, batu, dan barang-barang bekas. Hasil kerajinan, antara lain gerabah, tikar, tas, patung, dan souvenir.

## 6. Perdagangan

Usaha perdagangan merupakan usaha mengambil keuntungan dari menjual barang. Para pedagang mendapatkan keuntungan dari selisih harga jual dengan harga beli. Usaha perdagangan meliputi perdagangan bahan mentah dan perdagangan barang jadi. Pedagang ada yang membuka usahanya di pasar, pinggir jalan, depan rumah, atau dengan berkeliling. Saat ini ada pula perdagangan yang dilakukan tanpa bertatap muka. Pedagang dan pembeli tidak bertemu secara langsung. Sebagai contoh adalah perdagangan lewat internet. Perdagangan di internet, transaksi jual beli dilakukan di internet. Barang dan uang didapatkan melalui pengiriman. Namun perdagangan seperti ini harus hati-hati, karena sangat rawan penipuan.

## 7. Perindustrian

Perindustrian merupakan usaha mengolah bahan mentah menjadi barang setengah jadi atau barang jadi. Usaha perindustrian ada yang dilakukan dalam skala kecil, sedang, dan besar. Industri besar biasanya dilakukan dengan membuat pabrik. Hasil industri, antara lain kain, makanan instan, minuman kaleng, gula, kabel, ban, dan sebagainya. Adapula industri yang disebut industri berat. Industri berat menghasilkan barang-barang, seperti galangan kapal, pesawat, dan lokomotif kereta api.

#### 8. Jasa

Jasa merupakan bentuk usaha ekonomi yang memberikan tenaga, pikiran, maupun keahlian tertentu. Contohnya tukang becak, supir truk, dan kuli bangunan. Usaha bidang jasa baik secara langsung maupun tidak langsung juga dipengaruhi sumber daya alam di suatu daerah. Seperti sopir truk ada kalanya dibutuhkan untuk mengangkut sumber daya alam dari desa ke kota untuk dijual.

#### 9. Pertambangan

Pertambangan merupakan usaha ekonomi yang mengambil sumber daya alam dari dalam perut bumi. Usaha pertambangan ada yang dilakukan dengan peralatan sederhana. Contohnya adalah usaha penambangan pasir. Namun banyak usaha pertambangan yang harus dilakukan dengan peralatan yang berat dan canggih. Misalnya pertambangan minyak bumi, batu bara, bijih besi, dan emas. Negara kita merupakan salah satu negara penghasil minyak bumi. Untuk mendapatkan minyak bumi harus melakukan pengeboran ke dalam bumi. Setelah itu akan diperoleh minyak yang masih mentah yang bercampur dengan lumpur. Setelah itu dilakukan penyulingan barulah didapatkan minyak bumi. Minyak bumi tersebut siap diolah menjadi bensin, solar, minyak tanah, dan lain-lain.

## **VI. Metode Pembelajaran**

Metode Permainan

## **VII. Kegiatan Pembelajaran**

### Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 1

#### Kegiatan Awal (5 menit):

1. Guru mengucapkan salam.
2. Guru melakukan apersepsi: siswa diajak mengamati gambar macam-macam sumber daya alam. Kemudian siswa diajak mengelompokkan gambar-gambar sumber daya alam tersebut berdasarkan jenisnya.
3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.

#### Kegiatan Inti (60 menit):

1. Guru menjelaskan materi secara singkat.
2. Siswa memperhatikan contoh dan langkah-langkah permainan ular tangga.
3. Guru membagi siswa menjadi 10 kelompok dengan jumlah anggota kelompok 5 orang.
4. Masing-masing kelompok diberikan alat permainan ular tangga.
5. Untuk memulai permainan, setiap siswa melemparkan dadu. Siswa yang mendapatkan mata dadu terbesar maka berhak mendapat giliran bermain terlebih dahulu. Sedangkan siswa dengan jumlah mata dadu paling kecil akan mendapatkan urutan bermain yang semakin akhir. Apabila terdapat dua atau lebih siswa dengan jumlah mata dadu yang sama maka pengocokan dadu dapat diulang kembali.
6. Siswa meletakkan pion di kotak start.
7. Siswa melemparkan kedua dadu.
8. Siswa menghitung angka yang ditunjukkan kedua dadu.
9. Siswa menggerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur karton ular tangga sesuai dengan angka yang ditunjukkan kedua dadu.
10. Jika pion siswa berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah



sebuah tangga, naiklah ke kotak yang ada gambar ujung atas tangga. Sedangkan jika pion siswa berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, turunlah ke kotak yang ada gambar ekor ular.

11. Siswa mengambil dan membuka kartu soal dengan nomor yang sesuai dengan nomor kotak yang ditempati pion.
12. Siswa menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu soal pada lembar jawaban yang tersedia dengan mencantumkan nama.
13. Siswa mengambil dan membuka kartu jawaban dengan nomor yang sesuai dengan nomor kotak yang ditempati pion.
14. Siswa mencocokkan jawabannya dengan jawaban yang terdapat dalam kartu jawaban.
15. Siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar maka berhak melangkah maju dua kotak. Sedangkan siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan harus mundur satu kotak atau kembali pada kotak sebelumnya kecuali berada di kotak awal atau start.
16. Siswa dengan pion yang berada pada posisi kotak terbesar atau kotak dengan angka paling tinggi adalah pemenang dari permainan ular tangga.
17. Semua kelompok menghentikan permainan ular tangga setelah waktu permainan mencapai 30 menit.

Kegiatan Akhir (5 menit):

1. Guru bersama siswa melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan metode permainan dengan ular tangga.
2. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 2

Kegiatan Awal (5 menit):

1. Guru mengucapkan salam.
2. Guru mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.

3. Guru mengabsen siswa.
4. Guru melakukan apersepsi: melakukan tanya jawab dengan siswa tentang soal-soal yang dirasa sulit dalam permainan ular tangga pada pembelajaran sebelumnya.
5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti (60 menit):

1. Setiap kelompok mempresentasikan hasil permainan ular tangga di depan kelas.
2. Guru membahas hasil permainan ular tangga dengan media gambar.
3. Siswa mengerjakan soal evaluasi.

Kegiatan Akhir (5 menit):

1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi melalui tanya jawab.
2. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

### **VIII. Sumber Dan Media Pembelajaran**

1. Sumber Pembelajaran
  - a. Depdiknas. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD. Jakarta: Depdiknas.
  - b. Hisnu, T. & Winardi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas 4 SD/MI*. Jakarta: PT. Galaxy Puspa Mega.
  - c. Pujiati, R. H. & Yuliati, U. 2008. *Cerdas Pengetahuan Sosial untuk kelas 4 SD/MI*. Jakarta: PT. Galaxy Puspa Mega.
  - d. Umar, Suparna, Thayeb, Sunarto, Said, dan Ahmad. 2007. *IPS Terpadu untuk kelas 4 SD/MI*. Jakarta: Erlangga.
2. Media Pembelajaran
  - a. Ular Tangga
  - b. Gambar

**IX. Penilaian**

1. Teknik penilaian
  - Tes tertulis
2. Bentuk instrumen
  - Uraian (Essay)
3. Instrumen Penilaian
  - a. Lembar Kerja Kelompok (terlampir)
  - b. Soal Evaluasi (terlampir)

Perlengkapan permainan ular tangga ini yaitu karton ular tangga, 2 buah dadu, sebuah gelas kecil untuk mengocok dadu, 5 buah pion dengan warna yang berbeda, kartu soal, kartu jawaban, lembar jawaban, dan gambar tentang aktivitas ekonomi dan sumber daya alam.

Karton Ular Tangga

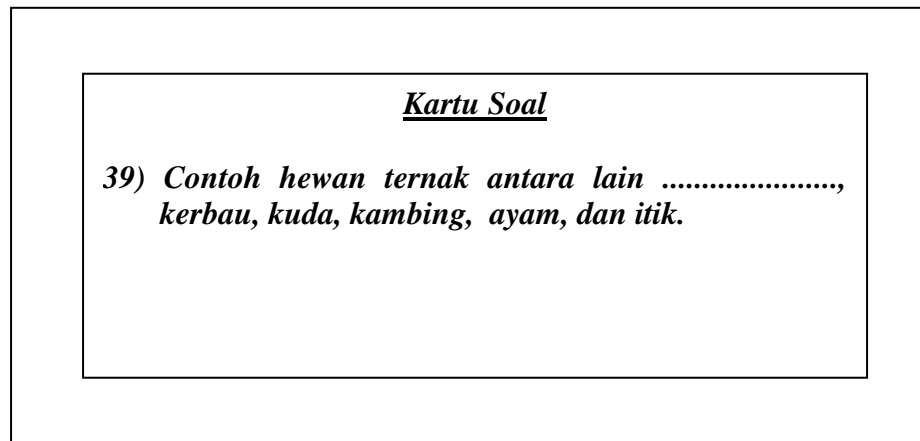


Keterangan:

- Gambar di atas merupakan karton ular tangga yang akan digunakan dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam siklus I di kelas IV SDN Tenggarang 03.

- Pada karton ular tangga terdapat kotak-kotak kecil sebanyak 100 buah. Dalam setiap kotak kecil tersebut mengandung soal tentang aktivitas ekonomi dan sumber daya alam.
- Pada karton ular tangga terdapat gambar ular (jika pion berada dalam kotak bergambar kepala ular, maka pion harus turun sampai kotak bergambar ekor ular) dan gambar tangga (jika pion berada dalam kotak yang bergambar bagian bawah tangga, maka pion harus naik sampai kotak bergambar bagian atas tangga).
- Kotak kecil bernomor 1 adalah start dan kotak kecil bernomor 100 merupakan finish dari permainan ular tangga.

#### Contoh Kartu Soal Permainan Ular Tangga



Keterangan:

Gambar di atas merupakan contoh kartu soal yang akan digunakan dalam permainan ular tangga.

### Soal Permainan Ular Tangga

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

- 1) Khusus no 1 tidak ada soal karena merupakan start dari permainan ular tangga.
- 2) ..... merupakan kekayaan alam di suatu tempat yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup.
- 3) Sumber daya alam merupakan potensi daerah yang dapat digunakan untuk kegiatan ekonomi, yakni untuk memenuhi .....
- 4) Sumber daya alam dibedakan menjadi 2 macam, yaitu ..... dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui.
- 5) Sumber daya alam yang dapat diperbarui dapat dihasilkan kembali karena siklus alam maupun .....
- 6) Contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui, yaitu air, tanah, ....., dan hewan.
- 7) ..... merupakan lapisan bumi yang paling atas.
- 8) ..... berasal dari endapan abu letusan gunung berapi yang bercampur dengan tanah.
- 9) Tanah vulkanik dapat ditemukan di .....
- 10) Tanah vulkanik sangat baik untuk ..... karena sangat subur.
- 11) ..... berasal dari daun-daun yang jatuh ke tanah kemudian membusuk dan bercampur dengan tanah.
- 12) Tanah humus dapat ditemukan di ..... yang masih lebat.
- 13) Tanah humus sangat baik untuk bercocok tanam karena .....
- 14) ..... berasal dari tumbuhan-tumbuhan rawa yang membusuk dan tertimbun selama bertahun-tahun.
- 15) Tanah gambut banyak terdapat di Sumatera, ....., dan Papua.

- 16) Tanah gambut tidak baik untuk ..... karena tidak subur.
- 17) ..... dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai perabot rumah tangga, batu bata, dan kerajinan.
- 18) Semua makhluk hidup ..... air.
- 19) Air dapat dimanfaatkan untuk memenuhi ..... kita seperti minum, memasak, mandi, dan mencuci.
- 20) ..... dalam jumlah yang banyak dimanfaatkan untuk memelihara ikan, mengairi sawah, pembangkit listrik, dan sebagai sarana transportasi dan olahraga.
- 21) ..... merupakan tanaman hasil pertanian yang meliputi hasil sawah, tegal, dan ladang.
- 22) Contoh tanaman pertanian, yakni padi, ....., buah-buahan, gandum, dan ubi.
- 23) ..... terdiri dari tanaman perkebunan di dataran tinggi dan tanaman perkebunan dataran rendah.
- 24) Contoh tanaman perkebunan di dataran tinggi adalah cengkeh, teh, dan .....
- 25) Contoh tanaman perkebunan di dataran rendah adalah ....., karet, tebu, dan kelapa sawit.
- 26) Masing-masing tanaman perkebunan dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan manusia misalnya tebu digunakan untuk membuat .....
- 27) ..... merupakan tanaman yang tumbuh di hutan.
- 28) Tanaman hutan banyak diambil kayunya sebagai ..... dan perabot rumah tangga.
- 29) Contoh tanaman hutan yakni kayu kruing, ....., kayu meranti, dan rotan.
- 30) Tanaman air yang banyak dimanfaatkan antara lain ..... dan alga.

- 31) Rumput laut dimanfaatkan untuk membuat .....
- 32) ..... dapat dibedakan menjadi 3, yaitu sebagai berikut  
hewan liar, hewan peliharaan, dan hewan ternak.
- 33) ..... merupakan hewan yang hidup bebas di alam.
- 34) Contoh hewan liar seperti kijang, gajah, ....., dan buaya.
- 35) Hewan liar seperti harimau dan buaya diambil .....  
untuk dibuat pakaian.
- 36) ..... merupakan hewan yang biasa dipelihara manusia  
untuk kesenangan atau hobby.
- 37) Contoh hewan peliharaan adalah ....., burung, hamster,  
dan anjing.
- 38) ..... merupakan hewan yang sengaja dikembangbiakkan  
untuk kebutuhan konsumsi maupun industri.
- 39) Contoh hewan ternak antara lain ....., kerbau, kuda,  
kambing, ayam, dan itik.
- 40) Hewan ternak dapat dimanfaatkan ....., telur, kulit, bulu,  
dan susunya.
- 41) ..... yaitu sumber daya alam yang tidak dapat kita  
hasilkan kembali setelah kita menggunakannya.
- 42) Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui dapat dibedakan menjadi  
3, yakni ....., sumber daya alam mineral bukan logam,  
dan sumber daya energi.
- 43) Sumber daya alam yang termasuk mineral logam antara lain  
....., perak, platina, besi, timah, nikel, tembaga,  
aluminium, dan mangan.
- 44) Untuk mengambil sumber daya alam mineral logam ini dengan cara  
.....
- 45) Sumber daya alam mineral logam ini juga disebut .....



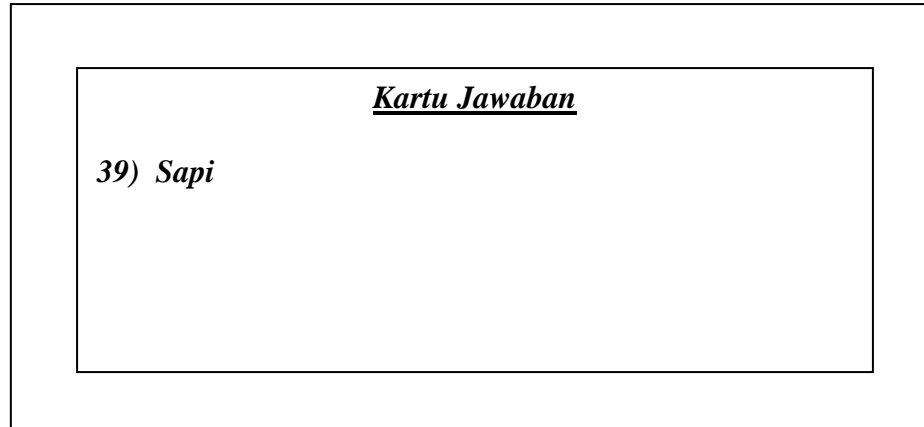
- 46) Barang-barang tambang dimanfaatkan, antara lain untuk membuat perhiasan, ....., dan berbagai perabot rumah tangga.
- 47) Sumber daya alam mineral bukan logam (batu-batuan) penunjang ..... misalnya pasir kuarsa, batu kapur, marmer, kaolin, intan, mika, asbestos, batu granit, bentonit dan lain-lain.
- 48) ..... dapat dimanfaatkan untuk bahan bangunan, perabot rumah tangga, korek api, batu baterai, dan pupuk.
- 49) ..... merupakan sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan sebagai penghasil tenaga atau bahan bakar.
- 50) Sumber daya energi di Indonesia meliputi minyak bumi, gas alam, batu bara, ....., dan tenaga surya.
- 51) Untuk mendapatkan minyak bumi, gas alam, dan batu bara dilakukan ..... dan pertambangan.
- 52) ..... yang telah diolah akan menghasilkan bensin, solar, minyak tanah, avtur, oli, plastik, lilin, dan aspal.
- 53) ..... setelah diolah akan menghasilkan LNG/ gas alam cair dan LPG/ gas alam yang dimampatkan.
- 54) LNG sering digunakan sebagai bahan untuk membuat .....
- 55) LPG sering digunakan sebagai ..... kompor gas.
- 56) ..... dapat dimanfaatkan sebagai bahan bakar baik untuk kereta api, kapal laut, maupun pembangkit listrik.
- 57) Manusia melakukan berbagai jenis usaha dalam ..... sumber daya alam.
- 58) Sumber daya alam dipakai untuk memakmurkan hidup seluruh .....
- 59) Sumber daya alam ada yang dimanfaatkan secara langsung. Namun ada pula sumber daya alam yang harus ..... terlebih dahulu.

- 60) Bentuk-bentuk ..... dalam memanfaatkan sumber daya alam antara lain pertanian, perkebunan, perikanan, peternakan, kerajinan, perdagangan, perindustrian, jasa, dan pertambangan.
- 61) ..... merupakan bentuk usaha mengolah tanah dan menanaminya dengan berbagai jenis tanaman.
- 62) Bentuk usaha pertanian dapat dibagi menjadi 3 macam, yakni, ..... tegal, dan ladang.
- 63) Sawah merupakan bentuk pertanian pada .....
- 64) ..... pertanian pada lahan basah adalah padi.
- 65) ..... merupakan bentuk pertanian pada lahan kering.
- 66) Hasil pertanian tegal antara lain tebu, nanas, ....., ubi, dan singkong.
- 67) Ladang merupakan bentuk pertanian yang dibuat dengan .....
- 68) Hasil ladang antara lain singkong, gandum, dan .....
- 69) Perkebunan dapat dibedakan menjadi 2, yakni perkebunan di dataran rendah dan .....
- 70) Contoh hasil perkebunan yaitu kelapa sawit dan .....
- 71) Bentuk usaha perikanan dapat dibedakan menjadi 2, yakni perikanan laut dan .....
- 72) ..... merupakan bentuk usaha menangkap ikan di laut.
- 73) Hasil perikanan laut antara lain ....., cumi-cumi, bawal, dan udang.
- 74) Perikanan darat merupakan bentuk perikanan dengan menangkap atau memelihara ikan selain dilaut misalnya di sungai, empang, ..... dan aquarium.
- 75) Hasil perikanan darat antara lain mujaer, mas, koi, dan .....

- 76) Hasil perikanan darat selain untuk ..... juga digunakan untuk hiasan.
- 77) Peternakan merupakan usaha memelihara ..... untuk dikonsumsi sendiri ataupun dijual.
- 78) Berdasarkan hewan yang diternakkan peternakan dibedakan menjadi 3, yaitu ternak hewan besar, ternak hewan kecil, dan .....
- 79) Hewan yang termasuk ..... ,yaitu sapi, kuda, dan kerbau.
- 80) Hewan yang termasuk hewan ternak kecil, yaitu kambing, ....., dan babi.
- 81) Hewan yang termasuk hewan ternak unggas, yaitu ....., itik, dan angsa.
- 82) ..... merupakan usaha membuat suatu barang dengan keterampilan tertentu.
- 83) Banyak bahan yang sebelumnya tidak begitu berguna jika berda di tangan yang terampil berubah menjadi ..... dan menarik.
- 84) ..... yang sering digunakan dalam usaha kerajinan antara lain daun pandan, bambu, tanah liat, batu, dan barang-barang bekas.
- 85) Hasil kerajinan antara lain ..... tikar, tas, patung, dan souvenir.
- 86) Perdagangan merupakan usaha mengambil keuntungan dari menjual .....
- 87) Usaha perdagangan meliputi perdagangan bahan mentah dan .....
- 88) ..... ada yang membuka usahanya di pasar, depan rumah, pinggir jalan atau dengan berkeliling.

- 89) Perdagangan ini dilakukan tanpa bertatap muka, barang dan uang didapatkan melalui pengiriman. Perdagangan ini disebut .....
- 90) Jika kita melakukan transaksi jual beli lewat internet, kita harus hati-hati karena .....
- 91) Perindustrian merupakan usaha mengolah ..... menjadi barang setengah jadi atau barang jadi.
- 92) Usaha perindustrian ada yang dilakukan dalam skala kecil, sedang, dan .....
- 93) ..... antara lain kain, makanan instan, minuman kaleng, gula, kabel, ban, dan sebagainya.
- 94) ..... menghasilkan barang-barang seperti galangan kapal, pesawat, dan lokomotif kereta api.
- 95) ..... merupakan bentuk usaha ekonomi yang memberikan tenaga, pikiran, maupun keahlian tertentu.
- 96) Contoh usaha jasa yaitu ..... supir truk, kuli bangunan.
- 97) Usaha bidang jasa baik secara langsung maupun tidak langsung juga dipengaruhi sumber daya alam di suatu .....
- 98) ..... merupakan usaha ekonomi yang mengambil sumber daya alam dari dalam perut bumi.
- 99) Usaha pertambangan ada yang dilakukan dengan peralatan sederhana. Contohnya adalah .....
- 100) Usaha pertambangan yang harus dilakukan dengan peralatan yang berat dan canggih, misalnya ....., batu bara, bijih besi, dan emas.

## Contoh Kartu Jawaban Permainan Ular Tangga



Keterangan:

Gambar di atas merupakan contoh kartu jawaban yang akan digunakan dalam permainan ular tangga.

## Kunci Jawaban Permainan Ular Tangga

- 1) -----
- 2) Sumber daya alam
- 3) Kebutuhan manusia
- 4) Sumber daya alam yang dapat diperbarui
- 5) Perkembangbiakan
- 6) Tumbuhan
- 7) Tanah
- 8) Tanah vulkanik
- 9) Lereng-lereng gunung berapi
- 10) Bercocok tanam
- 11) Tanah humus
- 12) Hutan-hutan
- 13) Sangat subur
- 14) Tanah gambut

- 15) Kalimantan
- 16) Pertanian
- 17) Tanah liat
- 18) Memerlukan
- 19) Kebutuhan sehari-hari
- 20) Air
- 21) Tanaman pertanian
- 22) Sayur-sayuran
- 23) Tanaman perkebunan
- 24) Tembakau
- 25) Pohon kelapa
- 26) Gula
- 27) Tanaman hutan
- 28) Bahan bangunan
- 29) Kayu jati
- 30) Rumput laut
- 31) Agar-agar
- 32) Hewan
- 33) Hewan liar
- 34) Harimau
- 35) Kulitnya
- 36) Hewan peliharaan
- 37) Kucing
- 38) Hewan ternak
- 39) Sapi
- 40) Daging
- 41) Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui
- 42) Sumber daya alam mineral logam
- 43) Emas

- 44) Menambang
- 45) Barang tambang
- 46) Kabel
- 47) Industri
- 48) Batu-batuan
- 49) Sumber daya energi
- 50) Panas bumi
- 51) Pengeboran
- 52) Minyak bumi
- 53) Gas alam
- 54) Pupuk
- 55) Bahan bakar
- 56) Batu bara
- 57) Memanfaatkan
- 58) Warga negara
- 59) Diolah
- 60) Kegiatan ekonomi
- 61) Pertanian
- 62) Sawah
- 63) Lahan basah
- 64) Hasil utama
- 65) Tegal
- 66) Jagung
- 67) Membuka hutan
- 68) Singkong
- 69) Perkebunan di dataran tinggi
- 70) Rempah-rempah
- 71) Perikanan darat
- 72) Perikanan laut

- 73) Tongkol
- 74) Kolam
- 75) Lele
- 76) Kebutuhan pangan
- 77) Hewan
- 78) Ternak hewan unggas
- 79) Hewan ternak besar
- 80) Kelinci
- 81) Ayam
- 82) Kerajinan
- 83) Barang yang lebih berguna
- 84) Bahan-bahan
- 85) Gerabah
- 86) Barang
- 87) Perdagangan barang jadi
- 88) Pedagang
- 89) Perdagangan lewat internet
- 90) Sangat rawan penipuan
- 91) Bahan mentah
- 92) Besar
- 93) Hasil industri
- 94) Industri berat
- 95) Jasa
- 96) Tukang becak
- 97) Daerah
- 98) Pertambangan
- 99) Usaha penambangan pasir
- 100) Pertambangan minyak bumi





Format Kriteria Penilaian Permainan Ular Tangga:

Skor tiap soal = 10

Nilai = jumlah total skor yang diperoleh

Contoh Media Gambar tentang Aktivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam



Gambar pohon kelapa



Gambar rumput laut



Gambar jagung



Gambar sapi



Gambar emas



Gambar gerabah

Keterangan:

Gambar di atas merupakan contoh media gambar yang akan digunakan untuk membahas jawaban dari hasil permainan ular tangga siklus I.

#### Soal Tes

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan tepat!

- 1) Sebutkan 2 macam sumber daya alam!
- 2) Sebutkan 4 sumber daya alam yang dapat diperbarui dan 3 sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui!
- 3) Jelaskan 4 manfaat air dalam kehidupan sehari-hari!
- 4) Mengapa batu bara termasuk sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui?
- 5) Bagaimana proses mendapatkan minyak bumi yang siap diolah menjadi bahan bakar?

### Kunci Jawaban

- 1) Sumber daya alam yang dapat diperbarui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui.
- 2) Sumber daya alam yang dapat diperbarui, contohnya : tanah, air, tumbuhan, dan hewan.  
Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui, contohnya : sumber daya alam mineral logam, sumber daya alam mineral bukan logam, dan sumber daya energi.
- 3) Minum, memasak, mandi, dan mencuci.
- 4) Karena batu bara tidak dapat kita hasilkan kembali setelah kita menggunakannya.
- 5) Untuk mendapatkan minyak bumi harus melakukan pengeboran ke dalam bumi. Setelah itu akan diperoleh minyak yang masih mentah yang bercampur dengan lumpur. Kemudian dilakukan penyulingan barulah didapatkan minyak bumi. Minyak bumi tersebut siap diolah menjadi bahan bakar.

**Kriteria Penilaian Tes:**

Skor soal no 1 = 15

Skor soal no 2 = 20

Skor soal no 3 = 10

Skor Soal no 4 = 20

Skor soal no 5 = 35

Skor maksimal = 100

Nilai =  $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$ 

Guru Kelas IV

Hj. Subandiah, A.Ma.Pd  
NIP. 19550223 197403 2 001

Bondowoso, 19 Januari 2012

Observer

Endang Sudarti  
NIM. 090210204150

### **E.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II (Pertemuan 1 dan 2)**

#### **RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah	: SDN Tenggarang 03
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester	: IV / 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

#### **I. Standar Kompetensi**

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

#### **II. Kompetensi Dasar**

Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.

#### **III. Indikator**

##### **1. Kognitif**

##### **a. Produk**

- Menjelaskan perlunya melestarikan sumber daya alam.
- Menyebutkan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi di daerah tempat tinggalnya.
- Mempresentasikan hasil permainan ular tangga di depan kelas.

##### **b. Proses**

Menunjukkan tempat kegiatan ekonomi yang ada di daerahnya.

**2. Afektif**

- a. Mengembangkan perilaku berkarakter, meliputi: tanggung jawab, jujur, disiplin.
- b. Mengembangkan keterampilan sosial, meliputi: menjadi pendengar yang baik dan berlatih berkomunikasi verbal dan tulisan.

**3. Psikomotorik**

- a. Melakukan permainan ular tangga.
- b. Menulis jawaban dari soal permainan ular tangga.

**IV. Tujuan Pembelajaran****1. Kognitif**

- a. Produk
  - Diberikan soal melalui permainan ular tangga, siswa mampu menjelaskan perlunya melestarikan sumber daya alam.
  - Diberikan soal melalui permainan ular tangga, siswa mampu menyebutkan bentuk-bentuk kegiatan ekponomi di daerah tempat tinggalnya.
  - Dengan lembar jawaban hasil permainan ular tangga, siswa mampu mempresentasikan hasil permainan ular tangga di depan kelas.
- b. Proses

Disediakan media gambar, siswa mampu menunjukkan tempat kegiatan ekonomi yang ada di daerahnya.

**2. Afektif**

- a. Terlibat dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, sambil mengembangkan perilaku berkarakter, meliputi: tanggung jawab, jujur, disiplin.

- b. Terlibat dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, sambil mengembangkan keterampilan sosial, meliputi: menjadi pendengar yang baik, dan berlatih berkomunikasi verbal dan tulisan.

### 3. Psikomotorik

- a. Diberikan alat permainan, siswa mampu melakukan permainan ular tangga sesuai dengan peraturan yang telah ditentukan.
- b. Diberikan kartu soal dan lembar jawaban, siswa mampu menulis jawaban dari soal permainan ular tangga.

## V. Materi Pokok

### Aktivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam

#### C. Usaha Pelestarian Sumber Daya Alam

Sumber daya alam merupakan karunia Tuhan yang harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Dalam memanfaatkan sumber daya alam tersebut tidak boleh dengan seenaknya. Jika saat ini kita dengan seenaknya menggunakan, maka suatu saat kita akan menemui masalah. Manusia akan kesulitan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Sumber daya alam yang dapat diperbarui pun, jika pemanfaatannya dengan seenaknya, lama-kelamaan juga akan punah. Usaha pelestarian sumber daya alam harus senantiasa dilakukan agar sumber daya alam tidak punah. Cara pelestarian sumber daya alam adalah sebagai berikut:

##### 1) Usaha Pelestarian Tanah

Tanah yang subur bermanfaat bagi makhluk hidup. Manusia memakan berbagai jenis hewan. Hewan memakan tumbuhan. Tumbuhan bisa tumbuh dengan baik pada tanah yang subur. Berarti secara langsung maupun tidak langsung semua makhluk hidup membutuhkan tanah yang subur. Tanah yang subur memiliki lapisan yang disebut humus. Humus terletak pada lapisan tanah yang paling atas. Humus akan hilang bila terkikis oleh air. Penanaman pohon-pohon dapat mencegah terkikisnya humus. Tanah juga bisa menjadi



tidak subur jika terkena polusi. Penyebab polusi tanah adalah bahan-bahan beracun seperti sabun dan limbah pabrik. Tanah harus tetap dipelihara supaya tetap subur dan tidak tandus. Caranya sebagai berikut:

- a. Melakukan pemupukan secara benar.
  - a. Tidak mencemari tanah dengan sampah-sampah plastik.
  - b. Menanam beberapa jenis tanaman secara bergiliran.
  - c. Tidak menebang semua pohon-pohon besar.
- 2) Usaha Pelestarian Air

Air merupakan kebutuhan mutlak setiap makhluk hidup. Manusia, tumbuhan, dan hewan membutuhkan air yang bersih. Cara pelestarian air antara lain:

- a. Menanam banyak pohon.
- b. Menjaga kelestarian hutan.
- c. Tidak membuang sampah ke sungai atau ke laut.
- d. Menghemat pemakaian air.
- e. Menghindari menangkap ikan menggunakan bom (dinamit) dan pukat harimau.

3) Usaha Pelestarian Sumber Daya Alam Mineral Logam

Logam merupakan bahan yang sulit diuraikan tanah. Barang-barang yang berasal dari logam, jika dibuang dapat menjadi polusi tanah dan air. Pelestarian logam dapat dilakukan dengan cara mendaur ulang barang-barang bekas. Mendaur ulang barang bekas bisa dengan meleburnya kembali atau membuat kreasi baru barang bekas menjadi barang lain yang bermanfaat.

4) Usaha Pelestarian Sumber Daya Energi

Sumber daya energi merupakan sumber daya yang menghasilkan tenaga. Sumber daya energi seperti minyak bumi, gas alam, dan batu bara merupakan sumber daya yang penting bagi kita. Sumber daya energi tersebut dapat dimanfaatkan untuk bahan bakar dan listrik. Sumber daya energi suatu saat bisa habis.

Pelestarian sumber daya energi dengan cara:

- a. Berhemat bahan bakar dan listrik.
- b. Memanfaatkan sumber daya energi alternatif, seperti energi air, energi matahari, dan energi nuklir.

#### D. Kegiatan Ekonomi Penduduk

Manusia melakukan berbagai upaya agar dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Semua kegiatan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya disebut sebagai kegiatan ekonomi. Di lingkungan sekitar banyak kegiatan ekonomi yang dilakukan penduduk. Contohnya pedagang berjualan di pasar, guru mengajar di kelas, buruh bekerja di pabrik, petani mencangkul di sawah, dan lain-lain. Kegiatan ekonomi pada dasarnya dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu:

##### 1. Kegiatan Produksi

Kegiatan produksi merupakan kegiatan manusia yang menghasilkan barang atau jasa. Kegiatan yang menghasilkan barang, contohnya adalah bercocok tanam, mendirikan pabrik, dan usaha kerajinan. Sedangkan kegiatan yang menghasilkan jasa atau pelayanan, misalnya menjadi sopir angkot, tukang cukur, guru, dan dokter. Orang yang melakukan kegiatan produksi disebut produsen.

##### 2. Kegiatan Konsumsi

Kegiatan konsumsi merupakan kegiatan menggunakan atau menikmati hasil-hasil produksi. Contoh kegiatan konsumsi, yakni makan nasi, minum susu, berpakaian, dan bersepatu. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut konsumen. Konsumen disebut juga pemakai. Pada dasarnya semua orang adalah konsumen.

##### 3. Kegiatan Distribusi

Kegiatan distribusi merupakan kegiatan penyaluran barang dan jasa dari produsen ke konsumen. Kegiatan distribusi sangat bermanfaat agar barang

dan jasa dapat tersalurkan ke semua tempat. Para pelaku distribusi disebut distributor. Para penyalur, pedagang, dan agen adalah distributor.

Kegiatan ekonomi terutama kegiatan produksi dan distribusi mencakup banyak bidang, antara lain bidang pertanian, perkebunan, perikanan, peternakan, kerajinan, perdagangan, perindustrian, jasa, dan pertambangan.

## **VI. Metode Pembelajaran**

Metode Permainan

## **VII. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 1

Kegiatan Awal (5 menit):

1. Guru mengucapkan salam.
2. Guru melakukan apersepsi: siswa diajak mengamati gambar macam-macam tempat kegiatan ekonomi. Kemudian siswa diajak menunjukkan tempat kegiatan ekonomi yang ada di daerahnya.
3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti (60 menit):

1. Guru menginformasikan pada siswa tentang aspek-aspek yang akan dinilai selama proses pembelajaran.
2. Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk menggali kemampuan awal siswa.
3. Siswa memperhatikan contoh dan langkah-langkah permainan ular tangga.
4. Siswa membentuk kelompok sesuai dengan kelompok pada pertemuan sebelumnya.
5. Masing-masing kelompok diberikan alat permainan ular tangga, kartu soal, kartu jawaban, dan lembar jawaban.

6. Guru menginformasikan tentang pemberian penghargaan pada pertemuan berikutnya pada kelompok yang mempunyai nilai tertinggi.
7. Siswa secara berkelompok melakukan pembelajaran melalui permainan ular tangga sesuai dengan aturan yang telah ditentukan.
8. Untuk memulai permainan, setiap siswa melemparkan dadu. Siswa yang mendapatkan mata dadu terbesar maka berhak mendapat giliran bermain terlebih dahulu. Sedangkan siswa dengan jumlah mata dadu paling kecil akan mendapatkan urutan bermain yang semakin akhir pula. Apabila terdapat dua atau lebih siswa dengan jumlah mata dadu yang sama maka pengocokan dadu dapat diulang kembali.
9. Siswa meletakkan pion di kotak start.
10. Siswa melemparkan kedua dadu.
11. Siswa menghitung angka yang ditunjukkan kedua dadu.
12. Siswa menggerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur karton ular tangga sesuai dengan angka yang ditunjukkan kedua dadu. Jika pion siswa berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, naiklah ke kotak yang ada gambar ujung atas tangga. Sedangkan jika pion siswa berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, turunlah ke kotak yang ada gambar ekor ular.
13. Siswa mengambil dan membuka kartu soal dengan nomor yang sesuai dengan nomor kotak yang ditempati pion.
14. Guru memberikan batasan waktu untuk menuliskan jawaban dari soal permainan.
15. Siswa menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu soal pada lembar jawaban yang tersedia dengan mencantumkan nama.
16. Siswa mengambil dan membuka kartu jawaban dengan nomor yang sesuai dengan nomor kotak yang ditempati pion.
17. Siswa mencocokkan jawabannya dengan jawaban yang terdapat dalam kartu jawaban. Siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar

maka berhak melangkah maju dua kotak. Sedangkan siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan harus mundur satu kotak atau kembali pada kotak sebelumnya kecuali berada di kotak awal atau start.

18. Siswa dengan pion yang berada pada posisi kotak terbesar atau kotak dengan angka paling tinggi adalah pemenang dari permainan ular tangga.
19. Semua kelompok menghentikan permainan ular tangga setelah waktu permainan mencapai 30 menit.

Kegiatan Akhir (5 menit):

1. Guru bersama siswa melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan metode permainan dengan ular tangga.
2. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 2

Kegiatan Awal (5 menit):

1. Guru mengucapkan salam.
2. Guru mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.
3. Guru mengabsen siswa.
4. Guru melakukan apersepsi: mengingatkan siswa tentang materi pertemuan sebelumnya.
5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti (60 menit):

1. Setiap kelompok mempresentasikan hasil permainan ular tangga di depan kelas. Sedangkan kelompok yang lain diminta untuk menyimak, memberikan pertanyaan, ataupun memberikan masukan kepada kelompok yang sedang melakukan presentasi dengan baik dan sopan.
2. Guru membahas hasil permainan ular tangga dengan media gambar.

3. Guru memberikan penghargaan kepada 3 kelompok terbaik dan memberikan motivasi kepada kelompok yang belum berhasil untuk meningkatkan kinerjanya.
4. Siswa mengerjakan soal evaluasi.

Kegiatan Akhir (5 menit):

1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi melalui tanya jawab.
2. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

### **VIII. Sumber Dan Media Pembelajaran**

1. Sumber Pembelajaran
  - a. Depdiknas. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD. Jakarta: Depdiknas.
  - b. Hisnu, T. & Winardi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas 4 SD/MI*. Jakarta: PT. Galaxy Puspa Mega.
  - c. Pujiati, R. H. & Yuliati, U. 2008. *Cerdas Pengetahuan Sosial untuk kelas 4 SD/MI*. Jakarta: PT. Galaxy Puspa Mega.
  - d. Umar, Suparna, Thayeb, Sunarto, Said, dan Ahmad. 2007. *IPS Terpadu untuk kelas 4 SD/MI*. Jakarta: Erlangga.
2. Media Pembelajaran
  - a. Ular Tangga
  - b. Gambar tentang aktivitas ekonomi dan sumber daya alam.

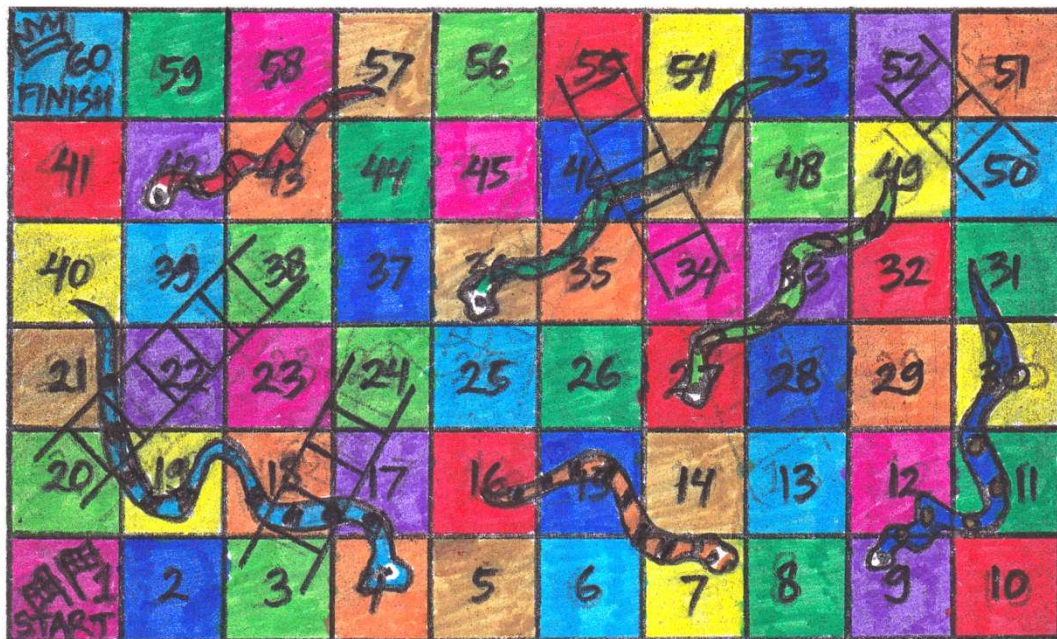
### **IX. Penilaian**

- 1) Teknik penilaian  
Tes tertulis
- 2) Bentuk instrumen  
Uraian (Essay)

- 3) Instrumen Penilaian
  - a. Lembar Kerja Kelompok (terlampir)
  - b. Soal Evaluasi (terlampir)

Perlengkapan permainan ular tangga ini yaitu karton ular tangga, 2 buah dadu, sebuah gelas kecil untuk mengocok dadu, 5 buah pion dengan warna yang berbeda, kartu soal, kartu jawaban, lembar jawaban, dan gambar tentang aktivitas ekonomi dan sumber daya alam.

Karton Ular Tangga



Keterangan:

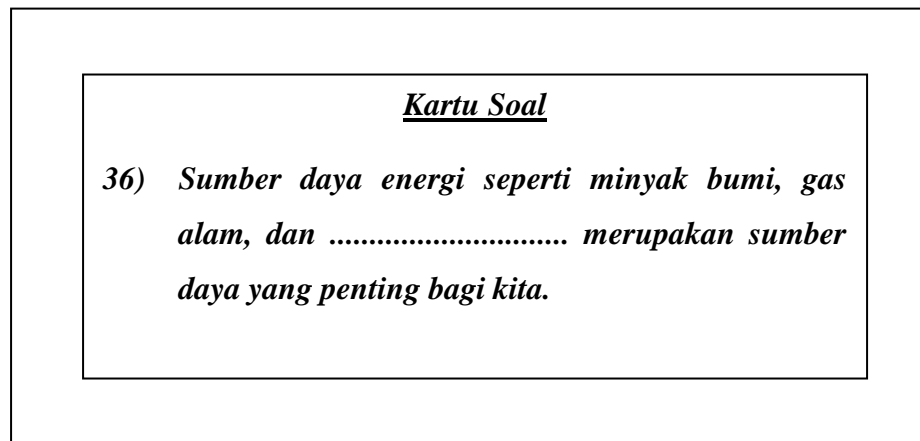
- Gambar di atas merupakan karton ular tangga yang akan digunakan dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam siklus II di kelas IV SDN Tenggarang 03.
- Pada karton ular tangga terdapat kotak-kotak kecil sebanyak 60 buah. Dalam setiap kotak kecil tersebut mengandung soal tentang aktivitas ekonomi dan sumber daya alam.
- Pada karton ular tangga terdapat gambar ular (jika pion berada dalam kotak bergambar kepala ular, maka pion harus turun sampai kotak bergambar ekor ular) dan gambar tangga (jika pion berada dalam kotak yang



bergambar bagian bawah tangga, maka pion harus naik sampai kotak bergambar bagian atas tangga).

- Kotak kecil bernomor 1 adalah start dan kotak kecil bernomor 60 merupakan finish dari permainan ular tangga.

#### Contoh Kartu Soal Permainan Ular Tangga



Keterangan:

Gambar di atas merupakan contoh kartu soal yang akan digunakan dalam permainan ular tangga.

### Soal Permainan Ular Tangga

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

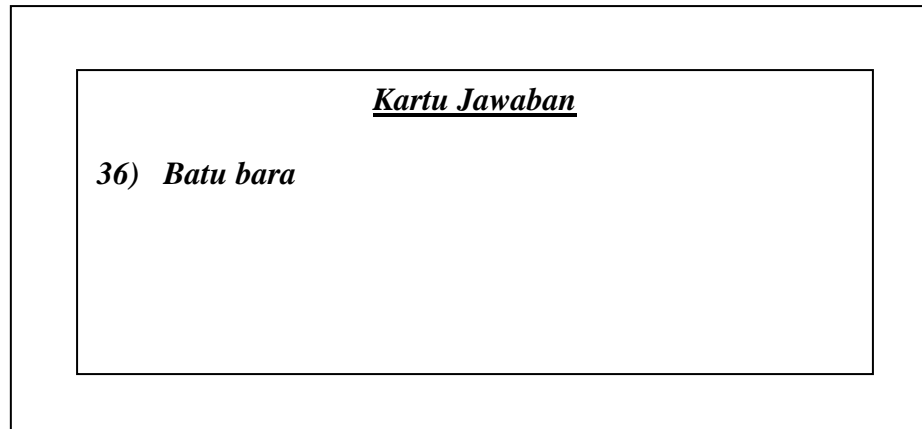
- 1) Khusus no 1 tidak ada soal karena merupakan start dari permainan ular tangga.
- 2) ..... merupakan karunia Tuhan yang harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.
- 3) Dalam ..... sumber daya alam tidak boleh dengan seenaknya.
- 4) Jika saat ini kita dengan seenaknya menggunakan sumber daya alam, maka suatu saat kita akan menemui .....
- 5) Masalah yang timbul karena penggunaan sumber daya alam dengan seenaknya, yaitu manusia akan kesulitan untuk memenuhi .....
- 6) Sumber daya alam yang dapat diperbarui pun, jika pemanfaatannya dengan seenaknya, lama-kelamaan juga akan .....
- 7) Agar sumber daya alam tidak cepat punah, maka usaha ..... sumber daya alam harus senantiasa dilakukan.
- 8) Cara pelestarian sumber daya alam, antara lain, ....., usaha pelestarian air, usaha pelestarian sumber daya alam mineral logam, dan usaha pelestarian sumber daya energi.
- 9) Tanah yang subur bermanfaat bagi .....
- 10) Manusia memakan berbagai jenis hewan, hewan memakan tumbuhan, dan ..... bisa tumbuh dengan baik pada tanah yang subur.
- 11) Secara langsung maupun tidak langsung semua makhluk hidup membutuhkan tanah yang .....
- 12) ..... yang subur memiliki lapisan yang disebut humus.
- 13) ..... terletak pada lapisan tanah yang paling atas.
- 14) Humus akan hilang bila terkikis oleh .....

- 15) Penanaman ..... dapat mencegah terkikisnya humus.
- 16) Tanah juga bisa menjadi tidak subur jika terkena .....
- 17) Penyebab polusi tanah adalah .....
- 18) Bahan-bahan beracun yang dapat menyebabkan polusi tanah, seperti sabun .....
- 19) Tanah harus tetap ..... supaya tetap subur dan tidak tandus.
- 20) Salah satu cara memelihara tanah, yakni melakukan ..... secara benar.
- 21) Tidak mencemari tanah dengan ..... merupakan cara yang dapat dilakukan dalam memelihara tanah.
- 22) Kita juga bisa menanam beberapa jenis ..... secara bergiliran, agar kelestarian tanah tetap terpelihara dengan baik.
- 23) Kita tidak boleh ..... semua pohon-pohon besar.
- 24) Air merupakan ..... mutlak setiap makhluk hidup.
- 25) Manusia, tumbuhan, dan ..... membutuhkan air yang bersih.
- 26) Salah satu cara pelestarian air, yaitu menanam banyak .....
- 27) Kita harus ikut serta dalam menjaga kelestarian ....., agar kelestarian air tetap terjaga.
- 28) Kita tidak boleh membuang ..... ke sungai atau ke laut.
- 29) Dalam kehidupan sehari-hari, kita harus ..... pemakaian air.
- 30) Kita harus menghindari menangkap ..... menggunakan bom (dinamit) dan pukat harimau.
- 31) ..... merupakan bahan yang sulit diuraikan tanah.
- 32) ..... yang berasal dari logam, jika dibuang dapat menjadi polusi tanah dan air.

- 33) Pelestarian logam dapat dilakukan dengan cara .....  
barang-barang bekas.
- 34) Mendaur ulang ..... bisa dengan meleburnya kembali  
atau membuat kreasi baru barang bekas menjadi barang lain yang  
bermanfaat.
- 35) ..... merupakan sumber daya yang menghasilkan tenaga.
- 36) Sumber daya energi seperti minyak bumi, gas alam, dan  
..... merupakan sumber daya yang penting bagi kita.
- 37) Sumber daya energi dapat dimanfaatkan untuk ..... dan  
listrik.
- 38) Sumber daya energi suatu saat bisa .....
- 39) Salah satu cara pelestarian sumber daya energi, yakni berhemat bahan  
bakar dan .....
- 40) Memanfaatkan sumber daya energi alternatif, seperti energi air,  
..... dan energi nuklir merupakan salah satu cara  
pelestarian sumber daya energi.
- 41) Manusia melakukan berbagai upaya agar dapat memenuhi  
.....
- 42) Semua kegiatan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya disebut  
sebagai .....
- 43) Di lingkungan sekitar banyak kegiatan ekonomi yang dilakukan  
.....
- 44) Contoh kegiatan ekonomi yang dilakukan penduduk, yaitu pedagang  
berjualan di pasar, ..... mengajar di kelas, buruh bekerja  
di pabrik, petani mencangkul di sawah, dan lain-lain.
- 45) Pedagang melakukan kegiatan ekonomi dengan cara berjualan di  
.....
- 46) Buruh melakukan kegiatan ekonomi dengan cara bekerja di  
.....

- 47) Kegiatan ekonomi pada dasarnya dapat dibedakan menjadi tiga, yakni kegiatan ....., kegiatan konsumsi, dan kegiatan distribusi.
- 48) Kegiatan produksi merupakan kegiatan manusia yang menghasilkan barang atau .....
- 49) Kegiatan yang menghasilkan barang, contohnya adalah bercocok tanam, mendirikan pabrik, dan .....
- 50) Kegiatan yang menghasilkan jasa atau pelayanan, misalnya menjadi ....., tukang cukur, guru, dan dokter.
- 51) Orang yang melakukan kegiatan produksi disebut .....
- 52) Kegiatan ..... merupakan kegiatan menggunakan atau menikmati hasil-hasil produksi.
- 53) Contoh kegiatan konsumsi, yakni ....., minum susu, berpakaian, dan bersepatu.
- 54) Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut .....
- 55) Konsumen disebut juga .....
- 56) Kegiatan ..... merupakan kegiatan penyaluran barang dan jasa dari produsen ke konsumen.
- 57) Kegiatan distribusi sangat bermanfaat agar barang dan jasa dapat tersalurkan ke semua .....
- 58) Para pelaku distribusi disebut .....
- 59) Para penyalur, pedagang, dan ..... adalah distributor.
- 60) Kegiatan ekonomi terutama kegiatan produksi dan distribusi mencakup banyak bidang, antara lain bidang pertanian, perkebunan, perikanan, peternakan, kerajinan, perdagangan, ....., jasa, dan pertambangan.

## Contoh Kartu Jawaban Permainan Ular Tangga



Keterangan:

Gambar di atas merupakan contoh kartu jawaban yang akan digunakan dalam permainan ular tangga.

## Kunci Jawaban Permainan Ular Tangga

- 1) -----
- 2) Sumber daya alam
- 3) Memanfaatkan
- 4) Masalah
- 5) Kebutuhan hidupnya
- 6) Punah
- 7) Pelestarian
- 8) Usaha pelestarian tanah
- 9) Makhluk hidup
- 10) Tumbuhan
- 11) Subur
- 12) Tanah
- 13) Humus
- 14) Air

- 15) Pohon-pohon
- 16) Polusi
- 17) Bahan-bahan beracun
- 18) Limbah pabrik
- 19) Dipelihara
- 20) Pemupukan
- 21) Sampah-sampah plastik
- 22) Tanaman
- 23) Menebang
- 24) Kebutuhan
- 25) Hewan
- 26) Pohon
- 27) Hutan
- 28) Sampah
- 29) Menghemat
- 30) Ikan
- 31) Logam
- 32) Barang-barang
- 33) Mendaur ulang
- 34) Barang bekas
- 35) Sumber daya energi
- 36) Batu bara
- 37) Bahan bakar
- 38) Habis
- 39) Listrik
- 40) Energi matahari
- 41) Kebutuhan hidupnya
- 42) Kegiatan ekonomi
- 43) Penduduk

- 44) Guru
- 45) Pasar
- 46) Pabrik
- 47) Produksi
- 48) Jasa
- 49) Usaha kerajinan
- 50) Sopir angkot
- 51) Produsen
- 52) Konsumsi
- 53) Makan nasi
- 54) Konsumen
- 55) Pemakai
- 56) Distribusi
- 57) Tempat
- 58) Distributor
- 59) Agen
- 60) Perindustrian





Format Kriteria Penilaian Permainan Ular Tangga:

Skor tiap soal = 10

Nilai = jumlah total skor yang diperoleh

Contoh Media Gambar tentang Aktivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam



Gambar Tumbuhan



Gambar Tanah



Gambar Air



Gambar Hutan



Gambar Ikan



Gambar Batu bara

Keterangan:

Gambar di atas merupakan contoh media gambar yang akan digunakan untuk membahas jawaban dari hasil permainan ular tangga siklus II.

### Soal Tes

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan tepat!

- 1) Mengapa sumber daya alam perlu dilestarikan?
- 2) Sebutkan 4 cara pelestarian sumber daya alam!
- 3) Sebutkan dan jelaskan 3 bentuk kegiatan ekonomi!
- 4) Sebutkan masing-masing tempat dari kegiatan produksi berikut ini: bercocok tanam, mencukur rambut, mengajar anak-anak, dan mengobati pasien!
- 5) Sebutkan 4 contoh kegiatan konsumsi!

### Kunci Jawaban

- 1) Agar sumber daya alam tidak punah.
- 2) - Usaha pelestarian tanah.  
- Usaha pelestarian air.  
- Usaha pelestarian sumber daya alam mineral logam.  
- Usaha pelestarian sumber daya energi.
- 3) - Kegiatan produksi merupakan kegiatan manusia yang menghasilkan barang atau jasa.  
- Kegiatan konsumsi merupakan kegiatan menggunakan atau menikmati hasil-hasil produksi.  
- Kegiatan distribusi merupakan kegiatan penyaluran barang dan jasa dari produsen ke konsumen.
- 4) - Bercocok tanam di sawah.  
- Mencukur rambut di salon.  
- Mengajar anak-anak di kelas.  
- Mengobati pasien di rumah sakit.
- 5) Makan nasi, minum susu, berpakaian, dan bersepatu.

**Kriteria Penilaian Tes:**

Skor soal no 1 = 10

Skor soal no 2 = 20

Skor soal no 3 = 35

Skor Soal no 4 = 20

Skor soal no 5 = 15

Skor maksimal = 100

Nilai =  $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$ 

Guru Kelas IV

Hj. Subandiah, A.Ma.Pd  
NIP. 19550223 197403 2 001

Bondowoso, 26 Januari 2012

Observer

Endang Sudarti  
NIM. 090210204150

## Lampiran F. Kisi-kisi Soal

### F.1 Kisi-kisi Soal Siklus I

Tabel F.1 Kisi-kisi Soal Siklus I

Nama sekolah	: SDN Tenggarang 03
Mata pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ Semester	: IV/ 2

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Jenjang Kemampuan	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	2	3	4	5	6
1.	Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya	Menyebutkan sumber daya alam yang berpotensi di daerahnya	C1	Uraian	1
		Mengelompokkan sumber daya alam di daerahnya	C3	Uraian	2
		Menjelaskan manfaat sumber daya alam yang ada di daerah	C2	Uraian	3
		Mengelompokkan sumber daya alam di daerahnya	C3	Uraian	4

<b>No</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jenjang Kemampuan</b>	<b>Bentuk Soal</b>	<b>Nomor Soal</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
		Menjelaskan manfaat sumber daya alam yang ada di daerah	C2	Uraian	5

## F.2 Kisi-kisi Soal Siklus II

Tabel F.2 Kisi-kisi Soal Siklus II

Nama sekolah	: SDN Tenggarang 03
Mata pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ Semester	: IV/ 2

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Jenjang Kemampuan	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	2	3	4	5	6
1.	Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya	Menjelaskan perlunya melestarikan sumber daya alam	C2	Uraian	1
		Menjelaskan perlunya melestarikan sumber daya alam	C2	Uraian	2
		Menyebutkan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi di daerah tempat tinggalnya.	C1	Uraian	3
		Menunjukkan tempat kegiatan ekonomi yang ada di daerahnya	C3	Uraian	4



<b>No</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jenjang Kemampuan</b>	<b>Bentuk Soal</b>	<b>Nomor Soal</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
		Menyebutkan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi di daerah tempat tinggalnya	C1	Uraian	5

### Lampiran G. Daftar Nama Siswa

Tabel G.1 Daftar Nama Siswa Kelas IV SDN Tenggara 03 Tahun Ajaran 2011/2012

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	2	3
1	Dewi Candra	P
2	Moh. Fathollah	L
3		L
4	Moh. Joni Rianto	L
5	Abdul Aziz	L
6	Alfina Ajeng Oktaviani	P
7	Annisa Pradini Anugrah I.	P
8	Ayu Tantiningsih	P
9	Dico Ockta Tionas	L
10	Evon Agustin	P
11	Fanny Silvya Rahayu	P
12	Fatimatus Zahro	P
13	Fedelia Fatika Maulidah	P
14	Hasratul Ummi	P
15	Iqbal Firman Wahyudi	L
16	Intan Munika	P
17	Khoirunnisa	P
18	Laili Maisaroh	P
19	Meliana Dewi	P
20	Muhammad Nuksyanto	L
21	Muhammad Muzayin	L
22	Muhammad Jaelani	L
23	Moh. Abu Yazid	L
24	Mohammad Righan G.	L
25	Muhammad Misbah	L
26	Muhammad Rizal Nur H.	L
27	Nopika Dewi Sulistiowati	P
28	Novangga Rhamadani	L
29	Putri Indah Pudika Sari	P
30	Riski Firmansyah	L
31	Riki Pradana H.	L
32	Samsul Arifin	L
33	Sherlyana Dwi Rastini	P
34	Siti Nurhasanah	P
35	Sofiatul Munawaroh R. R.	P
36	Sugik Hariyanto	L

<b>No.</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Jenis Kelamin</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
37	Sutan Yusuf Amin	L
38	Tri Andiana	P
39	Trias Nur Layli	P
40	Tio Fani	L
41	Umairoh Merdiyani	P
42	Widya Dwi Lestari	P
43	Yuni Wulandari	P
44	Taibun	L
45	Moh. Adit N.	L
46	Dian	L
47	Nur Bayu Ulul Asmi	L
48	Moh. Khoirul Bisri	L
49	Famila Febrianti	P
50	Anti Asrofa	P

(Sumber: Data primer SDN Tenggarang 03 Bondowoso)

## Lampiran H. Daftar Kelompok Siswa

Tabel H.1 Daftar Kelompok Siswa Kelas IV Semester II SDN Tenggarang 03 Tahun Ajaran 2011/2012 dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nama Kelompok
1	2	3	4
1.	1) Alfina Ajeng Oktaviani	P	Kelompok Kijang
	2) Evon Agustin	P	
	3) Moh. Joni Rianto	L	
	4) Ahmad Taufik H.	L	
	5) Riski Firmansyah	L	
2.	1) Meliana Dewi	P	Kelompok Gajah
	2) Sofiatul Munawaroh R. R.	P	
	3) Samsul Arifin	L	
	4) Abdul Aziz	L	
	5) Sherlyana Dwi Rastini	P	
3.	1) Riki Pradana H.	L	Kelompok Harimau
	2) Dian	L	
	3) Nur Bayu Ulul Asmi	L	
	4) Umairoh Merdiyani	P	
	5) Siti Nurhasanah	P	
4.	1) Fanny Silvya Rahayu	P	Kelompok Buaya
	2) Dewi Candra	P	
	3) Ayu Tantiningsih	P	
	4) Dico Ockta Tionas	L	
	5) Moh. Khoirul Bisri	L	
5.	1) Mohammad Righan G.	L	Kelompok Kucing
	2) Putri Indah Pudika Sari	P	
	3) Fatimatus Zahro	P	
	4) Iqbal Firman Wahyudi	L	
	5) Sutan Yusuf Amin	L	
6.	1) Widya Dwi Lestari	P	Kelompok Sapi
	2) Trias Nur Layli	P	
	3) Moh. Fathollah	L	
	4) Muhammad Nuksyanto	L	
	5) Fedelia Fatika Maulidah	P	

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Nama Kelompok</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
7.	1) Annisa Pradini Anugrah I. 2) Famila Febrianti 3) Muhammad Jaelani 4) Tio Fani 5) Anti Asrofa	P P L L P	Kelompok Kuda
8.	1) Muhammad Muzayin 2) Hasratul Ummy 3) Intan Munika 4) Moh. Abu Yazid 5) Taibun	L P P L L	Kelompok Kambing
9.	1) Muhammad Misbah 2) Khoirunnisa 3) Laili Maisaroh 4) Muhammad Rizal Nur H. 5) Moh. Adit N.	L P P L L	Kelompok Ayam
10.	1) Nopika Dewi Sulistiowati 2) Yuni Wulandari 3) Tri Andiana 4) Novangga Rhamadani 5) Sugik Hariyanto	P P P L L	Kelompok Itik

## Lampiran I. Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

### I.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar Siklus I

Nama Guru : Hj. Subandiah, A.Ma. Pd

Tempat : SDN Tenggarang 03

Hari/Tanggal : Kamis, 19 Januari 2012

Jum'at, 21 Januari 2012

Petunjuk : Nyatakanlah hasil observasi anda tentang semua aspek yang ada dengan cara memberi tanda cek (√) pada tabel di bawah ini!

Tabel I.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar Siklus I

No	Hal yang diobservasi	Ya	Tidak
1	2	3	4
1.	Melakukan apersepsi	√	
2.	Menjelaskan tujuan pembelajaran		√
3.	Menjelaskan materi secara singkat	√	
4.	Memberikan contoh dan langkah-langkah permainan ular tangga	√	
5.	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok	√	
6.	Memberikan alat permainan ular tangga	√	
7.	Membimbing saat permainan ular tangga	√	
8.	Membahas hasil permainan ular tangga dengan media gambar	√	
9.	Memberikan tes	√	
10.	Menyimpulkan materi		√

Bondowoso, 19 Januari 2012  
Observer

## I.2 Lembar Observasi Aktivitas Guru Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar Siklus II

Nama Guru : Hj. Subandiah, A.Ma. Pd

Tempat : SDN Tenggarang 03

Hari/Tanggal : Kamis, 26 Januari 2012

Sabtu, 28 Januari 2012

Petunjuk : Nyatakanlah hasil observasi anda tentang semua aspek yang ada dengan cara memberi tanda cek (√) pada tabel di bawah ini!

Tabel I.2 Lembar Observasi Aktivitas Guru Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar Siklus II

No	Hal yang diobservasi	Ya	Tidak
1	2	3	4
1.	Melakukan apersepsi	√	
2.	Menjelaskan tujuan pembelajaran	√	
3.	Menjelaskan materi secara singkat	√	
4.	Memberikan contoh dan langkah-langkah permainan ular tangga	√	
5.	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok	√	
6.	Memberikan alat permainan ular tangga	√	
7.	Membimbing saat permainan ular tangga	√	
8.	Membahas hasil permainan ular tangga dengan media gambar	√	
9.	Memberikan tes	√	
10.	Menyimpulkan materi	√	

Bondowoso, 26 Januari 2012  
Observer

## Lampiran J. Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

### J.1 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Tabel J.1 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Nama Kelompok	Nama Siswa	Indikator Penilaian									Skor	Ketercapaian (%)	Kategori	
			Bermain			Bersemangat			Menulis					A	TA
			1	2	3	1	2	3	1	2	3				
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			
1	Kijang	Alfina Ajeng Oktaviani			√			√			√	9	100	√	
2		Evon Agustin		√			√			√		6	66,67	√	
3		Moh. Joni Rianto	√					√		√		6	66,67	√	
4		Ahmad Taufik H.		√			√				√	7	77,78	√	
5		Riski Firmansyah		√			√			√		6	66,67	√	
6	Gajah	Meliana Dewi			√			√		√		8	88,89	√	
7		Sofiatul Munawaroh R.R.			√		√			√		7	77,78	√	
8		Samsul Arifin		√			√			√		5	55,56		√
9		Abdul Aziz	√					√		√		6	66,67	√	
10		Sherlyana Dwi Rastini		√			√			√		6	66,67	√	
11	Harimau	Riki Pradana H.	√					√		√		6	66,67	√	
12		Dian		√			√				√	7	77,78	√	
13		Nur Bayu Ulul Asmi			√		√			√		6	66,67	√	
14		Umairoh Merdiyani	√						√		√	6	66,67	√	
15		Siti Nurhasanah		√			√				√	6	66,67	√	



No	Nama Kelompok	Nama Siswa	Indikator Penilaian									Skor	Ketercapaian (%)	Kategori		
			Bermain			Bersemangat			Menulis					A	TA	
			1	2	3	1	2	3	1	2	3					
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16				
16	Buaya	Fanny Silvy Rahayu		√			√					√	7	77,78	√	
17		Dewi Candra		√			√				√		6	66,67	√	
18		Ayu Tantiningsih				√	√				√		6	66,67	√	
19		Dico Ockta Tionas	√				√				√		5	55,56		√
20		Moh. Khoirul Bisri	√				√			√			4	44,44		√
21		Mohammad Righan G.	√						√		√		6	66,67	√	
22	Kucing	Putri Indah Pudika Sari		√			√			√		6	66,67	√		
23		Fatimatus Zahro				√	√			√		6	66,67	√		
24		Ikbal Firman Wahyudi			√			√				√	7	77,78	√	
25		Sutan Yusuf Amin	√						√		√		6	66,67	√	
26		Widya Dwi Lestari				√		√			√		7	77,78	√	
27		Trias Nur Layli	√				√			√			3	33,33		√
28	Sapi	Moh. Fathollah	√				√			√		4	44,44		√	
29		Muhammad Nuksyanto		√			√				√	6	66,67	√		
30		Fedelia Fatika Maulidah				√		√		√		6	66,67	√		

No	Nama Kelompok	Nama Siswa	Indikator Penilaian									Skor	Ketercapaian (%)	Kategori		
			Bermain			Bersemangat			Menulis					A	TA	
			1	2	3	1	2	3	1	2	3					
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16				
31	Kuda	Annisa Pradini Anugrah I.	√						√		√		6	66,67	√	
32		Famila Febrianti	√			√					√		4	44,44		√
33		Muhammad Jaelani	√				√			√			4	44,44		√
34		Tio Fani	√				√					√	6	66,67	√	
35		Anti Asrofa		√					√	√			6	66,67	√	
36	Kambing	Muhammad Muzayin	√						√		√		6	66,67	√	
37		Hasratul Ummy	√			√					√		4	44,44		√
38		Intan Munika		√			√				√		6	66,67	√	
39		Moh. Abu Yazid	√			√					√		4	44,44		√
40		Taibun	√				√					√	6	66,67	√	
41	Ayam	Muhammad Misbah			√		√					√	8	88,89	√	
42		Khoirunnisa		√			√			√			5	55,56		√
43		Laili Maisaroh	√				√			√			4	44,44		√
44		Muhammad Rizal Nur H.	√			√					√		4	44,44		√
45		Moh. Adit N.		√			√				√		6	66,67	√	

No	Nama Kelompok	Nama Siswa	Indikator Penilaian									Skor	Ketercapaian (%)	Kategori		
			Bermain			Bersemangat			Menulis					A	TA	
			1	2	3	1	2	3	1	2	3					
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16				
46	Itik	Nopika Dewi Sulistiowati	√						√			√	7	77,78	√	
47		Yuni Wulandari			√	√						√	6	66,67	√	
48		Tri Andiana	√				√					√	6	66,67	√	
49		Novangga Rhamadani	√			√						√	4	44,44		√
50		Sugik Hariyanto			√		√			√			6	66,67	√	
Perolehan Skor			88			99			103							
Skor Maksimum			150			150			150							
% Skor Tiap Indikator			58,67			66			68,67					37	13	
% Keaktifan Siswa Klasikal														64,45		

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Pa = Persentase keaktifan siswa

A = Jumlah skor tiap indikator yang diperoleh siswa

N = Jumlah skor maksimal

Bermain

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100\%$$

$$Pa = \frac{88}{150} \times 100\%$$

$$Pa = 58,67$$

Berseorang

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100\%$$

$$Pa = \frac{99}{150} \times 100\%$$

$$Pa = 66$$

Menulis

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100\%$$

$$Pa = \frac{103}{150} \times 100\%$$

$$Pa = 68,67$$

## J.2 Analisis Aktivitas Siswa Siklus I

Tabel J.2 Aktivitas Siswa Siklus I

No.	Indikator Aktivitas Siswa	Rata-rata skor tiap indikator siklus I (%)
1	2	3
1	Bermain	58,67
2	Berseemangat	66
3	Menulis	68,67
<b>Kategori</b>		

Persentasi Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I

$$\frac{58,67 \% + 66 \% + 68,67 \%}{3} = \frac{193,34 \%}{3} = 64,45\%$$

### J.3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Tabel J.3 Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Nama Kelompok	Nama Siswa	Indikator Penilaian									Skor	Ketercapaian (%)	Kategori			
			Bermain			Bersemangat			Menulis					13	14	15	16
			1	2	3	1	2	3	1	2	3						
4	5	6	7	8	9	10	11	12									
1	Kijang	Alfina Ajeng Oktaviani			√				√			√	9	100	√		
2		Evon Agustin		√					√			√	8	88,89	√		
3		Moh. Joni Rianto		√				√				√	7	77,78	√		
4		Ahmad Taufik H.				√				√		√	8	88,89	√		
5		Riski Firmansyah			√				√			√	7	77,78	√		
6	Gajah	Meliana Dewi			√				√			√	8	88,89	√		
7		Sofiatul Munawaroh R. R			√			√				√	7	77,78	√		
8		Samsul Arifin			√				√			√	6	66,67	√		
9		Abdul Aziz			√					√		√	7	77,78	√		
10		Sherlyana Dwi Rastini				√				√			√	9	100	√	
11	Harimau	Riki Pradana H.			√				√			√	7	77,78	√		
12		Dian			√					√		√	8	88,89	√		
13		Nur Bayu Ulul Asmi			√				√			√	7	77,78	√		
14		Umairah Merdiyani				√				√		√	9	100	√		
15		Siti Nurhasanah			√					√		√	7	77,78	√		

No	Nama Kelompok	Nama Siswa	Indikator Penilaian									Skor	Ketercapaian (%)	Kategori		
			Bermain			Bersemangat			Menulis					A	TA	
			1	2	3	1	2	3	1	2	3					
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16				
16		Fanny Silvyia Rahayu			√				√			√	9	100	√	
17		Dewi Candra		√					√		√		7	77,78	√	
18	Buaya	Ayu Tantiningsih		√					√			√	8	88,89	√	
19		Dico Ockta Tionas			√		√				√		7	77,78	√	
20		Moh. Khoirul Bisri		√				√				√	7	77,78	√	
21		Mohammad Righan G.		√			√				√		6	66,67	√	
22		Putri Indah Pudika Sari		√					√			√	8	88,89	√	
23	Kucing	Fatimatus Zahro			√				√			√	9	100	√	
24		Ikbal Firman Wahyudi		√					√			√	8	88,89	√	
25		Sutan Yusuf Amin		√				√				√	7	77,78	√	
26		Widya Dwi Lestari			√		√				√		7	77,78	√	
27		Trias Nur Layli		√			√				√		5	55,56		√
28	Sapi	Moh. Fathollah	√				√				√		4	44,44		√
29		Muhammad Nuksyanto			√		√					√	8	88,89	√	
30		Fedelia Fatika Maulidah		√					√			√	8	88,89	√	

No	Nama Kelompok	Nama Siswa	Indikator Penilaian									Skor	Ketercapaian (%)	Kategori	
			Bermain			Bersemangat			Menulis					A	TA
			1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
31		Annisa Pradini Anugrah I.			√			√			√	9	100	√	
32		Famila Febrianti	√			√				√		4	44,44		√
33	Kuda	Muhammad Jaelani	√				√			√		5	55,56		√
34		Tio Fani		√				√			√	8	88,89	√	
35		Anti Asrofa			√		√				√	8	88,89	√	
36		Muhammad Muzayin		√			√				√	7	77,78	√	
37		Hasratul Ummy		√				√			√	8	88,89	√	
38	Kambing	Intan Munika			√			√			√	9	100	√	
39		Moh. Abu Yazid	√				√			√		5	55,56		√
40		Taibun		√				√		√		7	77,78	√	
41		Muhammad Misbah			√		√				√	8	88,89	√	
42		Khoirunnisa		√			√				√	7	77,78	√	
43	Ayam	Laili Maisaroh		√			√		√			5	55,56		√
44		Muhammad Rizal Nur H.	√				√			√		5	55,56		√
45		Moh. Adit N.			√		√			√		7	77,78	√	



No	Nama Kelompok	Nama Siswa	Indikator Penilaian									Skor	Ketercapaian (%)	Kategori	
			Bermain			Bersemangat			Menulis					A	TA
			1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
46		Nopika Dewi Sulistiowati			√			√			√	9	100	√	
47		Yuni Wulandari			√		√			√		7	77,78	√	
48	Itik	Tri Andiana		√			√				√	7	77,78	√	
49		Novangga Rhamadani			√			√		√		8	88,89	√	
50		Sugik Hariyanto			√		√			√		7	77,78	√	
Perolehan Skor			115			120			127						
Skor Maksimum			150			150			150						
% Skor Tiap Indikator			76,67			80			84,67					43	7
% Keaktifan Siswa Klasikal														80,45	

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Pa = Persentase keaktifan siswa

A = Jumlah skor tiap indikator yang diperoleh siswa

N = Jumlah skor maksimal

Bermain

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100\%$$

$$Pa = \frac{115}{150} \times 100\%$$

$$Pa = 76,67$$

Bersematig

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100\%$$

$$Pa = \frac{120}{150} \times 100\%$$

$$Pa = 80$$

Menulis

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100\%$$

$$Pa = \frac{127}{150} \times 100\%$$

$$Pa = 84,67$$

#### J. 4 Analisis Aktivitas Siswa Siklus II

Tabel J.4 Aktivitas Siswa Siklus II

No.	Indikator Aktivitas Siswa	Rata-rata skor tiap indikator siklus I (%)
1	2	3
1	Bermain	76,67
2	Berseemangat	80
3	Menulis	84,67
<b>Kategori</b>		

Persentasi Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus II

$$\frac{76,67\% + 80\% + 84,67\%}{3} = \frac{241,34\%}{3} = 80,45\%$$

### J.5 Analisis Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Tabel J.5 Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Nama Kelompok	Nama Siswa	Aktivitas Belajar Siswa		Peningkatan			% Peningkatan Individu	Rata-rata	Kategori	
			Siklus I	Siklus II	Naik	Tetap	Turun			A	TA
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Kijang	Alfina Ajeng Oktaviani	100	100		√		0,0	100	√	
2		Evon Agustin	66,67	88,89	√			22,22	77,78	√	
3		Moh. Joni Rianto	66,67	77,78	√			11,11	72,23	√	
4		Ahmad Taufik H.	77,78	88,89	√			11,11	83,34	√	
5		Riski Firmansyah	66,67	77,78	√			11,11	72,23	√	
6	Gajah	Meliana Dewi	88,89	88,89		√		0,0	88,89	√	
7		Sofiatul Munawaroh R.R.	77,78	77,78		√		0,0	77,78	√	
8		Samsul Arifin	55,56	66,67	√			11,11	61,12	√	
9		Abdul Aziz	66,67	77,78	√			11,11	72,23	√	
10		Sherlyana Dwi Rastini	66,67	100	√			33,33	83,34	√	
11	Harimau	Riki Pradana H.	66,67	77,78	√			11,11	72,23	√	
12		Dian	77,78	88,89	√			11,11	83,34	√	
13		Nur Bayu Ulul Asmi	66,67	77,78	√			11,11	72,23	√	
14		Umairoh Merdiyani	66,67	100	√			33,33	83,34	√	
15		Siti Nurhasanah	66,67	77,78	√			11,11	72,23	√	

No	Nama Kelompok	Nama Siswa	Aktivitas Belajar Siswa		Peningkatan			% Peningkatan Individu	Rata-rata	Kategori	
			Siklus I	Siklus II	Naik	Tetap	Turun			A	TA
			4	5	6	7	8			9	10
16	Buaya	Fanny Silvyah Rahayu	77,78	100	√			22,22	88,89	√	
17		Dewi Candra	66,67	77,78	√			11,11	72,23	√	
18		Ayu Tantiningsih	66,67	88,89	√			22,22	77,78	√	
19		Dico Ockta Tionas	55,56	77,78	√			22,22	66,67	√	
20		Moh. Khoirul Bisri	44,44	77,78	√			33,34	61,11	√	
21	Kucing	Mohammad Righan G.	66,67	66,67		√		0,0	66,67	√	
22		Putri Indah Pudika Sari	66,67	88,89	√			22,22	77,78	√	
23		Fatimatus Zahro	66,67	100	√			33,33	83,34	√	
24		Ikbal Firman Wahyudi	77,78	88,89	√			11,11	83,34	√	
25		Sutan Yusuf Amin	66,67	77,78	√			11,11	72,23	√	
26	Sapi	Widya Dwi Lestari	77,78	77,78		√		0,0	77,78	√	
27		Trias Nur Layli	33,33	55,56	√			22,23	44,45		√
28		Moh. Fathollah	44,44	44,44		√		0,0	44,44		√
29		Muhammad Nuksyanto	66,67	88,89	√			22,22	77,78	√	
30		Fedelia Fatika Maulidah	66,67	88,89	√			22,22	77,78	√	

No	Nama Kelompok	Nama Siswa	Aktivitas Belajar Siswa		Peningkatan			% Peningkatan Individu	Rata-rata	Kategori	
			Siklus I	Siklus II	Naik	Tetap	Turun			A	TA
			4	5	6	7	8			9	10
31		Annisa Pradini Anugrah I.	66,67	100	√			33,33	83,34	√	
32	Kuda	Famila Febrianti	44,44	44,44		√		0,0	44,44		√
33		Muhammad Jaelani	44,44	55,56	√			11,12	50		√
34		Tio Fani	66,67	88,89	√			22,22	77,78	√	
35		Anti Asrofa	66,67	88,89	√			22,22	77,78	√	
36	Kambing	Muhammad Muzayin	66,67	77,78	√			11,11	72,23	√	
37		Hasratul Ummy	44,44	88,89	√			44,45	66,67	√	
38		Intan Munika	66,67	100	√			33,33	83,34	√	
39		Moh. Abu Yazid	44,44	55,56	√			11,12	50		√
40		Taibun	66,67	77,78	√			11,11	72,23	√	
41	Ayam	Muhammad Misbah	88,89	88,89		√		0,0	88,89	√	
42		Khoirunnisa	55,56	77,78	√			22,22	66,67	√	
43		Laili Maisaroh	44,44	55,56	√			11,12	50		√
44		Muhammad Rizal Nur H.	44,44	55,56	√			11,12	50		√
45		Moh. Adit N.	66,67	77,78	√			11,11	72,23	√	

No	Nama Kelompok	Nama Siswa	Aktivitas Belajar Siswa		Peningkatan			% Peningkatan Individu	Rata-rata	Kategori	
			Siklus I	Siklus II	Naik	Tetap	Turun			A	TA
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
46		Nopika Dewi Sulistiowati	77,78	100	√			22,22	88,89	√	
47	Itik	Yuni Wulandari	66,67	77,78	√			11,11	72,23	√	
48		Tri Andiana	66,67	77,78	√			11,11	72,23	√	
49		Novangga Rhamadani	44,44	88,89	√			44,45	66,67	√	
50		Sugik Hariyanto	66,67	77,78	√			11,11	72,23	√	
Jumlah			3222,3	4022,3	42	8	0				
% Rata-rata			64,45	80,45	84	16	0			43	7
% Peningkatan Klasikal					84					86	

## Lampiran K. Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

### K.1 Hasil Belajar Siswa Prasiklus

Tabel K.1 Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPS Semester I Pokok Bahasan Sumber Daya Alam di SDN Tenggarang 03 Bondowoso Tahun Pelajaran 2011/2012

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Ya	Tidak
1	2	3	4	5
1	Dewi Candra	65	√	
2	Moh. Fathollah	45		√
3	Ahmad Taufik H.	40		√
4	Moh. Joni Rianto	55	√	
5	Abdul Aziz	40		√
6	Alfina Ajeng Oktaviani	95	√	
7	Annisa Pradini Anugrah I.	80	√	
8	Ayu Tantiningsih	50		√
9	Dico Ockta Tionas	40		√
10	Evon Agustin	75	√	
11	Fanny Silvyia Rahayu	85	√	
12	Fatimatus Zahro	50		√
13	Fedelia Fatika Maulidah	40		√
14	Hasratul Ummy	60	√	
15	Iqbal Firman Wahyudi	40		√
16	Intan Munika	45		√
17	Khoirunnisa	60	√	
18	Laili Maisaroh	45		√
19	Meliana Dewi	90	√	
20	Muhammad Nuksyanto	40		√
21	Muhammad Muzayin	80	√	
22	Muhammad Jaelani	40		√
23	Moh. Abu Yazid	40		√
24	Mohammad Righan G.	85	√	
25	Muhammad Misbah	80	√	
26	Muhammad Rizal Nur H.	40		√
27	Nopika Dewi Sulistiowati	80	√	
28	Novangga Rhamadani	40		√
29	Putri Indah Pudika Sari	65	√	
30	Riski Firmansyah	40		√
31	Riki Pradana H.	90	√	
32	Samsul Arifin	55		√



No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Ya	Tidak
1	2	3	4	5
33	Sherlyana Dwi Rastini	40		√
34	Siti Nurhasanah	40		√
35	Sofiatul Munawaroh R. R.	70	√	
36	Sugik Hariyanto	40		√
37	Sutan Yusuf Amin	40		√
38	Tri Andiana	45		√
39	Trias Nur Layli	50		√
40	Tio Fani	40		√
41	Umairoh Merdiyani	40		√
42	Widya Dwi Lestari	85	√	
43	Yuni Wulandari	60	√	
44	Taibun	40		√
45	Moh. Adit N.	40		√
46	Dian	70	√	
47	Nur Bayu Ulul Asmi	55		√
48	Moh. Khoirul Bisri	40		√
49	Famila Febrianti	45		√
50	Anti Asrofa	65	√	
	Rata-rata (%)	56,24		
	Persentase (%)		38	62

(Sumber: Data Primer SDN Tenggarang 03 Bondowoso)

$$Pt = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Pt = Persentase peningkatan hasil belajar siswa

$n$  = Jumlah siswa yang memiliki skor  $\geq 60$  dari skor maksimal 100

$N$  = Jumlah seluruh siswa

Tuntas

$$Pt = \frac{19}{50} \times 100\%$$

Pt = 38

Tidak Tuntas

$$Pt = \frac{31}{50} \times 100\%$$

$$Pt = 62$$

## K.2 Hasil Belajar Siswa Siklus I

Tabel K.2 Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Kategori	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	2	3	4	5
1	Dewi Candra	60	√	
2	Moh. Fathollah	58		√
3	Ahmad Taufik H.	64	√	
4	Moh. Joni Rianto	74	√	
5	Abdul Aziz	64	√	
6	Alfina Ajeng Oktaviani	90	√	
7	Annisa Pradini Anugrah I.	74	√	
8	Ayu Tantiningsih	60	√	
9	Dico Ockta Tionas	56		√
10	Evon Agustin	70	√	
11	Fanny Silvya Rahayu	74	√	
12	Fatimatus Zahro	60	√	
13	Fedelia Fatika Maulidah	65	√	
14	Hasratul Ummy	56		√
15	Iqbal Firman Wahyudi	61	√	
16	Intan Munika	75	√	
17	Khoirunnisa	50		√
18	Laili Maisaroh	43		√
19	Meliana Dewi	84	√	
20	Muhammad Nuksyanto	60	√	
21	Muhammad Muzayin	83	√	
22	Muhammad Jaelani	44		√
23	Moh. Abu Yazid	44		√
24	Mohammad Righan G.	62	√	
25	Muhammad Misbah	81	√	
26	Muhammad Rizal Nur H.	56		√
27	Nopika Dewi Sulistiowati	91	√	
28	Novangga Rhamadani	51		√
29	Putri Indah Pudika Sari	61	√	
30	Riski Firmansyah	63	√	
31	Riki Pradana H.	74	√	
32	Samsul Arifin	51		√
33	Sherlyana Dwi Rastini	69	√	
34	Siti Nurhasanah	56		√

No	Nama Siswa	Nilai	Kategori	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	2	3	4	5
35	Sofiatul Munawaroh R. R.	74	√	
36	Sugik Hariyanto	66	√	
37	Sutan Yusuf Amin	60	√	
38	Tri Andiana	66	√	
39	Trias Nur Layli	40		√
40	Tio Fani	64	√	
41	Umairah Merdiyani	62	√	
42	Widya Dwi Lestari	74	√	
43	Yuni Wulandari	69	√	
44	Taibun	70	√	
45	Moh. Adit N.	60	√	
46	Dian	74	√	
47	Nur Bayu Ulul Asmi	64	√	
48	Moh. Khoirul Bisri	51		√
49	Famila Febrianti	48		√
50	Anti Asrofa	66	√	
Jumlah		3192	36	14
% Hasil Belajar			72	28
% Ketuntasan Klasikal			72	

$$Pt = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Pt = Persentase peningkatan hasil belajar siswa

$n$  = Jumlah siswa yang memiliki skor  $\geq 60$  dari skor maksimal 100

$N$  = Jumlah seluruh siswa

Tuntas

$$Pt = \frac{36}{50} \times 100\%$$

$$Pt = 72$$

Tidak Tuntas

$$Pt = \frac{14}{50} \times 100\%$$

$$Pt = 28$$

### K.3 Hasil Belajar Siswa Siklus II

Tabel K.3 Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Kategori	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	2	3	4	5
1	Dewi Candra	66	√	
2	Moh. Fathollah	58		√
3	Ahmad Taufik H.	60	√	
4	Moh. Joni Rianto	64	√	
5	Abdul Aziz	69	√	
6	Alfina Ajeng Oktaviani	84	√	
7	Annisa Pradini Anugrah I.	90	√	
8	Ayu Tantiningsih	75	√	
9	Dico Ockta Tionas	70	√	
10	Evon Agustin	90	√	
11	Fanny Silvyah Rahayu	98	√	
12	Fatimatus Zahro	98	√	
13	Fedelia Fatika Maulidah	70	√	
14	Hasratul Umyy	70	√	
15	Iqbal Firman Wahyudi	70	√	
16	Intan Munika	94	√	
17	Khoirunnisa	70	√	
18	Laili Maisaroh	50		√
19	Meliana Dewi	61	√	
20	Muhammad Nuksyanto	70	√	
21	Muhammad Muzayin	60	√	
22	Muhammad Jaelani	42		√
23	Moh. Abu Yazid	55		√
24	Mohammad Righan G.	70	√	
25	Muhammad Misbah	61	√	
26	Muhammad Rizal Nur H.	58		√
27	Nopika Dewi Sulistiowati	94	√	
28	Novangga Rhamadani	75	√	
29	Putri Indah Pudika Sari	70	√	
30	Riski Firmansyah	68	√	
31	Riki Pradana H.	60	√	
32	Samsul Arifin	60	√	
33	Sherlyana Dwi Rastini	80	√	
34	Siti Nurhasanah	68	√	

No	Nama Siswa	Nilai	Kategori	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	2	3	4	5
35	Sofiatul Munawaroh R. R.	68	√	
36	Sugik Hariyanto	65	√	
37	Sutan Yusuf Amin	64	√	
38	Tri Andiana	70	√	
39	Trias Nur Layli	55		√
40	Tio Fani	70	√	
41	Umairah Merdiyani	70	√	
42	Widya Dwi Lestari	61	√	
43	Yuni Wulandari	65	√	
44	Taibun	63	√	
45	Moh. Adit N.	65	√	
46	Dian	64	√	
47	Nur Bayu Ulul Asmi	63	√	
48	Moh. Khoirul Bisri	70	√	
49	Famila Febrianti	52		√
50	Anti Asrofa	62	√	
Jumlah		3425	43	7
% Hasil Belajar			86	14
% Ketuntasan Klasikal			86	

$$Pt = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Pt = Persentase peningkatan hasil belajar siswa

$n$  = Jumlah siswa yang memiliki skor  $\geq 60$  dari skor maksimal 100

$N$  = Jumlah seluruh siswa

Tuntas

$$Pt = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$Pt = 86$$

Tidak Tuntas

$$Pt = \frac{7}{50} \times 100\%$$

$$Pt = 14$$



#### K.4 Analisis Perbandingan Hasil Belajar Siswa Tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Tabel K.4 Analisis Perbandingan Hasil Belajar Siswa Tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Prasiklus	Kategori		Nilai Siklus I	Kategori		Nilai Siklus II	Kategori	
			Tuntas	Tidak Tuntas		Tuntas	Tidak Tuntas		Tuntas	Tidak Tuntas
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Dewi Candra	65	√		60	√		66	√	
2	Moh. Fathollah	45		√	58		√	58		√
3	Ahmad Taufik H.	40		√	64	√		60	√	
4	Moh. Joni Rianto	55		√	74	√		64	√	
5	Abdul Aziz	40		√	64	√		69	√	
6	Alfina Ajeng Oktaviani	95	√		90	√		84	√	
7	Annisa Pradini Anugrah I.	80	√		74	√		90	√	
8	Ayu Tantiningsih	50		√	60	√		75	√	
9	Dico Ockta Tionas	40		√	56		√	70	√	
10	Evon Agustin	75	√		70	√		90	√	
11	Fanny Silvya Rahayu	85	√		74	√		98	√	
12	Fatimatus Zahro	50		√	60	√		98	√	
13	Fedelia Fatika Maulidah	40		√	65	√		70	√	
14	Hasratul Ummi	60	√		56		√	70	√	
15	Iqbal Firman Wahyudi	40		√	61	√		70	√	
16	Intan Munika	45		√	75	√		94	√	
17	Khoirunnisa	60	√		50		√	70	√	
18	Laili Maisaroh	45		√	43		√	50		√
19	Meliana Dewi	90	√		84	√		61	√	
20	Muhammad Nuksyanto	40		√	60	√		70	√	
21	Muhammad Muzayin	80	√		83	√		60	√	

No	Nama Siswa	Nilai Prasiklus	Kategori		Nilai Siklus I	Kategori		Nilai Siklus II	Kategori	
			Tuntas	Tidak Tuntas		Tuntas	Tidak Tuntas		Tuntas	Tidak Tuntas
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
22	Muhammad Jaelani	40		√	44		√	42		√
23	Moh. Abu Yazid	40		√	44		√	55		√
24	Mohammad Righan G.	85	√		62	√		70	√	
25	Muhammad Misbah	80	√		81	√		61	√	
26	Muhammad Rizal Nur H.	40		√	56		√	58		√
27	Nopika Dewi Sulistiowati	80	√		91	√		94	√	
28	Novangga Rhamadani	40		√	51		√	75	√	
29	Putri Indah Pudika Sari	65	√		61	√		70	√	
30	Riski Firmansyah	40		√	63	√		68	√	
31	Riki Pradana H.	90	√		74	√		60	√	
32	Samsul Arifin	55		√	51		√	60	√	
33	Sherlyana Dwi Rastini	40		√	69	√		80	√	
34	Siti Nurhasanah	40		√	56		√	68	√	
35	Sofiatul Munawaroh R. R.	70	√		74	√		68	√	
36	Sugik Hariyanto	40		√	66	√		65	√	
37	Sutan Yusuf Amin	40		√	60	√		64	√	
38	Tri Andiana	45		√	66	√		70	√	
39	Trias Nur Layli	50		√	40		√	55		√
40	Tio Fani	40		√	64	√		70	√	
41	Umairah Merdiyani	40		√	62	√		70	√	
42	Widya Dwi Lestari	85	√		74	√		61	√	
43	Yuni Wulandari	60	√		69	√		65	√	
44	Taibun	40		√	70	√		63	√	
45	Moh. Adit N.	40		√	60	√		65	√	

No	Nama Siswa	Nilai Prasiklus	Kategori		Nilai Siklus I	Kategori		Nilai Siklus II	Kategori	
			Tuntas	Tidak Tuntas		Tuntas	Tidak Tuntas		Tuntas	Tidak Tuntas
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
46	Dian	70	√		74	√		64	√	
47	Nur Bayu Ulul Asmi	55		√	64	√		63	√	
48	Moh. Khoirul Bisri	40		√	51		√	70	√	
49	Famila Febrianti	45		√	48		√	52		√
50	Anti Asrofa	65	√		66	√		62	√	
<b>Jumlah Skor</b>		2780	19	31	3192	36	14	3425	43	7
<b>% Hasil Belajar</b>				38			72			86
<b>% Ketuntasan Klasikal</b>				38			72			86

## Lampiran L. Hasil Wawancara Guru dan Siswa

### L.1 Wawancara Guru Sebelum Tindakan

Tujuan : Untuk mengetahui sejauh mana guru memberikan bimbingan dan latihan kepada siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar IPS di kelas

Bentuk : Wawancara bebas terpimpin

Responden : Guru kelas IV

Nama Guru : Hj. Subandiah, A.Ma. Pd

NIP : 19550223 197403 2 001

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Responden
1	2	3
1.	Metode pembelajaran apa yang sering ibu gunakan dalam melaksanakan pembelajaran IPS?	Dalam pembelajaran sehari-hari saya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Sedangkan metode diskusi jarang digunakan
2.	Apakah siswa merasa senang dan memperhatikan penjelasan yang ibu berikan?	Ada yang suka dan ada yang bosan dengan pembelajaran konvensional. Kadang ada yang tidak memperhatikan, jadi saya harus aktif memperingatkan
3.	Apakah ibu selalu memanfaatkan media untuk memudahkan proses pembelajaran IPS di kelas? Jika ya, media apa yang biasa ibu gunakan?	Kadang-kadang. Media yang saya gunakan adalah gambar
4.	Apakah ibu selalu memberikan latihan belajar pada siswa?	Iya, biasanya dengan mengerjakan LKS kemudian dibahas bersama dan pemberian PR
5.	Kesulitan yang ibu hadapi selama kegiatan belajar mengajar di kelas?	Siswa berbicara bahkan bergurau dengan temannya, jika saya sedang menjelaskan materi di depan kelas. Siswa juga cepat lupa dengan materi yang sudah saya jelaskan.

**Kesimpulan/ catatan:** Dari wawancara yang sudah dilakukan peneliti kepada guru dapat disimpulkan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Sedangkan metode diskusi jarang digunakan. Sedangkan latihan yang diberikan hanya sekedar LKS dan PR, sehingga membuat siswa hanya diam dan kurang adanya keaktifan dari siswa.

Bondowoso, 10 September 2011

Endang Sudarti

NIM 090210204150

## Lampiran L.2 Wawancara Guru Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru terhadap penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar

Bentuk : Wawancara bebas terpimpin

Responden : Guru kelas IV

Nama Guru : Hj. Subandiah, A.Ma. Pd

NIP : 19550223 197403 2 001

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Responden
1	2	3
1.	Bagaimana pendapat ibu tentang pelaksanaan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar yang sudah diterapkan?	Saya sangat senang dengan langkah-langkah dalam penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar ini karena dapat membuat siswa antusias dalam mengikuti pelajaran
2.	Bagaimana pendapat ibu tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar?	Alhamdulillah, dalam pembelajaran melalui penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar ini siswa lebih aktif. Siswa yang tadinya terlihat bosan merasa ikut berpartisipasi dalam kelompok dan hasil pemerolehan nilai tes semakin meningkat
3.	Menurut ibu apa saja kelebihan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar yang sudah diterapkan?	Kelebihan pembelajaran ini adalah mampu meningkatkan keaktifan siswa dan keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan
4.	Menurut ibu apa saja kelemahan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar yang sudah diterapkan?	Kelemahan pembelajaran ini adalah memerlukan waktu dan persiapan yang lama. Namun hasil yang diperoleh tidak mengecewakan
5.	Bagaimana saran ibu untuk mengatasi kelemahan tersebut?	Saran saya perlu diperhitungkan lagi alokasi waktunya.

**Kesimpulan/ catatan :** Guru merasa puas dengan pembelajaran melalui metode permainan dengan ular tangga dan media gambar yang dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dengan adanya kegiatan belajar sambil bermain melalui permainan yang dilakukan siswa secara kelompok dan presentasi hasil permainan. Munculnya aktivitas siswa yang maksimal dan hasil pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

Bondowoso, 19 Januari 2012

Pewancara,

Endang Sudarti

NIM 090210204150

### Lampiran L.3 Wawancara Siswa Sebelum Tindakan

- Tujuan : Untuk mengetahui sejauh mana siswa menerima bimbingan dan latihan dari guru dalam kegiatan proses belajar mengajar IPS di kelas
- Bentuk : Wawancara bebas terpimpin
- Responden : Siswa kelas IV
- Nama Siswa : Sofiatul Munawaroh R. R
- No. Absen : 35

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Responden
1	2	3
1.	Bagaimanakah cara guru mengajar IPS di kelas?	Bu guru menjelaskan pelajaran di depan kelas, diselingi tanya jawab, kemudian memberikan soal di LKS, lalu LKS dikumpulkan dan dibahas bersama-sama. Kadang-kadang bu guru memberikan tugas kelompok.
2.	Kesulitan apa yang anda hadapi selama kegiatan pembelajaran IPS di kelas?	Saya sulit menghafal pelajaran dan bosan di dalam kelas

Bondowoso, 10 September 2011

Pewawancara,

Endang Sudarti

NIM 090210204150



Responden : Siswa kelas IV  
 Nama Siswa : Muhammad Jaelani  
 No. Absen : 22

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Responden
1	2	3
1.	Bagaimanakah cara guru mengajar IPS di kelas?	Bu guru menerangkan pelajaran, bertanya, lalu memberikan soal. Kadang-kadang bu guru menyuruh untuk diskusi kelompok.
2.	Kesulitan apa yang anda hadapi dalam kegiatan pembelajaran IPS?	Saya sulit memahami pelajaran yang diterangkan guru

**Kesimpulan/Catatan :** Siswa merasa jenuh dengan metode yang digunakan oleh guru. Siswa juga sulit memahami materi.

Bondowoso, 10 September 2011  
 Pewancara,

Endang Sudarti  
 NIM 090210204150

**Lampiran L.4 Wawancara Siswa Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar**

Tujuan : Untuk memperoleh informasi tentang kesulitan dan pemahaman siswa pada materi pembelajaran

Bentuk : Wawancara bebas terpimpin

Responden : Siswa kelas IV

Nama Siswa : Sofiatul Munawaroh R. R

No. Absen : 35

<b>No</b>	<b>Pertanyaan Peneliti</b>	<b>Jawaban Responden</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
1.	Bagaimana pendapat dan tanggapan anda tentang pelaksanaan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar yang sudah diterapkan?	Saya merasa senang karena bisa belajar sambil bermain dan bu guru tidak lagi banyak ceramah yang biasanya membuat saya bosan di kelas.
2.	Kesulitan apa yang anda hadapi selama kegiatan pembelajaran IPS menggunakan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar?	Tidak ada

Bondowoso, 19 Januari 2012

Pewancara,

Endang Sudarti

NIM 090210204150

Responden : Siswa kelas IV  
 Nama Siswa : Muhammad Jaelani  
 No. Absen : 22

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Responden
1	2	3
1.	Bagaimana pendapat dan tanggapan anda tentang pelaksanaan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar yang sudah diterapkan?	Saya suka karena saya bisa bermain sekaligus mengerjakan soal
2.	Kesulitan apa yang anda hadapi selama kegiatan pembelajaran IPS menggunakan penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar?	Saya kurang paham dengan langkah-langkah permainan

**Kesimpulan/Catatan:** Murid merasa senang melakukan pembelajaran dengan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar karena tidak merasa bosan yang biasanya hanya dengan mendengarkan ceramah dari guru, siswa lebih aktif dalam kelompok. Kesulitan siswa terletak pada kurang pemahannya dengan langkah-langkah permainan dan terbatasnya waktu yang diberikan oleh guru.

Bondowoso, 19 Januari 2012  
 Pewancara,

Endang Sudarti  
 NIM 090210204150

### Lampiran M. Foto Kegiatan



Gambar M.1 Guru menjelaskan materi kepada siswa



Gambar M.2 Siswa melakukan permainan ular tangga secara berkelompok



Gambar M.3 Siswa mempresentasikan hasil permainan ular tangga



Gambar M.4 Siswa mengerjakan soal tes

**Lampiran N. Surat Permohonan Izin Penelitian**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121  
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-334988  
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 0 2 0 3 /UN25.1.5/PL.5/2012  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

11 JAN 2012

Yth. Kepala SD Negeri Tenggarang 03  
Tenggarang - Bondowoso

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Endang Sudarti  
NIM : 090210204150  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud mengadakan Penelitian tentang "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam Melalui Metode Permainan Dengan Ular Tangga dan Media Gambar di SD Negeri Tenggarang 03 Tahun Pelajaran 2011/2012", di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Dekan  
Bantu Dekan I,  
Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.  
NIP 19540501 198303 1 005

**Lampiran O. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian**



PEMERINTAH KABUPATEN BONDOWOSO  
 UNIT PELAKSANA TEKNIS DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH DASAR NEGERI TENGGARANG 03**  
 Jl. Raya Situbondo No. 25 Telp. (0332) 431916 Kode Pos 68281  
 Kec.TENGGARANG Kab.BONDOWOSO

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 421.2/88/430.10.1.30.23/2012

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **HUSNAN THOHA, S.Pd**  
 NIP : 19580610 198101 1 004  
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : **ENDANG SUDARTI**  
 NIM : 090210204150  
 Jurusan : Ilmu Pendidikan  
 Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Universitas Jember

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Tenggarang 03 Kecamatan Tenggarang Kabupaten Bondowoso, guna pembuatan skripsi yang berjudul: **“Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam melalui Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar di SDN Tenggarang 03 Tahun Pelajaran 2011/2012”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bondowoso, 28 Januari 2012  
 Ka. SD Negeri Tenggarang 03

**HUSNAN THOHA, S.Pd**  
 NIP .19580610 198101 1 004

## **Lampiran P. Daftar Riwayat Hidup**

### **A. Biodata**

Nama : Endang Sudarti  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/ Tanggal Lahir : Bondowoso, 18 April 1987  
Agama : Islam  
Kebangsaan : Indonesia  
Tinggi Badan : 155 cm  
Berat Badan : 52 kg  
Alamat : Perum Kembang Permai Blok EE No 07 RT  
34 RW 10 Bondowoso

### **B. Pendidikan Formal**

SD lulus tahun 2000  
SLTP lulus tahun 2003  
SMA lulus tahun 2006



## Lampiran Q. Hasil Kerja Kelompok Siswa

## Q.1 Hasil Kerja Kelompok Siswa

## Lembar Jawaban Permainan Ular Tangga

Nama Kelompok : Kelompok Rusa

Nama Anggota Kelompok :

1. WIDYA DWI LESTARI
2. MOH. FATHOLAH
3. TRIAS NUR LAELI
4. MOH. NOKSIANTO
5. FEDelia fatika mautila

Nomor Soal	Jawaban	Nama Penjawab
<del>24</del>	Kopi	Moh Fathollah
<del>4</del>	Letusan gunung berapi	widya dwi lestari
<del>7</del>	Vulkanik	Trias nur laeli
7	Tanah	Fedelia fatika
13	sangat subur	Moh. Noksianto
<del>20</del>	Perusahaan Air Minum	widya dwi lestari
25	Getas	Moh Fat Fathollah
<del>28</del>	Bangunan dan perabot	Moh. Noksianto
19	Rumah tangga	
<del>19</del>	Barang-barang	Trias nur laeli
35	kulitnya	Moh. Noksianto
<del>89</del>	Perdagangan lewat internet	Moh FATHOLAH
<del>10</del>	Ayam	Trias nur laeli
19	Kebutuhan sehari-hari	Fedelia fatika
91	bahan mentah	Moh FATHOLAH
20	air	Trias nur laeli
97	Hasil industri	Fedelia fatika
<del>4</del>	sumber daya alam yg dapat diperbarui	Fedelia fatika
34	Harimau	widya dwi lestari
47	industri	Moh Noksianto

## Lembar Jawaban Permainan Ular Tangga

Nama Kelompok : I / kucing

Nama Anggota Kelompok :

1. Alina aeng oktaviani
2. Von agustin
3. Rizki Firmansyah
4. Joni riando
5. A. taufik H.

Nomor Soal	Jawaban	Nama Penjawab
7	Tanah	Von agustin
8	tanah vulkanik	M. Rizki Firmansyah
9	Lereng-lereng gunung	A. taufik H.
11	tanah humus	Alina aeng oktaviani
12	dibuat-buat	M. Joni Riando
13	karena sangat subur	Von agustin
14	tanah Gambut	M. Rizki Firmansyah
17	tanah liat	A. taufik H. dan Alina
18	memerlukan	Alina aeng o.
20	AIR	M. Joni Riando
22	Sayur-sayuran	M. Rizki Firmansyah
23	tanaman perkebunan	Von agustin
25	Kelapa	M. Joni Riando
36	air	Alina aeng o.
57	memanfaatkan	A. taufik H. dan Alina
35	kuilnya	Rizki Firmansyah
49	Sumber daya energi	M. Joni Riando
50	Panas bumi	Von agustin
61	pertanian	Alina aeng o.
64	tanah	A. taufik H.

## Lembar Jawaban Permainan Ular Tangga Siklus II

Nama Kelompok : I (satu) kucing

Nama Anggota Kelompok :

1. Alfina ajeng o
2. Ivon agustin
3. Joni rianto
4. A. fauzik H
5. riski firmansyah

Nomor Soal	Jawaban	Nama Penjawab
10	tumbuhan	M. Rizki Firmansyah
24	kebutuhan	ahmad fauzik Hidayatullah
8	Usaha Pelestarian tanah	M. Joni Rianto
9	tumbuhan	Alfina ajeng o
11	Subur	Ivon agustin
17	bahan-bahan beracun dan limbah pabrik	M. Rizki Firmansyah
18	hemat dalam pemakaian air	ahmad fauzik Hidayatullah
18	dan limbah pabrik	M. Joni Rianto
19	dipelihara	Alfina ajeng o
20	Pemupukan	Ivon agustin
26	distribusi	M. Rizki Firmansyah
41	kebutuhan hidupnya	ahmad fauzik Hidayatullah
28	sampah	M. Joni Rianto
27	tempat	Alfina ajeng o
49	konsumen	Ivon agustin
29	UgD	M. Rizki Firmansyah
35	Sumber daya energi	ahmad fauzik
60	perindustrian	Alfina ajeng o

## Lembar Jawaban Permainan Ular Tangga Siklus II

Nama Kelompok :

~~7 (Cuyah) Kuda~~

Nama Anggota Kelompok :

1. Annisa Pradini A.I
2. Jailani
3. Famila
4. Tio Fani
5. Anti asrotah

Nomor Soal	Jawaban	Nama Penjawab
8	Usaha pelestarian tanah.	Annisa Pradini A.I
9	Tumbuhan	Jailani
4	Masalah	Famila
11	Subur	Tio Fani
13	humus	Anti asrotah
28	hewan	Annisa Pradini A.I
21	Sampah - Sampah Plastik	Jailani
15	Pohon	Famila
19	dipelihara	Tio Fani
20	Pemupukan	Anti asrotah
28	Sampah	Annisa Pradini A.I
32	Barang - Barang	Jailani
24	kebutuhan	Famila
49	Usaha kerajinan	Tio Fani
27	tempat	Anti asrotah
36	batu bara.	Annisa Pradini A.I
44	guru	Jailani
20	menghemat	Famila
53	Konsumen	Tio Fani
60	perindustrian	Anti Asrotah

## Q.2 Hasil Tes Siswa

Nama : Muhammad Jaylani  
 Kelas : IV (empat)  
 Nomor Absen: 22

## Soal Tes

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan tepat!

- 1) Sebutkan 2 macam sumber daya alam!
- 2) Sebutkan 4 sumber daya alam yang dapat diperbarui dan 3 sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui!
- 3) Jelaskan 4 manfaat air dalam kehidupan sehari-hari!
- 4) Mengapa batu bara termasuk sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui?
- 5) Bagaimana proses mendapatkan minyak bumi yang siap diolah menjadi bahan bakar?

## Jawaban

- 1.) Sumber daya alam yang dapat diperbarui, sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui
- 2.) Pohon kelapa, pohon mangga, pohon nanas, pohon jambu batu bara, batu piring, batu bata
- 3.) memasak, minum, mencuci, mandi
- 4.) karena tidak bisa diperbarui
- 5.) Per tambangan minyak bumi



Nama : MELI ANA DEWI.....  
 Kelas : 4 (empat)  
 Nomor Absen: 22....

## Soal Tes

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan tepat!

- 1) Sebutkan 2 macam sumber daya alam!
- 2) Sebutkan 4 sumber daya alam yang dapat diperbarui dan 3 sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui!
- 3) Jelaskan 4 manfaat air dalam kehidupan sehari-hari!
- 4) Mengapa batu bara termasuk sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui?
- 5) Bagaimana proses mendapatkan minyak bumi yang siap diolah menjadi bahan bakar?

## Jawaban

- 1) Sumber daya alam yang dapat di perbaharui dan ada juga sumber daya alam yang tidak di perbaharui dapat
- 2) ① air ② tumbuhan ③ hewan ④ tanah ⑤ energi ⑥ emas ⑦ pasir ⑧ per tambangan sumber daya alam mineral bukit sumber daya alam mineral bukit
- 3) mandi ② minum ③ menyiram tumbuhan ④ karena di pakek tidak diperbaharui; memasak, dan mencuci
- 4) karena batu bara tidak dapat dihasilkan kembali setelah digunakan
- 5) Per tambangan/pengambilan ke dalam bumi. Setelah itu diperoleh minyak mentah. Lalu dilakukan penyulingan

84

Nama : M-ABU yosid  
 Kelas : IV  
 Nomor Absen : 23

## Soal Tes Siklus II

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan tepat!

- 1) Mengapa sumber daya alam perlu dilestarikan?
- 2) Sebutkan 4 cara pelestarian sumber daya alam!
- 3) Sebutkan dan jelaskan 3 bentuk kegiatan ekonomi!
- 4) Sebutkan masing-masing tempat dari kegiatan produksi berikut ini:  
bercocok tanam, mencukur rambut, mengajar anak-anak, dan mengobati pasien!
- 5) Sebutkan 4 contoh kegiatan konsumsi!

## Jawaban

1. karena ~~katanya~~ sumber daya alam kalau tidak dilestarikan maka akan ~~habis~~ ~~habis~~ pulih
  2. kegiatan ~~ekonomi~~ ~~ekonomi~~ kegiatan konsumsi, kegiatan ~~produksi~~ ~~produksi~~ distribusi
  3. ~~orang~~ ~~orang~~ berjualan dipasar, guru mengajar dikelas, buruh bekerja di pabrik, Usaha pelestarian sumber daya alam mineral logam
  4. sawah ~~tanam~~ ~~tanam~~ mencukur rambut kelas ~~ajar~~ ~~ajar~~ mengobati pasien
  5. makanan nasi, minum susu, berpakaian, dan bersepatu
- ↳ Usaha pelestarian ~~sumber~~ sumber daya energi

55



Nama : Annisa Pradini A.I  
 Kelas : IV  
 Nomor Absen : 7

Soal Tes Siklus II

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan tepat!

- 1) Mengapa sumber daya alam perlu dilestarikan?
- 2) Sebutkan 4 cara pelestarian sumber daya alam!
- 3) Sebutkan dan jelaskan 3 bentuk kegiatan ekonomi!
- 4) Sebutkan masing-masing tempat dari kegiatan produksi berikut ini:  
 bercocok tanam, mencukur rambut, mengajar anak-anak, dan mengobati pasien!
- 5) Sebutkan 4 contoh kegiatan konsumsi!

Jawaban

1) karena bila kita mengundatnya dengan seandainya nanti kalau kita mau mengundurkannya kembali kita yang rugi / tidak terkena masalah.

2) usaha pelestarian sumber daya alam  
 - tidak membakar sampah  
 - tidak menebang pohon  
 - tidak membuang limbah ke sungai / ke laut  
 - tidak membuang limbah ke sawah

3) kegiatan produksi = merupakan kegiatan manusia yang menghasilkan jasa dan barang

4) kegiatan konsumsi = merupakan kegiatan menggunakan / menikmati hasil produksi produsen dan konsumen

5) kegiatan distribusi = kegiatan menyebarkan barang dan jasa dari produsen ke konsumen

4) bercocok tanam → di sawah, mencukur rambut → di salon, mengajar anak → di sekolah/kelas, mengobati pasien → Rumah sakit

5) makan nasi, minum susu, berpakaian dan bersepatu.

90