

**PENGARUH MODEL INKUIRI DENGAN MEDIA *PUZZLE* KENI  
TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PEGETAHUAN SOSIAL  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD N Sukosari, Bandongan, Magelang)**

**SKRIPSI**



Oleh :

Tri Kurniyati

NPM.13.0305.0056

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2017**

**PENGARUH MODEL INKUIRI DENGAN MEDIA *PUZZLE* KENI  
TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PEGETAHUAN SOSIAL  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD N Sukosari, Bandongan, Magelang)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMMagelang



Oleh :

Tri Kurniyati  
NPM. 13.0305.0056

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI BERJUDUL**

**PENGARUH MODEL INKUIRI DENGAN MEDIA *PUZZLE* KENI  
TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PEGETAHUAN SOSIAL  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD N Sukosari, Bandongan, Magelang)**

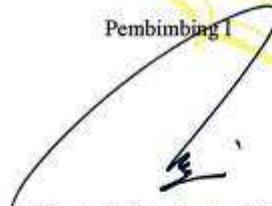
Oleh:

Tri Kurniyati

13.0305.0056

Telah Diterima dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas  
Muhammadiyah Magelang Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.

Pembimbing I



**Drs. Arie Supriyatna, M.Si.**  
NIP. 19560412 198503 1 002

Pembimbing II



**Galih Istiningsih, M.Pd.**  
NIK. 128906100

## PENGESAHAN

### PENGARUH MODEL INKUIRI DENGAN MEDIA *PUZZLE* KENI TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PEGETAHUAN SOSIAL (Penelitian pada Siswa Kelas IV SD N Sukosari, Bandongan, Magelang)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan Studi  
pada Program Studi S-1 PGSD Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas  
Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji

Hari : Kamis

Tanggal : 10 Agustus 2017

Tim Penguji Skripsi :

1. Drs. Arie Supriyatna, M.Si. : Ketua / Anggota
2. Galih Istiningsih, M.Pd. : Sekretaris / Anggota
3. Dra. Indiati, M.Pd : Anggota
4. Rasidi, M.Pd : Anggota

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Mengesahkan  
Dekan FKIP

Drs. H. Subiyanto, M.Pd.  
NIP. 195708071983031002

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tri Kurniyati  
NPM : 13.0305.0056  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni Terhadap Hasil Belajar IPS

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui merupakan penjiplakan terhadap karya orang lain (plagiat), saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 10 Agustus 2017



Tri Kurniyati  
NPM. 13.0305.0056

## MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri (Q.S. Ar Ra’d, ayat: 11)”

## **PERSEMBAHAN**

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Bapak Muhaimin dan ibu Istikanah tercinta yang telah mendidiku dengan penuh kasih sayang, mendukung, dan selalu mendoakan untuk keberhasilanku.
2. Almamaterku tercinta, Program, Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH MODEL INKUIRI DENGAN MEDIA *PUZZLE* KENI  
TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD N Sukosari, Bandongan, Magelang)

**Tri Kurniyati**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni Terhadap Hasil Belajar IPS pada siswa kelas IV SD N Sukosari Bandongan.

Penulis menggunakan model penelitian *nonequivalent control group design*. Variabel bebas penelitian yaitu model inkuiri dengan media *puzzle* keni dan variabel terikat yaitu hasil belajar IPS. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Sukosari Bandongan yang berjumlah 20 siswa. Sedangkan teknik sampling menggunakan *total sampling*. Instrumen Pengumpulan Data menggunakan *Independent Sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS mengalami peningkatan, hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata *posttest* seluruh responden setelah diberikan treatment menggunakan model inkuiri dengan media *Puzzle* keni dari nilai *pretest*. Dapat dikatakan bahwa penerapan model inkuiri dengan media *Puzzle* keni berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPS kelas IV SD SD Negeri Sukosari Bandongan. Nilai signifikan menunjukkan 0,000 karena nilai signifikan kurang dari 0,05 dapat disimpulkan model inkuiri dengan media *Puzzle* keni berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS.

**Kata Kunci:** *Model Inkuiri dengan Media Puzzle Keni, Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*

## KATA PENGANTAR

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengaruh Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni Terhadap Hasil Belajar IPS. Shalawat dan salam semoga dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menginspirasi dalam setiap langkah perjuangan umat Islam.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada berbagai pihak yang telah memberi bantuan berupa moral dan material selama penulisan skripsi ini. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ir. Eko Muh. Widodo, MT, Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd, Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah.
3. Rasidi, M.Pd, Kaprodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan petunjuk pelaksanaan penulisan skripsi.
4. Drs. Arie Supriyatna, M.Sidan Galih Istiningsih, M.Pd sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing skripsi dari awal sampai selesai.
5. Dosen dan Staf TU Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah berpartisipasi selama proses pembuatan skripsi
6. Muhyidin, S.Pd.M.Pd selaku Kepala sekolah dan keluarga besar SD N Sukosari Bandongan atas ijin, bantuan dan kerjasamanya kepada peneliti.

7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi belum sempurna, oleh karena itu saran dan masukan diterima dengan senang hati untuk kebaikan kebenaran skripsi ini dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, 10 Agustus 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
<b>BAB IPENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB IIKAJIAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
A. Hasil Belajar IPS.....	9
B. Model Pembelajaran Inkuiri dengan Media <i>Puzzle Keni</i> .....	18
C. Perbedaan Model Pembelajaran Inkuiri dengan Media <i>Puzzle Keni</i> .....	36

D. Pengaruh Model Inkuiri dengan Media <i>Puzzle</i> Keni Terhadap Hasil Belajar IPS .....	37
E. Kerangka Berpikir .....	38
F. Hipotesis .....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
A. Desain Penelitian.....	41
B. Subjek Penelitian .....	42
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	44
D. Variabel Penelitian.....	44
E. Seting Penelitian dan Subyek.....	45
F. Metode Pengumpulan Data.....	47
G. Prosedur Penelitian .....	52
H. Teknik Analisis Instrumen Pengumpulan Data .....	56
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>
A. Hasil Penelitian .....	60
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	67
C. Pengujian Prasyarat Analisis Data .....	78
D. Pengujian Hipotesis .....	80
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	85
F. Keterbatasan Penelitian .....	88
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>89</b>
A. Kesimpulan .....	89
B. Saran .....	90

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	92
-----------------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Berpikir .....	39
2. Alur Proses Penelitian .....	52
3. Diagram Pencapaian Hasil Belajar IPS Tahap <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	70
4. Diagram Pencapaian Hasil Belajar IPSTahap <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	73

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tahap-tahap Model Inkuiri dengan Media <i>Puzzle</i> Keni .....	24
2. Prinsip-prinsip Model Inkuiri dengan Media <i>Puzzle</i> Keni .....	36
3. Desain Penelitian <i>Pretest and Post-test Group</i> .....	41
4. Matrik Pelaksanaan Penelitian.....	46
5. Jenis data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	47
6. Klasifikasi Tingkat Kesukaran .....	51
7. Klasifikasi Daya Pembeda.....	51
8. Kriteria <i>Normalized Gain</i> .....	57
9. Hasil Uji Validitas Instrumen .....	62
10. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen .....	64
11. Rata-rata Hasil Reliabilitas .....	65
12. Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....	66
13. Hasil Uji Daya Pembeda.....	67
14. Data Distribusi Hasil Nilai <i>Pretest</i> .....	68
15. Kriteria Hasil Belajar IPS Tahap <i>Pretest</i> .....	70
16. Data Distribusi Hasil Nilai <i>Posttest</i> .....	71
17. Kriteria Pencapaian Hasil Belajar IPS Tahap <i>Posttest</i> .....	73
18. Perbedaan Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	74
19. Hasil Perhitungan <i>N gain</i> Berdasarkan Kelas.....	75
20. Hasil Pengamatan Afektif.....	76
21. Hasil Pengamatan Psikomotorik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	77
22. Hasil Uji Normalitas .....	79
23. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	80

24.	Hasil Uji <i>Independent Sampel t test</i> Aspek Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	82
25.	Hasil Uji <i>Independent Sampel t test</i> Aspek Afektif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	83
26.	Hasil Uji <i>Independent sample t test</i> Aspek Psikomotorik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	84
27.	Rekapitulasi Data Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	85

## DAFTAR LAMPIRAN

Tabel	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Kelas Eksperimen .....	95
2. Surat Izin Penelitian Kelas Kontrol .....	96
3. Surat Keterangan Penelitian Kelas Eksperimen .....	97
4. Surat Keterangan Penelitian Kelas Kontrol .....	98
5. Surat Keterangan Uji Ahli .....	99
6. Daftar Siswa Kelas Eksperimen .....	116
7. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol .....	117
8. Daftar Nilai (Kognitif, Afektif dan Psikomotorik) .....	118
9. Instrumen Penelitian .....	125
10. Hasil Uji Validitas .....	274
11. Hasil Uji Reliabilitas .....	282
12. Hasil Uji Normalitas .....	283
13. Hasil Uji Homogenitas .....	284
14. Hasil Uji <i>Independent Sample t test</i> .....	285
15. Pelaksanaan Pembelajaran .....	292

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan yang berkualitas memegang peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan bangsa dan negara. Hal ini tidak bisa terlepas dari peranan penting para perancang pendidikan nasional menjadi lebih baik dan memiliki kualitas yang bermutu untuk mengimbangi pendidikan di dunia.

Pendidikan yang berkualitas dapat dihasilkan melalui pendidikan nasional yang tercantum pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 9 Tahun 2009 yang menyatakan bahwa otonomi dalam pengelolaan pendidikan formal dapat diwujudkan, jika penyelenggara atau satuan pendidikan formal berbentuk badan hukum pendidikan, yang berfungsi memberikan pelayanan yang adil dan bermutu kepada peserta didik. Berdasarkan tujuan diatas, maka diharapkan pendidik dapat sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, sehingga menghasilkan mutu pendidikan yang berkualitas, namun pada kenyataannya, mutu pendidikan yang rendah merupakan masalah yang dihadapi dunia pendidikan.

Mutu pendidikan yang rendah dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satu faktor yaitu guru selalu mengembangkan kemampuan pada dirinya sesuai tugasnya sebagai pendidik, seperti menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan memilih model pembelajaran serta media yang mampu mendukung pada proses pembelajaran. Proses

pembelajaran yang dilakukan guru memang dibedakan keluasan cakupannya, tetapi dalam konteks kegiatan pembelajaran mempunyai tugas yang sama. Mengajar tidak hanya dapat dinilai dengan hasil penguasaan mata pelajaran, tetapi yang terpenting adalah perkembangan pribadi anak, sekalipun mempelajari pelajaran yang baik, akan memberikan pengalaman membangkitkan bermacam-macam sifat, sikap dan kesanggupan yang konstruktif. Pelajaran IPS mampu menerapkan suatu karakter yang baik dan peserta didik kritis dalam menanggapi masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran yang kurang memperhatikan perbedaan individual anak dan didasarkan pada keinginan guru, akan sulit untuk dapat mengantarkan anak didik kearah pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti inilah yang pada umumnya terjadi pada pembelajaran konvensional. Konsekuensi dari pendekatan pembelajaran seperti ini adalah terjadinya kesenjangan yang nyata antara anak yang cerdas dan anak yang kurang cerdas dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak diperolehnya ketuntasan dalam belajar, sehingga sistem belajar tuntas terabaikan. Hal ini membuktikan terjadinya kegagalan dalam proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang hanya mendengarkan guru seharusnya sedikit dikurangi demi menambah minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPS, sehingga muncul perubahan kearah pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan instuisi,

menghidupkan imajinasi dan ide-ide yang tak terduga. Peserta didik diharapkan mampu berfikir kreatif dalam pembelajaran IPS.

Strategi yang bervariasi juga akan menambah minat peserta didik dalam belajar. Hamalik (2002: 182), memaparkan bahwa cara mengajar yang bervariasi akan memelihara minat siswa karena menimbulkan situasi belajar yang menantang dan menyenangkan. Peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu pelajaran pasti ia akan selalu mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran terpadu yang mampu mengembangkan kompetensi peserta didik kearah kehidupan bermasyarakat dengan baik dan memiliki kepekaan sosial. Pembelajaran IPS tidak hanya ditekankan pada pencapaian hasil belajar saja atau tidak hanya ditekan pada aspek kognitif saja, melainkan guru dituntut memadukan aspek kognitif, afektif, dan pskimotorik secara proporsional.

Pembelajaran IPS dipandang sebagai pelajaran yang mudah dengan bahan materinya yang sangat banyak. Secara umum, guru juga kurang menyajikan materi secara menarik. Hal inilah yang menjadikan pembelajaran IPS membosankan oleh sebagian peserta didik. Kesalahan persepsi di atas terhadap mata pelajaran IPS menjadi penyebab pembelajaran IPS di sekolah kurang bermakna. Supardi (2011:180).

Fenomena yang sering dijumpai pada era ini bahwa pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sudah inovatif namun belum mengembangkannya secara maksimal sesuai dengan kebutuhan siswa,

kegiatan pembelajaran belum dimulai dengan permasalahan, guru belum memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah, siswa belum melaksanakan penyelidikan guna mencari secara mandiri agar mendapatkan informasi saat pembelajaran berlangsung, guru belum membimbing siswa agar lebih aktif dalam menggali ilmu yang terdapat dalam berbagai sumber belajar yang tersedia, kurangnya media yang menumbuhkan minat dan motivasi siswa, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang seharusnya bermanfaat untuk mempermudah siswa mengingat materi yang telah dipelajarinya.

Siswa cenderung merasakan kejenuhan sehingga menyebabkan beberapa penyebab diantaranya membuat gaduh dan mengganggu konsentrasi siswa lain, kurangnya penguasaan materi yang diajarkan, kurangnya kedisiplinan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, siswa tidak berani menanyakan kepada guru berkaitan dengan materi yang belum dipahaminya dan siswa belum bisa bekerja sama dengan temanya dalam suatu kelompok secara maksimal.

Pembelajaran inkuiri pada umumnya adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia atau peristiwa secara) sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Materi pembelajaran tidak diberikan secara langsung. Peran siswa dalam pembelajaran ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran,

sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing siswa untuk belajar. Pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa. Pembelajaran ini sering juga dinamakan pembelajaran *heuristic*, yang berasal dari bahasa Yunani, yaitu *heuriskein* yang berarti “*saya menemukan*”.

Salah satu upaya meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran adalah dengan memilih model dalam menyampaikan materi pelajaran agar diperoleh peningkatan hasil belajar siswa khususnya pelajaran IPS. Misalnya dengan membimbing siswa untuk bersama-sama terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu membantu siswa berkembang sesuai dengan taraf intelektualnya sehingga menguatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Penelitian ini ,penulis mencoba untuk menerapkan salah satu pembelajaran yaitu pembelajaran inkuiri, pembelajaran ini mengkondisikan siswa terangsang oleh tugas, dan aktif mencari serta meneliti sendiri pemecahan masalah itu. Mencari sumber sendiri, dan mereka belajar bersama dalam kelompok. Inkuiri mengandung proses mental yang lebih tinggi tingkatannya. Seperti merumuskan masalah, merencanakan eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisa data, menarik kesimpulan Roestiyah (2008 : 76).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 16 Desember 2016, salah satu permasalahan yang dihadapi oleh sejumlah siswa SD N Sukosari yaitu tidak memiliki dorongan belajar, dikarenakan masih terdapat beberapa pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang dirancang sedemikian rupa. Namun belum mengembangkannya secara maksimal sesuai dengan kebutuhan siswa, guru belum memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah, siswa belum melaksanakan penyelidikan guna mencari secara mandiri agar mendapatkan informasi saat pembelajaran berlangsung, guru belum membimbing siswa agar lebih aktif dalam menggali ilmu yang terdapat dalam berbagai sumber belajar yang tersedia, kurangnya media yang menumbuhkan minat dan motivasi siswa, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang seharusnya bermanfaat untuk mempermudah siswa mengingat materi yang telah dipelajarinya.

Tugas seorang pendidik adalah mencari, memilih dan menentukan pembelajaran yang bervariasi demi tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang pendidik harus tau hal terbaik yang harus dilakukannya, dengan cara mengetahui dan memahami kelebihan serta kelemahan dari beberapa pembelajaran. Melalui penggunaan model yang tepat, proses pembelajaran akan berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Sesuai dengan permasalahan tersebut maka diperlukan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil pembelajaran ilmu

pengetahuan sosial. Solusi yang tepat berdasarkan permasalahan tersebut adalah diterapkannya model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat membentuk dan mengembangkan “*self concept*” pada diri siswa sehingga siswa dapat mengerti tentang konsep dasar dan ide-ide yang lebih baik, membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru, mendorong siswa untuk berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, beriskap objektif, jujur, dan terbuka.

Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut di atas maka penulis akan mengkaji penelitian eksperimen dengan judul “*Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Dengan Media Puzzle Keni Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembahasan masalah tersebut di atas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu “Adakah Pengaruh Pembelajaran Inkuiri dengan media *Puzzle Keni* terhadap Hasil belajar ilmu pengetahuan sosial kelas IV SD Negeri Sukosari Tahun Ajaran 2016/2017?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dikembangkan di atas, maka dapat disimpulkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran Inkuiri dengan media *Puzzle Keni* terhadap Hasil

belajar ilmu pengetahuan sosial kelas IV SD Negeri Sukosari Tahun Ajaran 2016/2017??".

#### **D. Manfaat penelitian**

Adapun manfaat diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 1. Bagi Guru

Penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran dan menambah wawasan serta meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan model dan media pembelajaran pembelajaran yang telah dikuasai.Guru mampu memunculkan hal-hal baru dalam pembelajaran.

##### 2. Bagi Peserta didik

Dengan penerapan pembelajaran inkuiri siswa diharapkan dapat miningkatkan hasil belajarnya terhadap mata pelajaran IPS.

##### 3. Bagi Sekolah

Sebagai informasi kepada semua guru tentang penerapan pembelajaran inkuiri dengan media *Puzzle Keni* untuk meningkatkan pembelajaran IPS.

##### 4. Bagi Peneliti

Sebagai modal awal sebagai calon guru IPS dan pengetahuan dalam penerapan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Hasil Belajar IPS**

##### **1. Pengertian Hasil Belajar IPS**

Kegiatan belajar tidak dapat dipisahkan dengan hasil belajar, kegiatan merupakan proses belajar sedangkan hasil merupakan outputnya. Dalam dunia pendidikan, hasil belajar sering didefinisikan sebagai nilai yang didapat anak berupa angka atau huruf. Hasil belajar siswa adalah hasil dari berbagai upaya dan daya yang tercermin dari partisipasi belajar yang dilakukan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang diajarkan oleh guru (Abdorrakhman, 2010: 89). Menurut Sudjana (2010: 5) menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afekif dan psikomotor.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat kita pahami bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa dalam menggambarkan pemahamannya dari perannya dalam pembelajaran yang telah dilakukan yang nantinya akan dituangkan dalam bentuk angka (skor) atau huruf. Hasil yang baik adalah hasil yang seimbang. Keseimbangan hasil tersebut dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik

## 2. Aspek-aspek Hasil Belajar

Sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan, tujuan kulikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi belajar dari Bloom yang secara garis besar membaginya mejadi tiga ranah, yakni

- a. Ranah berkenaan dengan hasil intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan; pemahaman; aplikasi; analisis; sintesis dan evaluasi.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni; penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi
- c. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan kemampuan bertindak, yang terdiri dari enam aspek psikomotoris yakni gerakan, refleksi, keterampilan gerakan dasar, gerakan ekspresif dan interpretatif . Sudjana (2010: 22-23)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa aspek hasil belajar siswa meliputi, kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan) dan afektif (sikap), namun paa pelaksanaannya aspek kognitiflah yang paling sering ditonjolkan oleh guru.

## 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator dari pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang

mempengaruhi hasil belajar itu sendiri, Sudjana (2011: 76-77) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar individu. Faktor eksternal yang dimaksud meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor lingkungan.
- c. Faktor internal (yang berasal dari dalam diri)

- 1) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang selalu tidak sehat, sakit kepala, demam, pilek, batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar.

- 2) Intelegensi dan Bakat

Bila seseorang memiliki intelegensi yang tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses bila dibandingkan dengan orang yang memiliki bakat saja tetapi intelegensinya rendah.

- 3) Minat dan Motivasi

Sebagaimana dengan intelegensi dan bakat maka minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang juga besar pengaruhnya

terhadap pencapaian prestasi belajar. Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai/ memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu. Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan serta ingin hidup senang dan bahagia. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah.

#### 4) Cara Belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan, akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan

#### d. Faktor eksternal (yang berasal dari luar diri)

##### 1) Keluarga

Keluarga adalah ayah, ibu, anak-anak serta *family* yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurangnya perhatian dan bimbingan orang tua semuanya turut mempengaruhi keberhasilan belajar.

## 2) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas/ pelengkap di sekolah, keadaan ruangan, jumlah murid per kelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya, semua ini turut mempengaruhi keberhasilan belajar anak.

## 3) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan prestasi belajar. Bila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakat terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar.

## 4) Lingkungan sekitar/ sosial

Keadaan lingkungan tempat tinggal juga sangat penting dalam mempengaruhi prestasi belajar. Keadaan lingkungan bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, iklim dan sebagainya. Misalnya bila bangunan rumah penduduk sangat rapat, akan mengganggu belajar. Keadaan lalu lintas yang membisingkan, suara hiruk pikuk orang disekitar, suara pabrik, polusi udara, iklim yang terlalu panas semua akan mempengaruhi kegairahan belajar. Sebaliknya tempat yang sepi dengan iklim yang sejuk, ini akan menunjang proses belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari faktor dalam siswa dan faktor dari luar siswa. Namun penyebab pada hasil belajar siswa yang rendah pada penelitian ini adalah faktor dari luar siswa.

Berdasarkan beberapa batasan di atas sudah dijelaskan bahwa dengan pembelajaran secara terpadu sangat memungkinkan timbulnya pemikiran-pemikiran kritis dari siswa terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan mereka. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa: “IPS merupakan bahan kajian yang wajib dimua

Kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang antara lain mencakup ilmu bumi/geografi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan lain sebagainya yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat.” (Penjelasan pasal 37). Somantri (2001) menegaskan bahwa IPS merupakan perpaduan cabang-cabang ilmu-ilmu Sosial dan humaniora termasuk di dalamnya agama, filsafat, dan pendidikan, bahkan juga menyangkut aspek-aspek ilmu kealaman dan teknologi.

Berdasarkan beberapa batasan di atas, hasil belajar IPS diartikan sebagai hasil dari suatu kegiatan seseorang atau kelompok yang telah dilakukan secara rutin dan sadar sehingga akan mengalami perubahan secara individual baik pengetahuan, keterampilan, sikap dan tingkah

laku sebagai hasil dari proses latihan dan pengalaman individu itu sendiri.

#### 4. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut permendiknas No 22 tahun 2006 tentang standar isi pembelajaran dapat dirinci sebagai berikut:

- a. Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersikap demokratis dan bertanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional.
- b. Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan inquiri untuk memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan kemudian memiliki keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
- c. Melatih belajar mandiri, di samping belajar untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.
- d. Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan dan ketrampilan sosial. Melalui pembelajaran IPS, diharapkan siswa memiliki kecerdasan dan keterampilan dalam berbagai hal yang terkait dengan kehidupan sosial kemasyarakatan. Menumbuhkan rasa senang terhadap setiap aktivitas sosial, sehingga, melahirkan kebiasaan sosial yang sesuai dengan nilai, norma, dan ketentuan yang ada.

Secara tidak langsung juga akan menimbulkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

- e. Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan tujuan dari pendidikan IPS sebenarnya erat kaitanya dengan pendidikan karakter. Seperti menumbuhkan rasa peduli dalam memahami lingkungan sekitar, mampu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Sehingga dengan pembelajaran IPS akan dapat menumbuhkan manusia yang berpikir kritis, logis, analitis, sistematis, dan kreatif dan peka terhadap lingkungan.

##### 5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di dalamnya memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Hasan (2009:1) menyatakan bahwa, sebaiknya pembelajaran IPS mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan siswa yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat. Kualitas dan keberhasilan

pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran.

Rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa, sehingga mereka mampu menjadikan apa yang dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat di lingkungannya. Menurut Soemantri(2004) Ilmu Pengetahuan Sosial diajarkan di sekolah dasar, dimaksudkan agar siswa menjadi manusia dan warga negara yang baik, seperti yang diharapkan oleh dirinya, orang tua, masyarakat, dan agama.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar pada dasarnya dimaksudkan untuk pengembangan pengetahuan, sikap, nilai-moral, dan keterampilan siswa agar menjadi manusia dan warga negara yang baik, seperti yang diharapkan oleh dirinya, orang tua, masyarakat, dan agama. Menurut Kagan (2004) menyebutkan “rancangan pembelajaran guru, hendaknya diarahkan dan di fokuskan sesuai dengan kondisi perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukannya benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa”.

Berdasarkan kajian di atas, pembelajaran IPS harus dilakukan dengan semenarik mungkin dengan tujuan agar siswa lebih mudah memahami dan menangkap apa yang disampaikan guru. Sesuai dengan

SK 1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi dan KD 1.2. Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan Kabupaten/Kota dan Provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial budaya, maka perlu dilakukan sebuah pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih tertarik sehingga siswa mampu menerima dan mengaplikasikan apa yang mereka dapat dirumah.

## **B. Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Media *Puzzle Keni***

### 1. Pengertian Model Pembelajaran Inkuiri

Pengertian Inkuiri yang dalam bahasa Inggris *inquiri*, berarti pertanyaan atau pemeriksaan, penyelidikan. Model pembelajaran Inkuiri adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri (Gulo, 2004 : 84).

Model pembelajaran inkuiri menurut Roestiyah (2008 : 75) merupakan suatu teknik atau cara yang dipergunakan guru untuk mengajar di depan kelas, dimana guru membagi tugas meneliti suatu masalah ke kelas. Siswa di bagi menjadi beberapa kelompok, dan masing-masing kelompok mendapat tugas tertentu yang harus dikerjakan, kemudian mereka mempelajari, meneliti atau membahas

tugasnya di dalam kelompok. Hasil kerja mereka kemudian dibuat laporan yang kemudian dilaporkan.

Wina (2006: 194) menyatakan bahwa Inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Kajian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Inkuiri adalah model pembelajaran pembelajaran yang dipergunakan oleh guru yang melibatkan siswa dalam kegiatan penelitian yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

#### 1. Tujuan model pembelajaran inkuiri

Tujuan dari model pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dalam proses pembelajaran, tujuan utama pembelajaran melalui model pembelajaran inkuiri adalah menolong siswa untuk dapat mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan berpikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar rasa ingin tahu mereka (Sanjaya , 2006 : 195).

#### 2. Kelebihan model pembelajaran inkuiri

Roestiyah, (2008: 76) mengemukakan, adapun model pembelajaran *inkuiri* ini memiliki keunggulan yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

- a. Dapat membentuk dan mengembangkan “*self-concept*” pada diri siswa, sehingga siswa dapat mengerti tentang konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- b. Membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.
- c. Mendorong siswa untuk berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri, bersikap obyektif, jujur dan terbuka.
- d. Mendorong siswa untuk berpikir intuitif dan merumuskan hipotesanya sendiri.
- e. Memberi kepuasan yang bersifat intrinsik.
- f. Situasi proses belajar menjadi lebih merangsang.
- g. Dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu.
- h. Memberi kebebasan siswa untuk belajar sendiri.
- i. Siswa dapat menghindari cara-cara belajar tradisional.
- j. Dapat memberikan waktu pada siswa secukupnya sehingga mereka dapat mengasimilasi dan mengkomodasi informasi.

Setiap model pembelajaran mempunyai keunggulan dan kelemahan dibandingkan dengan yang lain, seperti halnya model pembelajaran *inkuiri*. Tidak ada satu model

pembelajaran pembelajaran pun dianggap ampuh untuk segala situasi.

### 3. Kekurangan model pembelajaran inkuiri

Disamping memiliki keunggulan, model pembelajaran inkuiri juga mempunyai kekurangan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Jika inkuiri digunakan sebagai strategi pembelajaran, maka akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.
- b) Inkuiri sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- c) Kadang-kadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
- d) Selama criteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka inkuiri akan sulit diimplementasikan oleh setiap guru.

### 4. Langkah-langkah model inkuiri

Langkah-langkah model inkuiri dijelaskan oleh Kindsvatter, Wilen, & Ishler dalam Suparno (2007: 65) dengan proses langkah-langkah sebagai berikut:

Di bawah ini diuraikan secara lebih rinci langkah-langkah model inkuiri agar menjadi lebih jelas dan mudah dilakukan.

#### 1. Identifikasi dan klarifikasi persoalan

Langkah kesatu adalah menentukan persoalan yang ingin didalami atau dipecahkan dengan model inkuiri. Persoalan dapat disiapkan atau diajukan oleh guru. Persoalan sendiri harus jelas sehingga dapat dipikirkan, didalami, dan dipecahkan oleh siswa. persoalan perlu diidentifikasi dengan jelas dan diklarifikasi. Dari persoalan yang diajukan akan tampak jelas tujuan dari seluruh proses pembelajaran atau penyelidikan.

## 2. Membuat hipotesis

Langkah kedua adalah siswa diminta untuk mengajukan jawaban sementara tentang persoalan itu. Inilah yang disebut *hipotesis*, hipotesis siswa perlu dikaji apakah jelas atau tidak. Guru diharapkan tidak memperbaiki hipotesis siswa yang salah, tetapi cukup memperjelas maksudnya saja. Hipotesis yang salah nantinya akan terlihat setelah pengambilan data dan analisis data yang diperoleh.

### 1) Mengumpulkan data

Langkah ketiga adalah siswa mencari dan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya untuk membuktikan apakah hipotesis mereka benar atau tidak. Biasanya untuk mengumpulkan data, guru perlu membantu bagaimana siswa merangkai dan mengoperasikan peralatan sehingga jalan dengan baik. Dalam bahasa fisika, langkah ini adalah langkah percobaan atau eksperimen. Setelah peralatan berjalan, siswa

diminta untuk mengumpulkan data dan mencatatnya dalam lembar kerjanya.

2)           Menganalisis data

Langkah keempat adalah menganalisis data. Data yang sudah dikumpulkan harus dianalisis untuk dapat membuktikan hipotesis apakah benar atau tidak. Untuk memudahkan menganalisis data, data sebaiknya diorganisasikan, dikelompokkan, diatur sehingga dapat dianalisis dengan mudah.

3)           Mengambil kesimpulan

Langkah kelima adalah mengambil kesimpulan dari data yang telah dikelompokkan dan dianalisis, kemudian diambil kesimpulan dengan generalisasi. Setelah diambil kesimpulan, kemudian dicocokkan dengan hipotesis asal, Sangat baik bila mengambil keputusan, siswa dilibatkan sehingga mereka menjadi semakin yakin bahwa mereka mengetahui secara benar. Bila ternyata hipotesis mereka tidak dapat diterima, mereka diminta untuk mencari penjelasan mengapa demikian. Guru dapat membantu dengan berbagai pertanyaan penolong.

Proses inkuiri menurut Gulo (2002, 93) meliputi merumuskan masalah, merumuskan jawaban sementara (hipotesis), mengumpulkan bukti, menguji hipotesis dan menarik kesimpulan.

Pemaparan dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan langkah-langkah penerapan model pembelajaran inkuiri bebas yang memungkinkan untuk dikembangkan dalam pembelajaran IPS di SD yaitu orientasi, menyajikan informasi, mengorganisasi siswa kedalam kelompok, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan merumuskan kesimpulan.

Tabel 1  
Tahap–tahap Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni

<b>Tahap</b>	<b>Tingkah laku guru</b>
Tahap 1 orientasi Menjelaskan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin di capai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa dalam belajar
Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan mendemonstrasikan atau melalui bacaan
Tahap 3 Mengorganisasi siswa kedalam kelompok	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar
Tahap 4 Merumuskan masalah	Guru memberikan lembar soal kepada setiap kelompok dan menjelaskan cara kerja
Tahap 5 Merumuskan hipotesis	Guru meminta siswa untuk merencanakan pemecahan masalah dengan media <i>Puzzle</i> Keni menyusun prosedur kerja yang tepat
Tahap 6 Mengumpulkan data	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan jawaban dari hasil diskusi untuk dibahas secara bersama-sama didepan kelas
Tahap 7 Menguji hipotesis	Guru memberikan jawaban dari hasil diskusi siswa secara bersama-sama di depan kelas apakah jawaban tersebut benar atau tidak

Tahap 8 Merumuskan kesimpulan	Guru memberikan kesimpulan dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung
----------------------------------	---

## 2. Media *Puzzle* Keni (*Puzzle* Kreatif Mini)

### 1. Pengertian Media

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media diharapkan akan menimbulkan dampak positif, seperti timbulnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar dan mencapai hasil yang optimal.

Kata “media“ merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berasal dari bahasan latin *medius* yang secara harfiah berarti ”tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media berupa suatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*) Sadiman (2005).

Pengertian media secara terminologi cukup seragam, sesuai sudut pandang para pakar media pendidikan. Sadiman (Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran, 2012 : 26) mengatakan, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media diartikan sebagai pengantar atau perantara, diartikan pula sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam dunia

pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran cenderung diklasifikasikan kedalam alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sementara itu, Gagne dan Briggs (Hasnida, 2015 : 34) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video kamera*, *video rekorder*, film, *slide*, (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Dari beberapa pengertian media pembelajaran diatas maka secara umum dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi *instruksional* di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan untuk materi yang akan diajarkan. Sehingga guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.

#### 1. Ciri-ciri media pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai tiga ciri diantaranya sebagai berikut:

- a. Ciri viksativ, berarti media harus memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan merekonstruksi objek atau kejadian. Misalnya video tape, foto, audio tape, disket, CD, film, suatu waktu dapat dilihat kembali tanpa mengenal waktu.
- b. Ciri manipulatif, berarti media harus memiliki kemampuan dalam memanipulasi objek atau kejadian. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa hanya dalam waktu beberapa menit dengan pengambilan gambar atau rekaman fotografi. Selain dapat dipercepat dan diperlambat.
- c. Ciri distributif berarti media harus memiliki kemampuan untuk diproduksi dalam jumlah besar dan disebarluaskan.

#### 2. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran sebenarnya alat bantu yang sangat berguna bagi pendidik dalam proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar

tergantung adanya interaksi siswa dengan media. Penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran akan memaksimalkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran memiliki enam fungsi utama diantaranya sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut;
- b. Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar;
- c. Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain;
- d. Fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disampaikan secara teks atau verbal;
- e. Fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik;
- f. Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespon pembelajaran.

Jika fungsi media diatas dikaitkan dalam pembelajaran tentunya akan terlihat bahwa medialah yang digunakan guru sebagai penjelas, media yang dapat memunculkan suatu permasalahan yang nantinya akan dikaji siswa lebih lanjut dan media merupakan sumber belajar bagi siswa.

### 3. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Pemilihan model pembelajaran sangat mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih banyak aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran. Beberapa aspek yang harus diperhatikan diantaranya yaitu tujuan pengajaran, jenis tugas, kemampuan siswa yang diharapkan dari pembelajaran tersebut, salah satu fungsi utama media adalah sebagai sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Sehingga dapat dikatakan manfaat media dalam proses pembelajaran secara umum adalah memperlancar interaksi guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik agar proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien.

## 2. Pengertian *Puzzle*

Menurut misbach, 2010:115) kata *Puzzle* berasal dari bahasa inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Media *Puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Menurut Rokhmat (2006: 50) menyatakan, “ *Puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak atau bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu”. Sejalan dengan pendapat Rokhmat (dalam Rahmanelli, 2007:24) menyebutkan , “*Puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh”. Sedangkan menurut Adenan (dalam Soedjatmiko, 2008:9)

menambahkan *Puzzle* dan *games* adalah materi untuk memotivasi diri secara dan merupakan daya penarik yang kuat.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan-potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *Puzzle* secara tepat dan cepat.

#### 1. Jenis-jenis *Puzzle*

Ada lima jenis *Puzzle* menurut Hadfield (dalam Rahmaneli, 2007:30) yaitu: (1) *Speeling Puzzle*, adalah *Puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk menjadi kosakata yang benar, (2) *Jigsaw Puzzle*, yakni *Puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir, (3) *The thing Puzzle*, yakni *Puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan, (4) *The letter(s)readiness Puzzle*, yakni *Puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap. (5) *Crosswords Puzzle*, yakni dengan cara memasukkan jawaban tersebut kedalam kotak-kotak tersedia baik secara horizontal maupun vertikal.

## 2. Manfaat Media *Puzzle*

Otak terdiri dari bagian kiri dan kanan. Otak kiri merupakan tempat untuk melakukan fungsi akademik seperti baca-tulis, hitung atau matematika, daya ingat, (nama, waktu, dan peristiwa) logika dan analisis. Sedangkan otak kanan berkaitan dengan perkembangan artistik dan kreatif, perasaan, gaya bahasa, irama musik, imajinasi, lamunan, warna, sosialisasi serta perkembangan kepribadian. Stimulasi yang diberikan harus seimbang dan justru pendidikan dan permainan yang kita berikan disekolah oleh guru bahkan orang tua di rumah, kepada anak-anak sejak kecil yang membuat anak memiliki IQ tinggi. Demikian dikemukakan oleh Prof Craig Ramey, pakar psikologi yang tergabung dalam Asosiasi Psikologi Amerika. Berkaitan dengan usaha untuk memaksimalkan kecerdasan dan kreatifitas anak, *Puzzle* adalah salah satu bentuk media belajar dan bermain yang membantu mengembangkan kecakapan motorik halus dan dengan koordinasi antara tangan dan mata.

*Puzzle* ternyata dapat mencerdaskan anak, bermain dengan kegiatan ini merupakan suatu sarana pencerdas kemampuan kognitif. Dengan *Puzzle* tersebut kita dapat melatih anak untuk mengingat-ingat, berimajinasi, dan menyimpulkan. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Astini Su'udi (2006:5) "Bahwa *Puzzle* merupakan suatu kegiatan yang merupakan salah satu sarana yang

dapat mencerdaskan kemampuan kognitif, sehingga dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas dari berfikir logis.” *Puzzle* merupakan permainan yang memudahkan anak secara bertahap untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, dan untuk mengetahui akan tempat-tempat permainan yang sesuai serta mengajarkan anak untuk bertindak cermat. Sedangkan dalam Rubrik Balita (10 Oktober 2013) “*Puzzle* adalah suatu permainan yang menggabung-gabungkan potongan-potongan angka menjadi angka yang berbentuk deret hitung”. Menurut Nani ( 2008: 34) pendapat ahli tentang manfaat *Puzzle*, dapat diambil kesimpulan “Bahwa *Puzzle* adalah suatu kegiatan yang berbentuk permainan yang dapat mencerdaskan kemampuan kognitif dan dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas dari berfikir logis serta bertindak cermat”.

### 3. *Puzzle* Kreatif Mini

*Puzzle* kreatif mini adalah sebuah alat bantu proses belajar mengajar yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Media *Puzzle* ini dibuat sesuai dengan pelajaran yang sedang dibahas. Yang perlu diperhatikan dalam penggunaan *Puzzle* adalah sebagai berikut:

- a. *Puzzle* yang bagus, menarik, jelas dan mudah dimengerti.

- b. Apa yang ada di *Puzzle* harus cukup penting dan sesuai untuk hal yang sedang dipelajari.
- c. *Puzzle* harus benar dalam arti harus dapat menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat pada keadaan yang sebenarnya.
- d. *Puzzle* memiliki kesederhanaan dalam arti tidak rumit sehingga mudah dipahami siswa.
- e. *Puzzle* harus sesuai dengan kecerdasan dalam arti tidak rumit sehingga mudah dipahami siswa.
- f. Ukuran *Puzzle* harus sesuai dengan kebutuhan.

Media *Puzzle* yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS dapat dengan bermacam variasi. Salah satu variansinya adalah dengan menggunakan media *Puzzle* Keni (*Puzzle* Kreatif Mini) yang termasuk kedalam *Speeling Puzzle* yang didalam *Puzzle* tersebut hanya berisi gambar tentang kenampakan alam. *Puzzle* dengan variasi seperti ini mudah dibuat dan menarik untuk media pembelajaran siswa.

*Puzzle* Kreatif Mini membuat anak belajar IPS khususnya materi kenampakan alam dengan mudah. Belajar tentang kenampakan alam pada anak-anak dimulai dari pengenalan tentang macam-macam kenampakan alam sampai pada pengenalan gambar tentang kenampakan alam. Agar anak antusias dalam belajar maka media *Puzzle* Kreatif Mini ini perlu dikenalkan.

#### 4. Prosedur Permainan *Puzzle* Kreatif Mini

Berdasarkan pengertian tentang media *puzzle* merupakan media pembelajaran edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Media ini bermanfaat untuk mengenalkan tentang kenampakan alam kepada anak secara lebih jelas dan lebih menarik perhatian anak. Selain itu anak dapat berfikir logisnya dengan menyusun *puzzle* sesuai dengan gambar yang ada. Selain itu *puzzle* kreatif mini bermanfaat untuk koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus, serta menstimulusi kerja otak. Prosedur permainan media *puzzle* kreatif mini dalam penelitian ini adalah:

- a. Sebelum pembelajaran dimulai guru menjelaskan tentang materi kenampakan alam
- b. Guru menjelaskan tentang media *puzzle* kreatif mini yaitu dengan cara membongkar pasang *puzzle*

Setelah anak paham guru menyuruh anak untuk praktek langsung menggunakan medi *puzzle* kreatif mini dengan cara membongkar pasang menjadi sebuah gambar kenampakan alam.

##### 5. Kelebihan Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni

Penggunaan model inkuiri dengan media *Puzzle* keni bertujuan untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih mudah kepada siswa sehingga siswa dapat menerima materi yang disampaikan guru dengan tepat. Dalam kerangka proses belajar mengajar yang

dilakukan guru, penggunaan model pembelajaran inkuiri dengan media *puzzle* keni agar peserta didik yang terlibat dalam kegiatan pembelajarandapat memahami materi dengan baik. Dalam penggunaan model Inkuiri dengan media *puzzle* keni perlu pertimbangan yang cukup agar tujuan penggunaan media *puzzle* tercapai. Adapun kelebihan dari model inkuiri dengan media *puzzle* keni adalah :

- a. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk memahami konsep.
- b. Memberikan pengalaman yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar.
- c. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu sehingga siswa tertarik untuk menggunakan media tersebut.
- d. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan oleh siswa.
- e. Gambar *puzzle* bersifat konkret sehingga siswa dapat dengan jelas menggunakan media dengan baik dan benar.
- f. Gambar *puzzle* dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

### C. Perbedaan Model Pembelajaran Inkuiri dengan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media *Puzzle Keni*

Tabel 2  
Prinsip-prinsip Model Inkuiri dengan Media *Puzzle Keni*

No	Model Pembelajaran Inkuiri	Model Pembelajaran inkuiri berbantuan media <i>puzzle keni</i>
1.	Prinsip Sintagmatik Tahap dalam model pembelajaran harus tersusun secara rapi	Tahap 1 Menjelaskan tujuan dan memotifasi siswa “Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin di capai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa dalam belajar”
2.	Prinsip Sosial Aktivitas guru dan aktivitas siswa selama penerapan model pembelajaran	Tahap 4 Merumuskan masalah “ Guru memberikan lembar soal kepada setiap kelompok dan menjelaskan cara kerja”
3.	Prinsip Pendukung Sarana, bahan atau perangkat pembelajaran, alat atau media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan proses pembelajaran	1. alat peraga yang terbuat dari pensil, penghapus, penggaris 2. bahan pembelajaran yaitu LKS 3. sumber belajar yaitu BSE dan materi ajar yang diberikan oleh guru 4. perangkat penilaian
4.	Prinsip Reaksi Respon guru dalam pembelajaran, keterlibatan guru sebagai pembimbing dalam model pembelajaran	Tahap 3 Mengorganisasi siswa kedalam kelompok “Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar”
5.	Prinsip Instruksional Hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan siswa	Tujuan pembelajaran IPS (Kognitif) 1. Melalui diskusi, siswa dapat membaca pengertian kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten, kota dan provinsi
6.	Prinsip Pengiring Tujuan instruksional khusus atau indikator pembelajaran	Tujuan pembelajaran IPS (Afektif) 1. Melalui penugasan, siswa dapat Mengerjakan tugas/ soal latihan tentang kenampakan alam dengan jujur, teliti, berani dan percaya diri Tujuan pembelajaran IPS (Psikomotor) 1. Melalui diskusi, siswa dapat menceritakan

		<i>Puzzle</i> terkait kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten, kota dan provinsi.
--	--	---

Model pembelajaran inkuiri dengan media *puzzle* keni hampir sama dengan model pembelajaran inkuiri. Pada pembelajaran inkuiri siswa belajar melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Sedangkan pada model pembelajaran inkuiri dengan media *puzzle* keni pada proses pembelajarannya siswa dibantu dengan penggunaan media *puzzle* agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut bertujuan agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

#### **D. Pengaruh Model Inkuiri dengan *Puzzle* Kreatife Mini (*Puzzle* Keni) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial**

Proses belajar mengajar penting bagi guru untuk memilih model pembelajaran serta media pembelajaran yang akan diterapkan kepada para siswa dalam menyampaikan materi pelajaran. Salah satu cara guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar siswa tertarik menggunakan pembelajaran inkuiri dengan *puzzle* Kreatif Mini. Siswa akan lebih tertarik dan lebih aktif karena selain menggunakan media pembelajaran yang tidak membuat siswa jenuh dengan pelajaran yang sedang berlangsung. Model Inkuiri merupakan pembelajaran yang berusaha menciptakan lingkungan belajar siswa secara alamiah dengan mengaitkan materi yang akan di pelajarnya dengan kehidupan nyata.

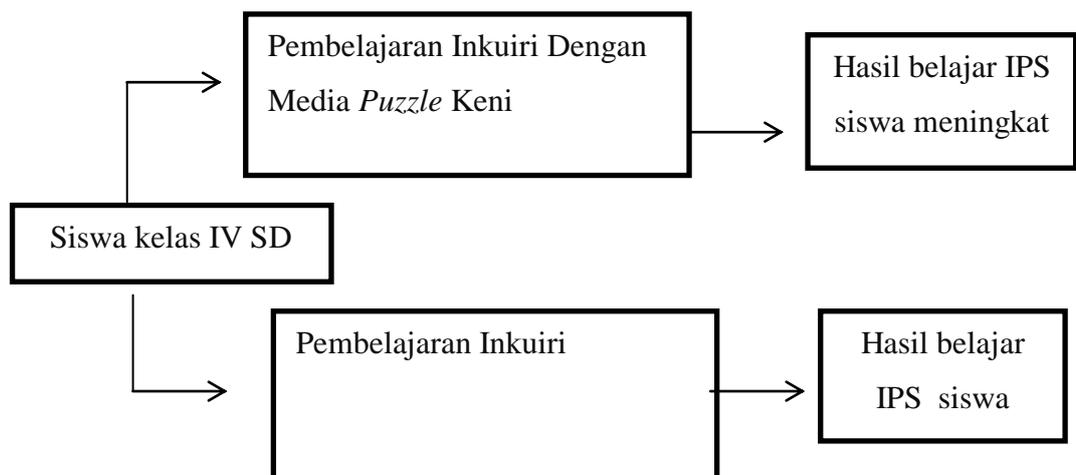
Penerapan pembelajaran inkuiri menekankan pada pengembangan intelektual, sehingga dalam kegiatan proses pembelajaran didalam kelas khususnya dalam mata pelajaran IPS harus memperhatikan sebagai berikut: *pertama*, tujuan utama dari pembelajaran inkuiri. *Kedua*, proses pembelajaran didasarkan proses interaksi, baik interaksi antara siswa maupun interaksi siswa dengan lingkungan. *Ketiga*, proses belajar didasarkan guru sebagai penanya, kemampuan guru untuk bertanya dalam setiap langkah inkuiri sangat diperlukan. *Keempat*, memberikan kebebasan kepada siswa untuk mencoba sesuai dengan perkembangan kemampuan logika dan nalarnya. Tugas guru menyediakan ruang untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan hipotesis dan secara terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan. Saat pembelajaran dikelas diutamakan siswa yang bertindak sebagai obyek yang bertindak aktif. Untuk menarik keaktifan siswa digunakan media pembelajaran yang menarik yaitu *Puzzle Keni (Puzzle Kreatif Mini)*. Dengan media ini siswa akan lebih tertarik dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Guru merupakan peran penting dalam pembelajaran, pembelajaran yang efektif dan inovatif dapat dikembangkan oleh guru, guru seharusnya mampu lebih kreatif menciptakan pembelajaran dikelasnya. Agar dapat mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara optimal pembelajaran perlu memberdayakan semua potensi siswa untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Untuk mencapai pembelajaran yang

maksimal, media untuk pembelajaran merupakan hal wajib untuk digunakan guna memperjelas materi yang diajarkan. Media dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan sebagai penjelas materi yang di buku dan dapat menghadirkan objek yang sebenarnya.

Berdasarkan analisis teori yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti perlu memaparkan kerangka pemikiran. Menggunakan pembelajaran inkuiri dengan media *Puzzle* Keni, seorang guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa meningkat dan siswa menjadi lebih aktif dan mandiri, karena pembelajaran inkuiri dengan media *Puzzle* Keni dilakukan melalui kegiatan penelitian.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian di mana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan, yang mungkin benar atau mungkin salah. Hipotesis merupakan kesimpulan teoritik yang masih harus dibuktikan kebenarannya melalui analisis terhadap bukti-bukti empirik (Sugiyono dalam Rudi 2012: 147).

Hipotesis dalam penelitian ini terdapat dua jenis hipotesis yaitu hipotesis nol (*null hypotheses*) dan hipotesis alternatif. Hipotesis nol (*null hypotheses*) yaitu pernyataan yang menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel yaitu pernyataan yang menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel atau tidak adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Hipotesis alternatif yaitu pernyataan yang menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y (Rudi, 2012: 150).

Berdasarkan rumusan masalah maka dirumuskan hipotesis dalam penelitian yaitu terdapat pengaruh pembelajaran inkuiri dengan media *Puzzle* Keni terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial dengan kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan model *nonequivalent control group design* melalui satu macam perlakuan. Menurut Sugiyono (2011: 79) *nonequivalent control group design* hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan tes awal. Perlakuan kepada kedua kelompok berbeda, kelompok eksperimen menggunakan model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni dan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran langsung dan diakhiri dengan tes akhir untuk masing-masing kelompok. Secara umum skema model *nonequivalent control group design* dapat dilihat dalam Tabel 3

Tabel 3  
Desain Penelitian *Pre-test and Post-test Group*

<b>E</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<b>K</b>	<b>O<sub>3</sub></b>		<b>O<sub>4</sub></b>

**Keterangan :**

- O<sub>1</sub> : Tes awal (sebelum perlakuan) pada kelompok eksperimen
- O<sub>2</sub> : Tes akhir (setelah perlakuan) pada kelompok eksperimen
- O<sub>3</sub> : Tes awal (sebelum perlakuan) pada kelompok kontrol

- $O_4$  : Tes akhir (setelah perlakuan) pada kelompok kontrol  
 $X$  : Perlakuan (Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni)  
 $E$  : Kelas eksperimen  
 $K$  : Kelas kontrol

Desain pada tabel 1 dapat diketahui bahwa pengaruh model inkuiri dengan media *Puzzle* Keni terhadap hasil belajar IPS melalui menghitung selisih nilai tes akhir dan tes awal pada kelompok eksperimen ( $O_2 - O_1$ ) dengan tes akhir dan tes awal pada kelompok kontrol ( $O_4 - O_3$ ) atau bisa dituliskan  $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$ .

## **B. Subjek Penelitian**

### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian Arikunto (2010: 173). Sugiyono (2008: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N Sukosari Bandongan yang berjumlah 20 siswa dan siswa kelas IV SD N Tugurejo Tempuran yang berjumlah 20 siswa. Jumlah seluruh populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 40 siswa.

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010: 174). Sugiyono (2008: 118) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Sukosari Bandongan sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 18 siswa dan siswa kelas IV SD N Tugurejo Tempuran sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 18 siswa. Jumlah seluruh sampel pada penelitian ini sebanyak 45 siswa.

## 3. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2012: 62) teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Penelitian menggunakan teknik *sampling* yang disebut *sampling jenuh* dalam menentukan sampelnya. Menurut Sugiyono (2011: 68) teknik *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui perbedaan hasil belajar kelas IV sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran Inkuiri dengan Media *Puzzle Keni*. Hasil belajar dilihat dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*.

### **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

#### 1. Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni

Model pembelajaran Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni merupakan salah satu model pembelajaran yang menggabungkan antara model pembelajaran inkuiri dengan media *Puzzle* Keni. Pada model pembelajaran ini siswa berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan dengan bantuan sebuah *Puzzle* kreatif mini yang sudah disediakan oleh guru. Dengan bantuan sebuah media *Puzzle* akan membuat siswa lebih tertarik dan membuat siswa merasa lebih senang ketika pembelajaran berlangsung.

#### 2. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru pada mata pelajaran IPS dari hasil tes atau ujian yang diberikan. Siswa diharapkan mampu membedakan kenampakan alam yang ada dimateri mata pelajaran IPS.

### **D. Variabel Penelitian**

Arifin (2011: 185) mengatakan bahwa penerapan atau penggunaan suatu variabel dapat dilakukan secara bervariasi sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini digunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat.

1. Variabel bebas atau Independen Variabel (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni.
2. Variabel terikat atau Dependen Variabel (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah Hasil belajar.

#### **E. Setting Penelitian dan Subyek**

Lokasi penelitian berarti latar keadaan yang dijadikan tempat penelitian. Lokasi dalam penelitian ini ada dua SD, SD Negeri Sukosari Bandongan sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan (*treatment*) penggunaan Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni, sedangkan SD Negeri Tugurejo Tempuran sebagai kelas kontrol. Kedua SD tersebut berada di Kabupaten Magelang tahun ajaran 2016 – 2017. Waktu dalam penelitian ini dilakukan pada bulan Maret sampai Juni tahun 2017 sesuai dengan matrik dalam Tabel 4

Tabel 4  
Matrik Pelaksanaan Penelitian

No.	Kegiatan	April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Uji Validasi												
2.	Mengolah data												
3.	Pre tes												
4.	Perlakuan <i>/treatment</i>												
5.	Pos tes												
6.	Analisis												
7.	Pembahasan												

Menurut Sugiyono (2011: 80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Pada penelitian ini populasi yang digunakan sebagai obyek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV di SD N Progowati tahun ajaran 2017-2018.

Sugiyono (2011: 81) menyebutkan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Peneliti menentukan sampel dengan menggunakan teknik *total sampling*. Teknik *total sampling* (Sugiyono, 2011: 85) adalah teknik menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu. Peneliti mengambil kelas IV sebagai

sampel. Siswa kelas IV SD Negeri Sukosari sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa dan siswa kelas IV SD Negeri Tugurejo sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa.

#### F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menurut Sudaryono (2013: 29) ialah suatu cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan bersifat lengkap, obyektif dan dapat dipertanggungjawabkan sesuai dengan tujuan penelitian, Jenis data, teknik pengumpulan data, instrumen dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam Tabel 5

Tabel 5  
Jenis Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data
1	Hasil Belajar Kognitif	Tes	Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> pilihan ganda
2	Hasil Belajar Afektif	Observasi	- Lembar pengamatan afektif
	Hasil Belajar Psikomotorik	Observasi	- Lembar Pengamatan Psikomotorik

## 1. Tes

Menurut Widoyoko (2013: 57) tes adalah salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik dari objek. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap suatu materi. Sedangkan *posttest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mempelajari sesuatu.

## 2. Observasi

Observasi Sugiyono (2011: 145) merupakan teknik pengumpulan data yang lebih spesifik dibandingkan dengan wawancara maupun data yang lebih spesifik dibandingkan dengan wawancara maupun angket. Observasi dilakukan apabila peneliti ingin mengetahui perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala yang timbul akibat *treatment* atau perlakuan yang diberikan. Observasi digunakan untuk mengamati kemampuan afektif dan psikomotorik dalam kegiatan pembelajaran.

Instrumen penelitian ialah alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah Widoyoko (2013: 53). Penggunaan dan pemilihan instrumen penelitian disesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan. Instrumen yang digunakan adalah:

### 1. Tes Tertulis

Tes merupakan suatu alat untuk melakukan pengukuran. Tes tertulis ialah daftar pertanyaan yang digunakan untuk mengukur hasil belajar. Bentuk instrumen yang digunakan adalah berupa soal tes.

Instrumen tes yang baik harus memenuhi validitas instrumen, reliabilitas instrumen, pengujian tingkat kesukaran dan uji daya pembeda.

a. Validitas Instrumen

1) Validasi ahli (*Expert gudment* )

Validasi ahli merupakan suatu teknik penilaian instrumen untuk mengambil keputusan dengan mengirimkan instrumen yang disertai lembar validasinya kepada para validator. Hasil dari lembar validasi yang berisi pernyataan tentang isi, struktur dan evaluasi dijadikan masukan dalam memperbaiki dan mengembangkan instrumen. Validator dalam hal ini adalah dosen yang ahli dalam bidang IPS dan praktisi sekolah, yaitu kepala sekolah atau guru mata pelajaran.

2) Validasi tes

Widoyoko (2013: 147) mengatakan bahwa butir instrumen dikatakan valid apabila memiliki sumbangan yang besar terhadap skor total. Instrumen dikatakan memiliki validitas tinggi jika skor pada butir memiliki kesejajaran dengan skor total. Kesejajaran ini dapat disebut dengan korelasi, sehingga mengetahui validitas dengan rumus korelasi *product moment* Pearson.

3) Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas sama dengan konsistensi atau keajegan Sukardi (2008: 43). Besarnya reliabilitas suatu tes diekspresikan secara numerik dalam bentuk koefisien yang besarnya  $-1 > 0 > +1$ . Koefisien tinggi menunjukkan reliabilitas tinggi. Sebaliknya apabila koefisien tes rendah maka reliabilitas tes rendah. Tes reliabilitas dikatakan tinggi apabila tes tersebut mempunyai koefisien  $+1$  atau  $-1$ .

b. Pengujian Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran dipandang dari kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal, bukan dilihat dari sudut guru sebagai pembuat soal. Tingkat kesukaran adalah suatu karakteristik yang dapat menunjukkan kualitas butir soal, dan dikategorikan termasuk mudah, sedang atau sukar (Suryanto, 2010: 5.22). Suatu soal dikatakan baik apabila soal tersebut tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar.

Butir soal dapat dikatakan mudah apabila sebagian besar siswa dapat menjawab dengan benar. Sedangkan butir soal dikatakan sukar apabila sebagian besar siswa tidak dapat menjawab dengan benar. Kriteria untuk Menentukan suatu soal dapat dikatakan baik atau tidak baik dapat melihat kategori tingkat kesukaran butir soal. Klasifikasi tingkat kesukaran butir soal (Suryanto, 2010: 523) dapat dilihat dalam Tabel 6

Tabel 6  
Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Rentang Nilai Tingkat Kesukaran	Klasifikasi
0,76- 1,00	Mudah
0,25-0,75	Sedang
0,00-0,24	Sukar

c. Daya Pembeda Instrumen

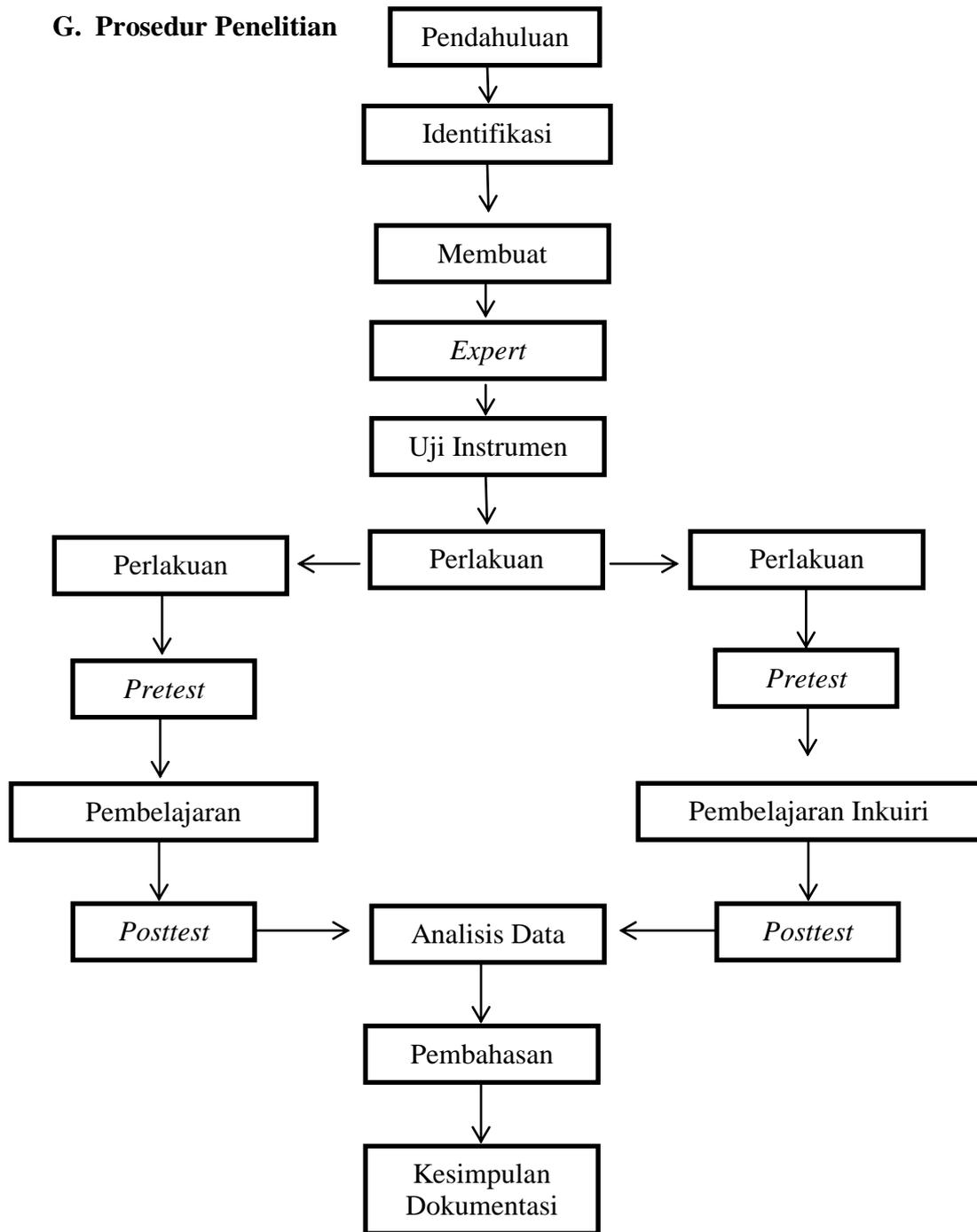
Daya pembeda butir soal (Suryanto, 2010: 5.23) adalah seberapa jauh butir soal dapat membedakan kemampuan individu peserta tes. Daya pembeda yang baik pada suatu butir soal akan mampu membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah.

Semakin tinggi indeks daya pembeda menunjukkan bahwa butir soal tersebut semakin dapat membedakan antara siswa pandai dengan siswa yang kurang. Kategori indeks pembeda butir soal dapat dilihat dalam Tabel 7

Tabel 7  
Klasifikasi Daya Pembeda

Rentang Nilai D	Klasifikasi
$D \geq 0,40$	Sangat baik
$0,30 \leq D < 0,40$	Baik
$0,20 \leq D < 0,30$	Sedang
$D < 0,20$	Tidak baik

### G. Prosedur Penelitian



Gambar 2. Alur Proses Penelitian

Prosedur penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Persiapan Penelitian
2. Sebelum terjun dalam penelitian, langkah-langkah pertama yang dilakukan antara lain:
  - a. Mengumpulkan dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan masalah penelitian (bahan-bahan, materi dan literatur).
  - b. Mengajukan permohonan ijin untuk melakukan penelitian pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan diajukan kepada Kepala Sekolah SD Negeri Sukosari Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang.
  - c. Mengajukan uji kelayakan kepada ahli akademisi Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu dosen PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang
  - d. Mempersiapkan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data:
    - 1) Membuat kisi-kisi soal.
    - 2) Mengadakan *try out* yaitu uji coba sebelum pelaksanaan penelitian, tujuannya adalah:
      - a) Menguji validitas dan reliabilitas item soal.
      - b) Menguji apakah responden dapat mengetahui dan memahami dengan setiap soal yang diberikan.
  - e. Memberikan uji instrumen (soal) kepada responden.

- f. Sebelum uji instrumen (soal) dikerjakan oleh responden, terlebih dahulu peneliti menjelaskan cara mengisinya agar jawaban sesuai dengan keadaan responden yang sebenarnya.
  - g. Penarikan uji instrumen (soal).
  - h. Pengolahan hasil uji instrumen (soal).
3. Pelaksanaan penelitian

Kegiatan pada tahap ini adalah:

a. Pelaksanaan *pre-test*

- 1) Menentukan sampel penelitian sebesar 20 siswa SD Negeri Sukosari Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang.
- 2) Penyebaran instrumen kepada 20 siswa
- 3) Pengumpulan data setelah responden mengerjakan instrumen, peneliti segera memeriksa seluruh instrumen, kemudian memberikan skor sesuai dengan jawaban yang telah diberikan oleh responden.
- 4) Memberi skor instrumen dan menyusun ke dalam tabel.
- 5) Menyesuaikan data penelitian dengan teknik analisis yang digunakan.

b. Pelaksanaan *treatment*

Pemberian *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan Inkuiri dengan media *Puzzle* Keni sebanyak 4 kali, hal ini dimaksudkan agar data yang diperoleh dapat diperoleh dengan seperti yang diharapkan.

c. Pelaksanaan *posttest*

- 1) Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan *posttest*.
- 2) Membagikan soal untuk *posttest*.
- 3) Siswa mengerjakan soal *posttest*
- 4) Mengoreksi hasil pengisian soal *posttest* dan menilai sesuai dengan pedoman penilaian.
- 5) Menganalisis hasil *posttest* untuk menentukan tindak lanjut.
- 6) Memberikan hasil interpretasi pada hasil analisis tersebut.
- 7) Memberikan informasi hasil analisis kepada pihak sekolah

Ketiga langkah yaitu *pretest*, *treatment*, dan *posttest* dilaksanakan pada 6 kali pertemuan, dengan rincian melaksanakan *pretest* 1 kali pada pertemuan pertama, *treatment* menggunakan model Inkuiri dengan media *Puzzle Keni* 4 kali pada pertemuan ke dua sampai ke lima, *posttest* 1 kali pada pertemuan ke enam.

d. Penyusunan hasil penelitian.

Menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* siswa setelah kegiatan pembelajaran serta menyusunnya dalam bentuk skripsi.

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data hasil tes dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, maka dilakukan analisis statistik untuk mengetahui perbedaan kedua kelompok tersebut. Data yang telah diperoleh dari pretest (tes awal) sebelum pembelajaran dan posttest (tes akhir) setelah pembelajaran. Hasil pretest dan posttest siswa dinilai dengan menggunakan kriteria penilaian yang sudah ditetapkan. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Perhitungan *N Gain*

N-Gain adalah normalisasi gain yang diperoleh dari hasil pretest dan post-test, perhitungan nilai rata-rata N-Gain dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa, dari nilai N-Gain tersebut akan dilihat pengaruh model Inkuiri dengan media *Puzzle* Keni terhadap hasil belajar. Pengujian ini dilakukan pada kelas eksperimen untuk aspek kognitif, yaitu dengan rumus sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{(\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test})}{(\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pre Test})}$$

Selanjutnya, diperoleh normalisasi N-Gain diklasifikasikan menjadi tiga kategori:

Tabel 8  
Kriteria *Normalized Gain*

Indeks	Kriteria
$0,70 < g < 1,00$	Mudah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Sukar

## 2. Uji T

Menurut Sugiyono (2010: 273) bila sampel berkorelasi/berpasangan, misalnya membandingkan sebelum dan sesudah treatment atau perlakuan atau membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, maka digunakan t-test sampel. Dalam melakukan uji t-test syaratnya data harus homogen dan normal.

## 3. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji Kolmogorov Smirnov.

Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5 %. Jika  $\text{sig} > 0,05$  maka data berdistribusi normal dan jika  $\text{sig} < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

## 4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kedua kelompok berasal dari varian yang sama. Uji homogenitas diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih, agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar (ketidak homogenan kelas yang dibandingkan).

Uji homogenitas varians dapat menggunakan *levene's test* dengan bantuan program *Software SPSS 22.0 for windows*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari hasil penghitungan. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai  $\text{sig} > 0.05$ , maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama dan jika nilai  $\text{sig} < 0.05$ , maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.

#### 5. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat analisis dilakukan, maka selanjutnya dilakukan analisis uji-t (*Independent Sample t-test*) menggunakan program *Software SPSS 22.0 for windows*. *Independent Sample T-test* dilakukan terhadap prestasi belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Apabila perlakuan atau *treatment* dengan model praktikum bervisi Inkuiri dengan Media *puzzle* Keni lebih efektif, maka setelah perlakuan akan ditemukan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Tahapan dalam menggunakan uji t yaitu :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  ( kelompok yang mempunyai kemampuan

awal yang sama)

Ha:  $\mu_1 = \mu_2$  (kelompok yang mempunyai kemampuan awal yang berbeda)

Tingkat signifikansi :  $\alpha = 5\%$  atau 0,05

$$t - test = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left[ \frac{SD_1^2}{N_1 - 1} \right] + \left[ \frac{SD_2^2}{N_2 - 1} \right]}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  = Mean pada distribusi sampel 1

$\bar{x}_2$  = Mean pada distribusi sampel 2

$SD_1^2$  = Nilai varian pada distribusi sampel 1

$SD_2^2$  = Nilai varian pada distribusi sampel

$N_1$  = Jumlah individu pada sampel 1

$N_2$  = Jumlah individu pada sampel 2

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab IV ini penulis akan membahas hasil penelitian tentang perbandingan hasil belajar IPS dengan menggunakan model Inkuiri berbantuan *Puzzle* Keni dengan model konvensional yang ditinjau dari hasil belajar siswa pada kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Sukosari dan Sekolah Dasar Negeri Tugurejo. Hasil perbandingan hasil belajar IPS menggunakan dua model pembelajaran tersebut.

#### **A. Hasil Penelitian**

##### 1. Hasil *Tryout* Instrumen Penelitian

*Tryout* dilakukan sebelum instrumen digunakan dalam pengumpulan data. *Tryout* instrumen penelitian dilakukan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda, agar diperoleh kesimpulan penelitian yang benar. *Tryout* instrumen dilakukan terhadap kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Jurangombo<sup>2</sup> yang berjumlah 20 responden di luar sampel penelitian. *Tryout* dilaksanakan pada tanggal 3 Mei 2017. Jenis instrumen yang digunakan adalah tes obyektif (pilihan ganda) dengan jumlah item soal sebanyak 40 butir dengan 4 option. Kemudian hasil *Tryout* dianalisis, berikut penjelasannya:

##### 1. Uji Validitas Instrumen

###### a. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kesesuaian dan kelayakan instrumen penelitian terhadap variabel yang akan

diteliti. Validasi ahli instrumen ini dilakukan oleh dua ahli, yaitu Rasidi, M.Pd selaku dosen spesifikasi IPS dan Rina Tri Hartatik, S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran IPS kelas IV di SD Negeri Sukosari. Hasil validasi ahli terbagi menjadi dua nilai, yaitu nilai perangkat pembelajaran dan nilai penilaian pembelajaran.

Hasil penilaian dari validator Rasidi, M.Pd memperoleh nilai 87 untuk perangkat pembelajaran sehingga dapat digunakan dengan revisi sedikit. Hasil penilaian dari validator Rina Tri Hartatik, S.Pd memperoleh nilai 83 untuk pembelajaran sehingga dapat digunakan tanpa revisi, dan nilai 82 untuk penilaian sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Kesimpulan yang diperoleh dari validasi ahli adalah secara umum instrumen dapat dipergunakan, hanya saja masih ada beberapa yang harus di perbaiki.

#### b. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan instrumen yang akan dipergunakan dalam penelitian. Instrumen dikatakan valid jika instrumen itu dapat dipergunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen yang baik akan menghasilkan data yang benar dan penelitian yang bermutu. (Sugiyono, 2011: 121)

Uji validitas instrumen dilakukan menggunakan korelasi *product moment* dengan bantuan program *Software SPSS 22.0 for*

*windows*. Terdapat dua kompetensi dasar (KD) dalam penelitian ini, jumlah soal tes yang diujikan adalah 40 butir soal dengan N jumlah 18 (jumlah sampel *tryout*). Dengan KD yaitu Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya. Kriteria butir soal yang valid adalah butir soal dengan nilai  $r_{hitung}$  lebih dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%.

Berdasarkan hasil *tryout* tes yang terdiri dari 40 butir soal, diperoleh 35 butir soal valid dan 5 butir soal dinyatakan tidak valid. Hasil uji validitas instrumen disajikan dalam Tabel 9

Tabel 9  
Hasil Uji Validitas Instrumen

No. Item	KD 1 dan KD 2		
	$r_{tabel}$	$r_{hitung}$	Keterangan
1	0,444	0,652	Valid
2	0,444	0,662	Valid
3	0,444	0,106	Tidak valid
4	0,444	0,551	Valid
5	0,444	0,625	Valid
6	0,444	0,676	Valid
7	0,444	0,071	Tidak valid

Lanjutan Tabel 9

No Item	KD 1 dan KD 2		
	$r_{tabel}$	$r_{hitung}$	Keterangan
8	0,444	0,602	Valid
9	0,444	0,652	Valid
10	0,444	0,379	Validitas tinggi
11	0,444	0,662	Valid
12	0,444	0,589	Valid
13	0,444	0,472	Valid
14	0,444	0,453	Valid
15	0,444	0,678	Valid

16	0,444	0,589	Valid
17	0,444	0,678	Valid
18	0,444	0,424	Valid
19	0,444	0,106	Tidak valid
20	0,444	0,152	Validitas rendah
21	0,444	0,189	Validitas rendah
22	0,444	0,662	Valid
23	0,444	0,530	Valid
24	0,444	0,618	Valid
25	0,444	0,379	Validitas tinggi
26	0,444	0,021	Tidak valid
27	0,444	0,095	Tidak valid
28	0,444	0,421	Valid
29	0,444	0,328	Validitas tinggi
30	0,444	0,618	Valid
31	0,444	0,662	Valid
32	0,444	0,171	Validitas rendah
33	0,444	0,662	Valid
34	0,444	0,602	Valid
35	0,444	0,618	Valid
36	0,444	0,602	Valid
37	0,444	0,428	Valid
38	0,444	0,602	Valid
39	0,444	0,618	Valid
40	0,444	0,618	Valid
35	0,444	0,618	Valid

Hasil uji validitas diatas dapat diketahui bahwa nilai  $r$  hitung pada 32 butir pertanyaan lebih besar daripada nilai  $r$  tabel. Nilai  $r$  tabel pada taraf kesalahan 5% dengan *degree of freedom* ( $df$ ) =  $n-2$  atau  $18-2=16$  sebesar 0,444.

#### 1. Uji Reliabilitas Instrumen

Perhitungan reliabilitas intstrumen dilakukan untuk menguji keajegan atau konsistensi instrumen penelitian (Sukardi, 2008: 43). Reliabilitas tes berarti bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Hasil uji reliabilitas instrumen penelitian berupa tes pada sampel yang berjumlah 18 terhadap 32 butir soal dapat dilihat pada Tabel 10

Tabel 10  
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.890	.901	40

Tabel 9 terlihat bahwa nilai reliabilitas instrumen sebesar 0,890 dengan jumlah soal sebanyak 40 butir soal. Hasil

reliabilitas tersebut tergolong pada kategori tinggi. Rata-rata hasil reliabilitas adalah terlihat dalam Tabel 11

Tabel 11  
Rata-rata Hasil Reliabilitas

Rtabel	Rhitung	N of items	Keterangan
0,444	0,470	32	Reliabilitas Tinggi

Tabel 10 menunjukkan bahwa hasil koefisien rhitung lebih besar dari rtabel pada soal pilihan ganda lebih besar dari rtabel ( $0,470 > 0,444$ ), sehingga item dalam soal tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

## 2. Uji Tingkat Kesukaran

Penghitungan tingkat kesukaran dilakukan untuk menunjukkan kualitas butir soal dan dikategorikan termasuk mudah, sedang atau sukar. Menghitung tingkat kesukaran pada 32 butir soal yang dinyatakan valid dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* 2010, sehingga diperoleh hasil dalam Tabel 12 (Suryanto, 2010: 5.22)

Tabel 12  
Hasil Uji Tingkat Kesukaran

<b>Interpretasi</b>	<b>No Butir Soal</b>
Mudah	1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14 , 15, 17, 24, 25
Sedang	5, 6, 12, 16, 18,

	19, 20, 21, 22, 23, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32
Sukar	-

Tabel 12 menunjukkan bahwa terdapat 15 butir soal yang dikategorikan mudah, dan 17 butir soal dikategorikan sedang dan tidak terdapat butir soal yang dikategorikan sukar.

### 3. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda dilakukan untuk membedakan kemampuan siswa. Daya pembeda yang baik pada butir soal akan mampu membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Penghitungan uji daya pembeda dengan menggunakan bantuan program *Software SPSS 22.0 for windows*, sehingga diperoleh hasil dalam Tabel 13

Tabel 13  
Hasil Uji Daya Pembeda

Interpretasi	No Butir Soal
Sangat Baik	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 22, 23, 24, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 37, 39
Baik	7, 10, 19, 20, 21, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 38, 40
Cukup	-
Tidak Baik	-

Tabel 13 menunjukkan bahwa terdapat 27 butir soal yang sangat baik dan 13 butir soal baik. Dari hasil uji coba yang telah dilakukan, dapat disimpulkan secara keseluruhan instrumen tersebut valid dan reliabel. Jumlah butir soal uji coba sebanyak 40 butir soal, hanya dipilih 32 butir soal yang memenuhi syarat uji dan layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

## **B. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

Penelitian ini memperoleh data dari *Pretest* dan *Posttest* yang memberikan gambaran mengenai hasil belajar siswa kepada mata pelajaran IPS menggunakan model inkuiri, hasil pengamatan afektif dan psikomotori. Data *Pretest* dan *Posttest* akan mengetahui *N gain* hasil belajar IPS. Perhitungan *N gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS. Hasil pengamatan afektif dan psikomotorik, keduanya memberikan gambaran terhadap peningkatan yang terjadi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Deskripsi data *Pretest*, *Posttest*, *N gain*, afektif dan psikomotorik dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel 2010*.

### **1. Data *Pretest***

Siswa terlebih dahulu diberikan *pretest* sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*. *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam penguasaan materi Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah sebelum dilakukan perlakuan. Jumlah soal *pretest* yang diberikan

adalah 32 soal yang sudah diuji validitasnya. Data hasil *pretest* disajikan pada tabel 14

Tabel 14  
Data Distribusi Hasil Nilai *Pretest*

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	Nama	Nilai	No.	Nama	Nilai
1	ANR	50	1	AZ	60
2	RIP	60	2	DP	60
3	RAS	65	3	NF	70
4	FA	65	4	NI	65
5	MRDR	65	5	ARK	60
6	SAP	75	6	DAY	65
7	SK	70	7	EMP	75
8	APZ	70	8	HY	60
9	AAG	75	9	KBI	50
10	AAP	70	10	MNA	55
11	ADPN	65	11	MYI	60
12	CFP	75	12	NNA	65
13	CFP	70	13	NCP	65
14	EFR	65	14	DSP	55
15	FSA	60	15	RR	55
16	MKA	70	16	SAN	55
17	MHB	65	17	VOFD	65
18	NRY	70	18	SF	70

Lanjutan Tabel 14

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	Nama	Nilai	No.	Nama	Nilai

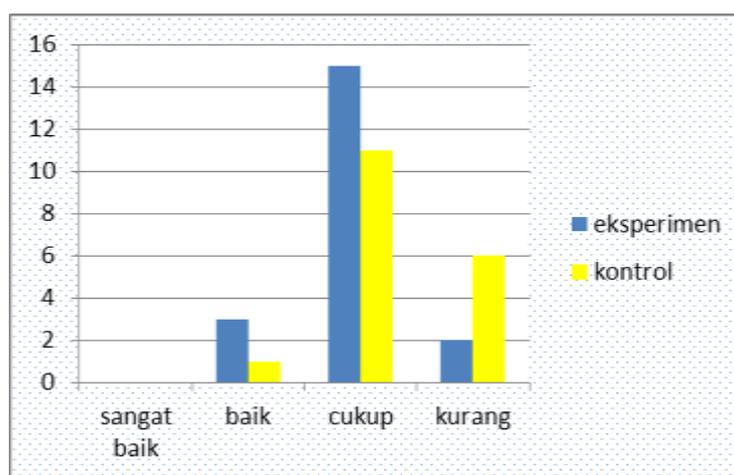
19	PBP	70	19	RAS	65
20	RDP	55	20	SAY	55
Jumlah		1330	Jumlah		1230
Rata-rata		66.5	Rata-rata		61.5
Nilai tertinggi		75	Nilai tertinggi		75
Nilai terendah		50	Nilai terendah		50
Median		70	Median		60
Modus		70	Modus		65
Standar deviasi		6.64	Standar deviasi		5.21

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 14 nilai tertinggi *pretest* pada kelas eksperimen adalah 75 dan nilai tertinggi *pretest* pada kelas kontrol adalah 75. Nilai terendah *pretest* pada kelas eksperimen adalah 50 dan nilai terendah *pretest* pada kelas kontrol adalah 50. Nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 66.5 dan nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol yaitu 61.5. Nilai median *pretest* kelas eksperimen adalah 65 dan nilai median *pretest* pada kelas kontrol adalah 70. Nilai Modus *pretest* pada kelas eksperimen adalah 70 dan nilai modus *pretest* pada kelas kontrol adalah 65. Nilai standar deviasi *pretest* kelas eksperimen adalah 5.21 sedangkan nilai standar deviasi *pretest* kelas kontrol adalah 6.64. kriteria pencapaian hasil belajar *pretest* dapat diklasifikasikan sesuai predikat hasil menurut Ismet & Hariyanto (2015: 229) dalam tabel 15 berikut.

Tabel 15  
Kriteria Hasil Belajar IPS Tahap *Pretest*

Kelas Interval	Kategori	Jumlah siswa	
		Eksperimen	Kontrol
91 – 100	Sangat baik		
75 – 90	Baik	3	1
60 – 74	Cukup	15	11
40 – 59	Kurang	2	6
$\leq 40$	Kurang Sekali		

Berdasarkan kriteria di atas, maka gambaran pencapaian hasil belajar IPS kelas eksperimen pada tahap pra tindakan adalah sebagai berikut:



Gambar 3

Diagram Pencapaian Hasil Belajar IPS Tahap *Pretest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan Gambar 3, pada kelas eksperimen (biru) banyaknya siswa yang mendapatkan nilai *pretest* yang termasuk dalam kategori kurang adalah 2 siswa, sedangkan nilai *pretest* yang termasuk dalam kategori cukup adalah 15 siswa dan yang mendapatkan nilai *pretest* yang termasuk dalam kategori baik adalah 3 siswa. Sedangkan pada kelas kontrol (merah) banyaknya siswa yang mendapat nilai *pretest* yang

termasuk dalam kategori kurang adalah 6 siswa, sedangkan nilai *pretest* yang termasuk dalam kategori cukup adalah 11 siswa dan yang termasuk dalam kategori baik adalah 1 siswa.

## 2. Data Hasil *Posttest*

Data *Posttest* memberikan gambaran terhadap kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model inkuiri berbantuan *Puzzle* keni pada mata pelajaran IPS. Deskripsi hasil *Posttest* kelas eksperimen dapat dilihat dalam Tabel 16

Tabel 16  
Data Distribusi Hasil Nilai *Posttest*

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	Nama	Nilai	No.	Nama	Nilai
1	ANR	85	1	AZ	70
2	RIP	85	2	DP	65
3	RAS	85	3	NF	75
4	FA	80	4	NI	65
5	MRDR	80	5	ARK	70
6	SAP	85	6	DAY	80
7	SK	90	7	EMP	75
8	APZ	85	8	HY	70
9	AAG	90	9	KBI	65
10	AAP	75	10	MNA	75
11	ADPN	80	11	MYI	65
12	CFP	75	12	NNA	70
13	CFP	80	13	NCP	70
14	EFR	80	14	DSP	65
15	FSA	70	15	RR	75

16	MKA	80	16	SAN	70
----	-----	----	----	-----	----

Lanjutan Tabel 16

Kelas Eksperimen			Kelas Eksperimen		
No.	Nama	Nilai	No.	Nama	Nilai
17	MHB	75	17	VOFD	70
18	NRV	75	18	SF	80
19	PBP	80	19	RAS	65
20	RDP	75	20	SAY	70
Jumlah		1610	Jumlah		1410
Rata-rata		80.5	Rata-rata		70.5
Nilai tertinggi		90	Nilai tertinggi		80
Nilai terendah		70	Nilai terendah		65
Median		80	Median		70
Modus		80	Modus		70
Standar deviasi		5.42	Standar deviasi		4.93

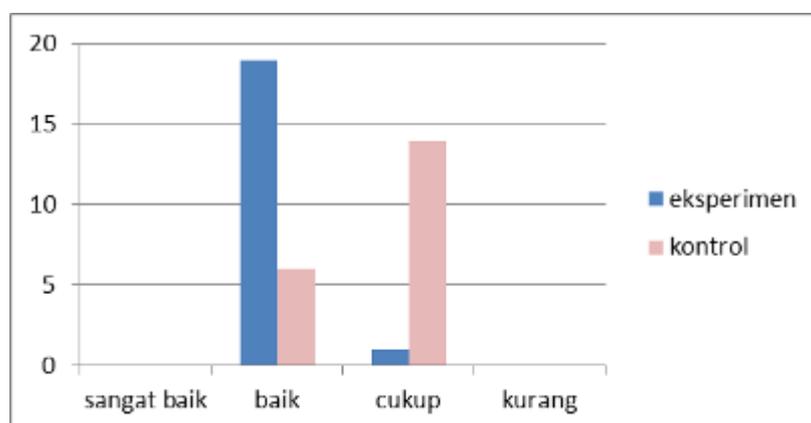
Berdasarkan hasil analisis pada tabel 16, nilai tertinggi *posttest* pada kelas eksperimen adalah 90 dan nilai tertinggi *posttest* pada kelas kontrol adalah 80. Nilai terendah *posttest* pada kelas eksperimen adalah 70 dan nilai terendah *posttest* pada kelas kontrol adalah 65. Nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 80,5 dan nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol yaitu 70,5. Nilai median *posttest* kelas eksperimen adalah 80 dan nilai median *posttest* pada kelas kontrol

adalah 70. Nilai Modus *posttest* pada kelas eksperimen adalah 80 dan nilai modus *posttest* pada kelas kontrol adalah 70. Nilai standar deviasi *posttest* kelas eksperimen adalah 5.42 sedangkan nilai standar deviasi *posttest* kelas kontrol adalah 4,93. Kriteria pencapaian hasil belajar *posttest* dapat di klasifikasikan sesuai predikat hasil menurut Ismet & Hariyanto (2015: 229) dalam Tabel 17

Tabel 17  
Kriteria Pencapaian Hasil Belajar IPS Tahap *Posttest*

Kelas Interval	Kategori	Jumlah siswa	
		Eksperimen	Kontrol
91 – 100	Sangat baik		
75 – 90	Baik	19	6
60 – 74	Cukup	1	14
40 – 59	Kurang		
$\leq 40$	Kurang Sekali		

Berdasarkan kriteria di atas, maka gambaran pencapaian hasil belajar IPS kelas eksperimen pada tahap setelah perlakuan adalah sebagai berikut



Gambar 4 . Pencapaian Hasil Belajar IPS Tahap *Posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan Gambar . 4, pada kelas eksperimen (biru) banyaknya siswa yang mendapatkan nilai *pretest* yang termasuk dalam kategori baik adalah 19 siswa. Sedangkan banyaknya siswa yang mendapat nilai *pretest* yang termasuk dalam kategori cukup adalah 1 siswa. Sedangkan pada kelas kontrol (merah) banyaknya siswa yang mendapat nilai *pretest* yang termasuk dalam kategori baik adalah 6 siswa, sedangkan nilai *pretest* yang termasuk dalam kategori cukup adalah 14 siswa. yang termasuk dalam kategori baik adalah 1 siswa.

### 3. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan hasil penyajian data menggunakan tabel distribusi data yang telah dikelompokkan di atas, selanjutnya hasil *pretest* dan *posttest* dibandingkan. Perbandingan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* secara keseluruhan disajikan dalam Tabel 18

Tabel 18  
Perbedaan Rata-rata Hasil *pretest* dan *posttest*

Nilai	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Tertinggi	75	90	75	80
Terendah	50	70	50	65
Rata-rata	66,5	80,5	61,5	70,5

Tabel 18 di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 75. Nilai terendah pada

kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 50 dan nilai tertinggi *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 90 dan nilai tertinggi pada kelas kontrol yaitu 80. Sedangkan nilai terendah *posttest* pada kelas eksperimen adalah 70 dan nilai terendah pada kelas kontrol adalah 65. Rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 66,5 dan rata-rata pada kelas kontrol adalah 61,5. Kemudian rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 80,5 dan rata-rata pada kelas kontrol adalah 70,5.

Setelah melakukan penelitian terhadap kelas eksperimen dengan memberikan model inkuiri dengan media *Puzzl* Keni (Kreatif mini) dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional, data diatas memberikan gambaran bahwa terjadi perubahan naik terhadap kelas eksperimen maupun kelas kontrol dan hasil rata-rata nilai siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai kelas kontrol.

#### 4. *N Gain*

Perhitungan *N gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Perhitungan ini akan dapat melihat pengaruh model kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar terhadap hasil belajar PKn. Perhitungan *N gain* berdasarkan kelas diperoleh hasil pada 19

Tabel 19  
Hasil Perhitungan *N gain* Berdasarkan Kelas

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Hasil <i>N gain</i>	0,32	0,11

Kategori	Sedang	Sukar
----------	--------	-------

Tabel 19 menunjukkan hasil *N gain* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Terlihat bahwa hasil *N gain* terbesar terjadi pada kelas eksperimen yaitu 0,32 yang dikategorikan sedang, sedangkan kelas kontrol 0,11 dikategorikan sukar.

#### 5. Hasil pengamatan Afektif

Hasil pengamatan afektif memberikan gambaran mengenai perubahan sikap yang dialami oleh siswa terkait dengan karakter kebangsaan yang dikembangkan. Sikap yang diamati dalam penelitian ini yaitu tekun, kerjasama, bertanggung jawab, komunikatif, rasa ingin tahu dan percaya diri. Hasil dari pengamatan kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat dalam Tabel 20

Tabel 20  
Hasil Pengamatan Afektif

No.	Indikator	Persentase	Ket.
	<b>Eksperimen</b>		
1	Tekun	71	A
2	Kerjasama	76	A
3	Bertanggung jawab	78	A
4	Komunikatif	68	A
5	Rasa ingin tahu	74	A
6	Percaya diri	75	A
	<b>Kontrol</b>		
1	Tekun	50	B
2	Kerjasama	54	B

3	Bertanggung jawab	51	B
4	Komunikatif	55	B
5	Rasa ingin tahu	58	B
6	Percaya diri	54	B

Tabel 20 Menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh presentase pengamatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dalam masing-masing indikator. Indikator pertama terkait ketekunan kelas eksperimen memperoleh 77 sedangkan kelas kontrol 53 selisih 24. Indikator kedua kelas eksperimen memperoleh 81 sedangkan kelas kontrol 57 selisih 24. Indikator ketiga 80 untuk kelas eksperimen 53 selisih 27. Indikator keempat memperoleh 78 untuk kelas eksperimen dan 53 untuk kelas kontrol selisih 25. Indikator kelima 78 untuk kelas eksperimen dan 57 untuk kelas kontrol selisih 21. Indikator keenam kelas eksperimen memperoleh 77 dan kelas kontrol memperoleh 54 selisih 23 Kesimpulannya terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### 6. Hasil Pengamatan Psikomotorik

Pengamatan psikomotorik dilakukan untuk mengetahui sejauhmana siswa dapat meningkatkan kemampuan aktivitasnya dalam pembelajaran. Hasil pengamatan psikomotorik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat dilihat dalam Tabel 21

Tabel 21  
Hasil Pengamatan Psikomotorik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Indikator	Persentase	Ket.
	Eksperimen		
1	Mempersiapkan diri	83	A
2	Bergerak bebas dan cekatan dalam pembelajaran	78	A
3	Melaksanakan tugas sesuai dengan instruksi	81	A
4	Kerjasama siswa	79	A
5	Mematuhi peraturan yang disepakati saat pembelajaran	75	B
6	Kelancaran berbicara pada waktu presentasi	79	A

Lanjutan tabel 21

No.	Indikator	Persentase	Ket.
7	Melaporkan hasil	80	A
	Kontrol		
1	Mempersiapkan diri	56	B
2	Bergerak bebas dan cekatan dalam pembelajaran	54	B
3	Melaksanakan tugas sesuai dengan instruksi	52	B
4	Kerjasama siswa	49	C
5	Mematuhi peraturan yang disepakati saat pembelajaran	47	C
6	Kelancaran berbicara pada waktu presentasi	45	C
7	Melaporkan hasil	49	C

Tabel 20 menunjukkan bahwa rata-rata pencapaian indikator kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini

terjadi karena dalam kelas eksperimen kegiatan yang dilakukan berpusat pada siswa sehingga dapat mengembangkan keterampilan siswa, sedangkan pada kelas kontrol berpusat pada guru dan siswa pasif. Sehingga kelas eksperimen memperoleh keterampilan psikomotorik yang lebih bagus dibandingkan dengan kelas kontrol.

### C. Pengujian Prasyarat Analisis Data

Pengujian prasyarat analisis dilakukan untuk mengetahui apakah data yang telah diperoleh berdistribusi normal dan memiliki ragam yang homogeny atau tidak. Hasil yang telah didapat dalam pengujian normalitas dan homogenitas adalah sebagai berikut:

#### 1. Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah sebaran data pada kelas eksperimen dan sebaran data pada kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Pengolahan uji normalitas menggunakan bantuan *software SPSS 22.0 for Windows*. Rumus yang digunakan adalah rumus *Kolmogorov Smirnov*. Jika nilai kurang dari taraf signifikansi yang ditentukan 5% atau 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai *Asymp. Sig* lebih dari 5% atau 0,05 maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas ditunjukkan Tabel 22

Tabel 22  
Hasil Uji Normalitas

Data		r tabel	r hitung	<i>Kolmogorov Smirnov Z</i>	<i>Asymp Sig (2-tailed)</i>	Hasil
<i>Pretest</i>	Eksperimen	0,275	.202	.967	.307	Normal
	Kontrol	0,275	.159	.763	.605	Normal

<i>Posttest</i>	Eksperimen	0,275	.170	.815	.520	Normal
	Kontrol	0,275	.223	1.071	.201	Normal

$r$  hitung  $< r$  tabel dan *Asymp Sig(2-tailed)*  $> \alpha$  0,05, sehingga dapat disimpulkan semua data dalam penelitian dapat dikatakan berdistribusi normal dari hasil pengujian normalitas data.

## 2. Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

Setelah dilakukan uji normalitas maka dilanjutkan dengan melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program program *Software SPSS 22.0 for windows*. Perhitungan secara lengkap dalam uji homogenitas kedua kelas terdapat dalam lampiran. Hasil uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dalam Tabel 23 berikut ini:

Tabel 23  
Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

Data		<i>Levene</i>	<i>Sig</i>	Hasil	
				Keterangan	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	Eksperimen	.807	.511	<i>Sig</i> >0,05	Homogen
	Kontrol				Homogen
<i>Posttest</i>	Eksperimen	.3651	.035	<i>Sig</i> >0,05	Homogen
	Kontrol				Homogen

Berdasarkan tabel 23 hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* di atas, dapat dilihat bahwa hasil uji homogenitas memiliki harga koefisien *Sig.* pada output *Lavene Statistic* lebih besar dari 5% atau 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh data tersebut bersifat homogen.

#### **D. Pengujian Hipotesis**

##### **1. Pengujian Aspek Kognitif**

Pengujian aspek kognitif dalam penelitian ini menggunakan *Independent sample t test*. Hal ini dikarenakan data yang diperoleh dari dua sampel atau dua kelas yang berbeda yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji yang digunakan dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Syarat penggunaan uji ini adalah data harus berdistribusi normal dan homogen. Data berdistribusi normal dan homogen diperoleh dari uji normalitas dan homogenitas yang sebelumnya harus dilakukan. Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data dilakukan dengan bantuan program *SPSS versi 22.00 for windows*.

Hipotesis uji *Independent Sample t test*. dalam penelitian ini adalah:

Ho: Tidak ada pengaruh yang signifikan pengaruh model pembelajaran inkuiri berbantuan media *Puzzle* keni terhadap hasil belajar siswa SD N Tugureo Tempuran.

**Ha:** Ada pengaruh yang signifikan penerapan model pengaruh model pembelajaran inkuiri berbantuan media *Puzzle* keni terhadap hasil belajar siswa SD N Sukosari Bandongan.

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis ini adalah jika  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan jika  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  diterima, jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak (Sujarweni, 2015:116). Hasil uji *Independent Sample t Test* terhadap hasil *posttest* dapat dilihat pada Tabel 24

Tabel 24  
Hasil Uji *Independent sampel t test* Aspek Kognitif  
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	t tabel	t hitung	Sig (2-tailed)	Taraf signifikansi	Kesimpulan
<i>Posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	2,074	11.166	.000	0,350	Ada perbedaan yang signifikan

Berdasarkan hasil analisis di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yaitu 0,000 dan nilai  $t_{\text{hitung}}$  lebih besar dari  $t_{\text{tabel}}$  yaitu  $11,166 > 2,074$ . Hal ini berarti  $H_0$  ditolak, atau dengan kata lain  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri dengan media *Puzzle* Keni berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial pada aspek kognitif.

## 2. Pengujian Aspek Afektif

Pengujian aspek afektif dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil pengamatan siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pengujian afektif

kembali menggunakan *Independent sampel t test*. Analisis data dengan bantuan program *SPSS versi 22.00 for windows*. Hasil uji *Independent sampel t test* terhadap hasil pengamatan afektif dapat dilihat pada Tabel 25

Tabel 25  
Hasil Uji *Independent sampel t test* Aspek Afektif  
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	$t_{\text{tabel}}$	$t_{\text{hitung}}$	<i>Sig (2-tailed)</i>	Taraf Signifikansi	Kesimpulan
Pengamatan afektif kelas eksperimen an kelas control	2.100	4.090	.000	0,05	Ada perbedaan yang signifikan

Hasil pengamatan *Independent sample t test* dalam tabel diatas menunjukkan bahwa hasil uji t menunjukkan sig 0,000 dan besar  $t_{\text{hitung}}$  adalah 4.090. kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi  $>0,05$   $H_0$  diterima dan jika nilai signifikansi  $<0,05$   $H_0$  ditolak. Jika nilai  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan taraf kesalahan 5% atau 0,05. Berdasarkan hasil analisis diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yaitu 0,00 atau lebih kecil dari 0,05 dan nilai  $t_{\text{hitung}}$  lebih besar dari  $t_{\text{tabel}}$  yaitu  $4.090 > 32.100$ . hal ini berarti  $H_0$  ditolak, atau dengan kata lain  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa model inkuiri dengan media *puzzle* keni berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS pada aspek afektif.

### 3. Pengujian Aspek Psikomotorik

Pengujian aspek psikomotorik dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil pengamatan siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pengujian psikomotorik juga menggunakan *Independent sample t test*. Data dilakukan dengan bantuan program *SPSS versi 22.00 for windows*. Hasil *Independent sample t test* terhadap hasil pengamatan afektif dapat dilihat pada Tabel 26

Tabel 26  
Hasil Uji *Independent sample t test* Aspek Psikomotorik

Data	$t_{\text{tabel}}$	$t_{\text{hitung}}$	<i>Sig (2-tailed)</i>	Taraf Signifikansi	Kesimpulan
Pengamatan afektif kelas eksperimen dan kelas kontrol	2.100	4.647	.000	0,05	Ada perbedaan yang signifikan

Tabel 26 menunjukkan bahwa hasil uji t menunjukkan sig 0,000 dan besar  $t_{\text{hitung}}$  adalah 4.647. Kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi  $> 0,05$   $H_0$  diterima dan jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Jika nilai  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan taraf kesalahan 5% atau 0,05. Berdasarkan hasil analisis diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yaitu 0,000 atau lebih kecil dari 0,05 dan nilai  $t_{\text{hitung}}$  lebih besar dari  $t_{\text{tabel}}$  yaitu  $4.647 > 2.100$ . hal ini berarti  $H_0$  ditolak, atau dengan kata lain  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa model inkuiri dengan media *puzzle* keni berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS pada aspek psikomotorik

Tabel 27  
Rekapitulasi Data Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Perhitungan	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
1.	Jumlah Sampel (N)	20	20	20	20
2.	Rata-rata	61,5	66,5	70,5	80,5
3.	Standar Deviasi	5,26	6,64	5,21	6,64
4.	Skor minimum	50	50	65	70
5.	Skor maksimum	75	75	80	90
6.	Uji Normalitas				
	a. Signifikansi	0,307	0,605	0,201	0,520
	b. Kesimpulan	Normal	Normal	Normal	Normal
7.	Uji Homogenitas				
	a. signifikansi	0,511	0,035		
	b. kesimpulan	Homogen	Homogen		
8.	Uji Hipotesis				
	<b>Kognitif</b>	Kontrol	Eksperimen		
	a. <i>Asymp.sig (2 tailed)</i>	0,000	0,000		
	b. kesimpulan	Ho ditolak	Ho ditolak		
	<b>Afektif</b>	Kontrol	Eksperimen		
	a. <i>Asymp.sig (2 tailed)</i>	0,000	0,000		
	b. kesimpulan	Ho ditolak	Ho ditolak		
	<b>Psikomotorik</b>	Kontrol	Eksperimen		
	a. <i>Asymp.sig (2 tailed)</i>	0,000	0,000		
	b. kesimpulan	Ho ditolak	Ho ditolak		
4.	Skor minimum	50	50	65	70
5.	Skor maksimum	75	75	80	90

## **E. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilaksanakan, diketahui bahwa hasil belajar ilmu pengetahuan sosial kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model Inkuiri dengan media *Puzzle* Keni dalam penyampaian pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Pada proses pembelajaran dengan model inkuiri dengan media *Puzzle* Keni, siswa dilibatkan secara aktif dengan mencoba dan mengamati sendiri sesuatu yang dipelajari serta menyelesaikan permasalahan dalam pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang diberikan oleh guru agar dapat diselesaikan dengan baik, hal ini dapat menumbuhkan kreatifitas dan pola pikir siswa secara mandiri mengikuti suatu proses, serta mengamati objek atau fenomena dalam lingkup materi pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri dengan media *Puzzle* keni, siswa diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri mengenai suatu objek pembelajaran, keadaan atau proses sesuatu. Hal ini sesuai dengan usia anak sekolah dasar yang mempunyai sifat ingin tahu yang tinggi, ingin bergerak aktif dan lebih senang bekerja dalam kelompok. Model inkuiri dengan media *Puzzle* keni, siswa dapat melihat secara langsung bagaimana cara menyelesaikan permasalahan dalam konsep ilmu pengetahuan sosial saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Perbedaan antara kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan model inkuiri dalam pembelajarannya dan kelas kontrol yang dalam hal ini menggunakan model konvensional dalam proses pembelajarannya dalam penelitian ini dilihat dari *pretest* dan *posttest* yang berupa soal untuk mengukur prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan terlihat perbedaan peningkatan hasil belajar ilmu pengetahuan alam materi Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah kelas IV SD Negeri Sukosari Bandongan Magelang.

Hasil analisis uji homogenitas sebelum siswa diberi perlakuan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol diperoleh nilai *Sig*, sebesar 0,05 (5%). Analisis hasil belajar kognitif Hasil uji *Independent Sample t Test* diperoleh *Sig (2-tailed)* sebesar 0,00 kemudian dibandingkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,05, maka hasilnya nilai *Sig (2-tailed) < sig*, atau  $0,00 < 0,05$ , untuk memperkuat hasil uji statistik tersebut maka dilakukan perbandingan perolehan nilai  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ , nilai  $t_{hitung}$  diperoleh sebesar 11,166 untuk mengetahui apakah nilai  $t_{hitung}$  tersebut signifikan dengan selang kepercayaan 0,05 harus dibandingkan dengan nilai pada  $t_{tabel}$ . dan untuk melihat  $t_{tabel}$  harus didasarkan pada nilai *degree of freedom* (df) yang besarnya adalah  $n-1$ , Setelah dianalisis pada tabel nilai dengan df 20 dan selang kepercayaan 0,05 diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2.074 dengan demikian hasil analisis diperoleh nilai  $t_{hitung}$   $11.166 > t_{tabel}$  2.074. Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, ini berarti model pembelajaran inkuiri dengan media

Puzzle keni berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial. Berdasarkan hasil yang diperoleh, model inkuiri dengan media Puzzle keni lebih baik dan berpengaruh positif dibandingkan dengan model konvensional dalam pembelajaran.

#### **F. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini hanya meneliti tentang Media *Puzzle* keni dan Hasil Belajar siswa.
2. Peneliti melibatkan subyek penelitian dalam jumlah terbatas yaitu 20 siswa, sehingga untuk meneliti dalam jumlah siswa yang besar masih diragukan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

##### 1. Kesimpulan Teoritis

###### a. Model Inkuiri

model pembelajaran Inkuiri adalah model pembelajaran pembelajaran yang dipergunakan oleh guru yang melibatkan siswa dalam kegiatan penelitian yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

###### b. Media *Puzzle* Keni

*Puzzle* kreatif mini adalah sebuah alat bantu proses belajar mengajar yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Media *Puzzle* ini dibuat sesuai dengan pelajaran yang sedang dibahas.

###### c. Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni

Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni merupakan pembelajaran yang berusaha menciptakan lingkungan belajar siswa secara alamiah dengan mengaitkan materi yang akan di pelajarnya dengan kehidupan nyata dengan penerapan pembelajaran inkuiri yang menekankan pada pengembangan intelektual dengan bantuan media *Puzzle* Keni (Kreatif Mini) sehingga mampu menolong siswa untuk mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan berpikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar rasa ingin tahu mereka.

## 2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan pengaruh antara penggunaan model inkuiri dengan media Puzzle keni dalam kelas eksperimen dan model konvensional dalam kelas kontrol terhadap hasil belajar. Hasil analisis diperoleh nilai  $t_{hitung} 11.166 > t_{tabel} 2.074$  yang berarti ada pengaruh yang signifikan. Perhitungan statistik menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak, dan  $H_a$  diterima. Kesimpulan uji statistik Independent Sample t Test menunjukkan bahwa penerapan model inkuiri dengan media Puzzle keni berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas IV SD Negeri Sukosari Bandongan.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Kepala Sekolah

hendaknya mendukung guru dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

### 2. Bagi Guru

hendaknya memberikan pembelajaran yang inovatif dan memperbanyak penggunaan media serta model yang bisa membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga mencapai hasil yang optimal.

### 3. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya dapat menyediakan fasilitas pembelajaran khususnya fasilitas untuk model inkuiri dengan media *puzzle* Keni

yang lengkap agar guru yang membelajarkan siswa dengan model-model pembelajaran inovatif tidak mengalami kendala dalam membelajarkan siswa, sehingga kualitas sekolah menjadi lebih baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan media *puzzle* keni sebagai sarana maupun prasarana dalam proses pembelajaran agar hasil penelitiannya lebih baik.
2. Melalui model yang berbeda,peneliti mampu mengembangkan model pembelajaran yang lebih inovatif selain model Inkuiri.

### Daftar Pustaka

- Abdorrhakman Gintings. 2008. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Humaniora
- Arikunto, Suharsini, Suhardjono., & Supardi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*: Jakarta: Bumi Aksara
- BSNP. 2006. *Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- Eko, Putro Widoyoko. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hamalik Oemar. 2002. *Psikologi Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Al gensindo
- Hasan, S Hamid.2009. *Pembelajaran Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Depdikbud Ditjen Pendidikan Tinggi Jakarta: Proyek Pendidikan Tenaga Pendidikan
- Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdikary
- Nana Sudjana. 2010. *Dasar-dasar proses belajar*, Bandung: Sinar Baru
- Numan Somantri. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Paul Suparno. 2007. *Metodologi Pembelajaran Fisika*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Roestiyah N.K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar: Salah Satu Unsur Pelaksanaan Strategi Belajar Mengajar, Teknik Penyajian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sadiman, Arief S., dkk. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT.Raja Grafindo Persada
- Soemantri. 2004. *Proses Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*.
- Sudaryono. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

- Sudjana Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Kualitatif an Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2008. *Evaluasi Pendidikan (Prinsip dan Operasionalnya)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Supardi. 2011. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Suryanto, Adi. 2010. *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- UUSPN. 2003. No. 20, Jakarta: Sekretariat Negara.
- UUSPN. 2009. No. 20, Jakarta: Sekretariat Negara.
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Wilmar Gulo. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Yanuar Supardi. 2011. *Pendekatan Pembelajaran Terpadu*. Bandung: PT. Bumi Aksara
- Zaenal Arifin. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Kelas Eksperimen


**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata 1  
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: J955/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)  
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG - PAUD) /Strata 1  
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2016)  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata 1  
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 3033/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2016)  
 Jl. Tidar No. 21 Magelang 50126 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 325554

Nomor : 571 /FKIP/MHS/IL.3.AU/F/2016  
 Lampiran : 1 bendel  
 Perihal : **IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI**

Kepada  
 Yth. Kepala SD Negeri Sukosari Bandongan  
 Di

Kab. Magelang

*Assalamu'alaikum wr.wb*

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak / Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa	: Tri Kurniyati
N P M	: 13.0305.0056
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Inkuiri dengan Media Puzzle Keni terhadap Hasil Belajar IPS
Lokasi / Obyek	: SD Negeri Sukosari Bandongan
Waktu Pelaksanaan	: 21 Desember 2016 – 17 Maret 2017

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr wb*

Magelang, 16 Desember 2016  
  
 Drs. Subiyanto, M.Pd.  
 NIP. 195708071983031002

## Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Kelas Kontrol


**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata 1  
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 09.5/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)  
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) /Strata 1  
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 11.4/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata 1  
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 3033/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)  
 Jl. Tidar No. 21 Magelang 56 26 Telp. (0293) 362082 / J26945 psw 1301 Fax. (0293) 325554

Nomor : 003.FKIP/MHS/II.3 AU/F/2017  
 Lampiran : 1 bendel  
 Perihal : **IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI**

Kepada  
 Yth. Kepala SD Negeri Tugurejo Kecamatan Tempuran  
 Di

Kab. Magelang

*Assalamu'alaikum wr wb*

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak / Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa	: Tri Kurniyati
N P M	: 13.0305.0056
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Inkuiri dengan Media Puzzle Keni terhadap Hasil Belajar IPS
Lokasi / Obyek	: SD Negeri Tugurejo Kecamatan Tempuran
Waktu Pelaksanaan	: 20 Maret 2017 – 15 Juni 2017

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasamanya yang baik, kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr wb*

Magelang, 21 Februari 2017  
  
 Drs. Subiyanto, M.Pd.  
 NIP. 195708071983031002

## Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian Kelas Eksperimen


**PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI SUKOSARI**  
**KECAMATAN BANDONGAN**  
 Jln. Koprak Purwadi Km. 5 Bandongan, Magelang 56151

---

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor : 421.2/10/SD.Suk /III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : **MUHYIDIN, S.Pd.M.Pd**  
 NIP : 196404051988031019  
 Pangkat/Gol.Ruang : Pembina, IV/a  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Kerja : SD Negeri Sukosari Kecamatan Bandongan

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **TRI KURNIYATI**  
 NPM : 13.0305.0056  
 Status : Mahasiswa PGSD S-I Universitas Muhammadiyah  
 Magelang

Yang bersangkutan telah benar-benar melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Inkuiri Dengan Media Puzzle Keni Terhadap Hasil Belajar IPS”** pada 21 Desember 2016 – 17 Maret 2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sukosari, Maret 2017

Kepala Sekolah

  
**MUHYIDIN, S.Pd.M.Pd**  
 NIP. 19640405 198803 1 019



## Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian Kelas Kontrol



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG  
 DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SEKOLAH DASAR NEGERI TUGUREJO**  
 KECAMATAN TEMPURAN  
 Alamat: Kanggotan, Tugurejo, Tempuran, Magelang 56161

---

**SURAT KETERANGAN**  
 No. 421.2/016/04.11.18.SD/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Marsodin, S.Pd
NIP	: 19661210 198806 1 005
Jabatan	: Kepala Sekolah
Sekolah	: SD Negeri Tugurejo

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama	: Tri Kurniyati
NPM	: 13.0305.0056
Status	: Mahasiswa PGSD S-1 Universitas Muhammadiyah Magelang

Telah melakukan penelitian di SDN Tugurejo sebagai kelas kontrol pada penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Inkuiri Dengan Media *Puzzle* Keni Terhadap Hasil Belajar IPS" pada bulan 20 Maret – 15 Juni 2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 17 Juni 2017  
 Kepala SDN Tugurejo  
  
**Marsodin, S.Pd**  
 NIP. 19661210 198806 1 005

## Lampiran 5. Surat Keterangan Uji Ahli

SURAT PERYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN

Dengan ini saya,

Nama : Rasidi, M.Pd.

NIK : 128806103

Instansi : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMMGL.

Sebagai validator instrumen yang disusun oleh :

Nama : Tri Kurniyati

NIM : 13.0305.0056

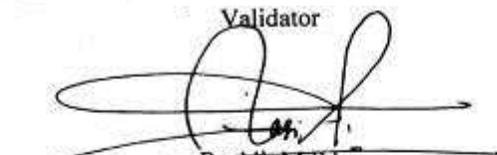
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa instrumen penelitian yang disusun oleh mahasiswa tersebut diatas, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keri Terhadap Hasil Belajar IPS (Penelitian Pada Siswa Kelas IV SDN Sukosari Bandongan Tahun Ajaran 2016/2017)"

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, Maret 2017

Validator



Rasidi, M.Pd.  
128806103

### LEMBAR VALIDASI

#### RPP MODEL INKUIRI DENGAN MEDIA *PUZZLE KENI*

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri Sukosari Bandungan  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Kelas/ Semester : IV/ 2  
 Materi Pokok : Kenampakan Alam dan Keragaman Sosial Budaya

#### A. Petunjuk

1. Berilah tanda check (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu!
2. Keterangan : Skala Likert
  1. Berarti "sangat tidak baik"
  2. Berarti "tidak baik"
  3. Berarti "baik"
  4. Berarti "sangat baik"

#### B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek Dinilai	Deskriptor	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
A	Kesesuaian SK, KD, indikator, dan alokasi waktu	1 Indikator sesuai dengan SK dan KD, serta Standar Isi.				✓
		2 Rumusan indikator berisi perilaku untuk mengukur tercapainya KD				✓
		3 Rumusan indikator berupa kata kerja operasional				✓
		4 Kesesuaian alokasi waktu			✓	
B	Tujuan Pembelajaran	1 Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan KD				✓
		2 Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan aspek ABC				✓
		3 Rumusan tujuan pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor				✓

No	Aspek dinilai	Deskriptor	Skala penilaian					
			1	2	3	4	5	
C	Pengembangan materi dan bahan ajar	1	Materi pembelajaran mendukung pencapaian KD (sesuai dengan KD)				✓	
		2	Materi pembelajaran dijabarkan dalam bahan ajar secara memadai dan kontekstual				✓	✓
D	Metode Pembelajaran	1	Metode pembelajaran bervariasi dan tercermin dalam langkah-langkah pembelajaran				✓	
		2	Mengaplikasikan pendekatan pembelajaran saintifik				✓	
		3	Mengaplikasikan model pembelajaran Inkuiri dengan Media <i>Puzzle</i> Keni yang tercermin dalam langkah-langkah				✓	
E	Langkah Pembelajaran	1	Kegiatan awal berisi pengaitan kompetensi yang akan diajarkan dengan konteks kehidupan siswa atau kompetensi sebelumnya				✓	
		2	Terdapat tahap 1 dalam model pembelajaran Inkuiri dengan media <i>puzzle</i> keni yaitu menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa				✓	
		3	Menyajikan informasi terkait kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran			✓		
		4	Terdapat Mengorganisasi siswa kedalam kelompok			✓		
		5	Terdapat Merumuskan masalah			✓		
		7	Terdapat merumuskan hipotesis				✓	
		8	Terdapat mengumpulkan data				✓	
		9	Terdapat menguji hipotesis				✓	
		10	Terdapat kegiatan akhir pembelajaran berisi kesimpulan				✓	
		F	Sumber Belajar	1	Sumber belajar sesuai untuk mendukung tercapainya KD			
2	Sumber rujukan sesuai dengan tata tulis ilmiah						✓	

No	Aspek dinilai	Deskriptor	Skala penilaian				
			1	2	3	4	5
G	Penilaian	1	Alat penilaian sesuai dan mencakup seluruh indikator kognitif, afektif dan psikomotor				
		2	Rubrik/ pedoman penskoran/ kunci jawaban dicantumkan secara jelas dan tepat				
<b>Jumlah</b>							
<b>Jumlah Total</b>			87-				

### C. Pedoman Penskoran

*Nilai = Jumlah Skor yang diperoleh*

### D. Penilaian Umum

Simpulan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.

#### a. RPP ini :

1. Sangat tidak baik (  $\leq 30$  )
2. Tidak baik ( 31 – 50 )
3. Cukup Baik ( 50 – 70 )
- ④ 4. Baik ( 71 – 91 )
5. Sangat baik (  $\geq 91$  )

#### b. RPP ini :

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi banyak
- ⑤ 3. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
4. Dapat digunakan tanpa revisi

### E. Komentar dan Saran Perbaikan

*RPP sangat signifikan untuk  
Pendidikan*

Magelang, Maret 2017

Validator

Rasidi, M.Pd.  
128806103

## LEMBAR VALIDASI PENILAIAN

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri Sukosari Bandongan  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Kelas/ Semester : IV/ 2  
 Materi Pokok : Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah

## A. Petunjuk :

1. Berilah tanda cek (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/ Ibu
2. Keterangan : skala Likert
  1. Berarti "sangat tidak baik"
  2. Berarti "tidak baik"
  3. Berarti "baik"
  4. Berarti "sangat baik"

## B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian			
		1	2	3	4
<b>Umum</b>					
1.	Kejelasan petunjuk dan arahan				✓
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
3.	Teknik dan bentuk penilaian yang digunakan sesuai dengan aspek yang diukur				✓
4.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				✓
<b>Kognitif</b>					
1.	Kisi-kisi penilaian kognitif yang terukur jelas			✓	
2.	Soal kognitif sesuai dengan kognitif				✓
3.	Terdapat petunjuk mengerjakan soal yang jelas			✓	
4.	Terdapat kunci jawaban soal kognitif			✓	
5.	Pedoman penskoran yang jelas			✓	
<b>Afektif</b>					
1.	Kisi-kisi penilaian afektif terukur jelas				✓
2.	Terdapat lembar pengamatan afektif				✓
3.	Pedoman penskoran yang jelas			✓	
4.	Kriteria pengamatan afektif terukur jelas			✓	
<b>Psikomotor</b>					
1.	Kisi-kisi penilaian psikomotor terukur jelas			✓	
2.	Terdapat lembar pengamatan psikomotor				✓
3.	Terdapat pedoman penskoran			✓	
4.	Kriteria pengamatan psikomotor terukur jelas			✓	
<b>JUMLAH</b>					9

### C. Pedoman Penskoran

$$NILAI = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal (68)}} \times 100$$

### D. Penilaian Umum

Simpulan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.

#### a. Penilaian ini:

1. Sangat tidak baik ( $\leq 25$ )
2. Tidak baik (26-50)
3. Baik (51-75)
4. Sangat baik ( $\geq 76$ )

#### b. Penilaian ini:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi banyak
3. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
4. Dapat digunakan tanpa revisi

### E. Komentar dan saran perbaikan

*Penilaian sangat bagus*  
*jumlah penilaian*

Magelang, Maret 2017

Validator

Rasidi, M.Pd.  
128806103

### LEMBAR VALIDASI MATERI AJAR

#### A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan materi ajar dalam pelaksanaan pembelajaran IPS yang implementasinya menggunakan model Inkuiri dengan media *Puzzle Keni*.

#### B. PETUNJUK

1. Bapak/ Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.
2. Makna point validitas adalah:
  - 1 (tidak baik)
  - 2 (kurang baik)
  - 3 (cukup baik)
  - 4 (baik)
  - 5 (sangat baik)

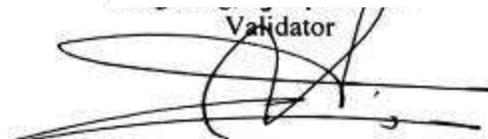
No	Aspek yang dinilai	Skala				
		1	2	3	4	5
<b>I</b>	<b>STRUKTUR MATERI AJAR</b>					
	1. Organisasi penyajian secara umum				✓	
	2. Tampilan umum menarik					✓
	3. Keterangan yang konsisten antara materi bahasan				✓	
<b>II</b>	<b>ORGANISASI PENULISAN MATERI</b>					
	1. Cakupan materi				✓	
	2. Kejelasan dan urutan materi					✓
	3. Ketepatan materi dengan SK				✓	
	4. Keterkaitan antara masalah dengan konteks kehidupan / kondisi siswa yang termuat dalam modul/ buku siswa				✓	
<b>III</b>	<b>BAHASA</b>					
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD				✓	
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif				✓	
	3. Kesederhanaan struktur kalimat				✓	
<b>SKOR TOTAL</b>					42	
<b>JUMLAH SKOR TOTAL</b>		42				
<b>SKOR MAKSIMAL</b> 10 x 5 = 50						
<b>NILAI AKHIR</b> = $\frac{\text{jumlah skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100$		84				

A. KOMENTAR/ SARAN

*Materi ayun layuh de jundhar*  
*penetiran*

Magelang, Maret 2017

Validator



Rasidi, M.Pd.

128806103

### LEMBAR VALIDASI SILABUS

#### A. TUJUAN

Tujuan pengamatan ini adalah untuk mengukur kevalidan RPP dalam pelaksanaan pembelajaran IPS yang implementasinya menggunakan model Inkuiri dengan media *Puzzle Keni*

#### B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia
2. Makna point validitas adalah :
  - 1 (tidak baik)
  - 2 (kurang baik)
  - 3 (cukup baik)
  - 4 (baik)
  - 5 (sangat baik)

#### C. PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Skala				
		1	2	3	4	5
<b>I</b>	<b>ISI YANG DIKAJI</b>					
	1. Mengkaji keterkaitan antar standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD)					✓
	2. Mengidentifikasi materi yang menunjang pencapaian KD					✓
	3. Aktivitas kedalaman dan keluasan materi					✓
	4. Pemilihan materi ajar			✓		
	5. Kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan SK, KD, Potensi siswa				✓	
	6. Merumuskan indikator pencapaian kompetensi				✓	
	7. Menentukan sumber belajar yang disesuaikan dengan SK, KD, serta materi pokok kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi			✓		
	8. Penentuan jenis penilaian					✓
<b>III</b>	<b>BAHASA</b>					
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD					✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat				✓	
<b>IV</b>	<b>WAKTU</b>					
	1. Kesesuaian alokasi yang digunakan				✓	
	2. Pemilihan alokasi waktu didasarkan pada tuntutan kompetensi dasar			✓		
	3. Pemilihan alokasi waktu didasarkan pada ketersediaan alokasi waktu per semester				✓	
<b>SKOR TOTAL</b>						

54.

JUMLAH SKOR TOTAL	
SKOR MAKSIMAL $13 \times 5 = 65$	
NILAI AKHIR =	$\frac{\text{jumlah skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100$
	83

**D. KOMENTAR/ SARAN**

*Sekolah bagus dan layak di gunakan  
penelitian.*

Magelang, Maret 2017

Validator  
  
Rasidi, M.Pd.  
128806103

### LEMBAR VALIDASI LEMBAR KERJA SISWA

#### A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan lembar kerja siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPS yang implementasinya menggunakan metode Inkuiri dengan media *Puzzle Keni*.

#### B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang tersedia
2. Makna point validitas adalah :
  - 1 (tidak baik)
  - 2 (kurang baik)
  - 3 (cukup baik)
  - 4 (baik)
  - 5 (sangat baik)

#### C. PENILAIAN

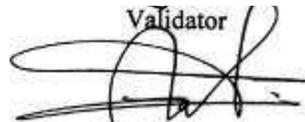
No	Aspek yang dinilai	Skala				
		1	2	3	4	5
<b>I</b>	<b>ISI YANG DISAJIKAN</b>					
	1. LKS disajikan secara sistematis				✓	
	2. Merupakan materi/ tugas esensial					✓
	3. Masalah yang diangkat sesuai dengan tingkat kognisi siswa					✓
	4. Setiap kegiatan yang disajikan mempunyai tujuan yang jelas				✓	
	5. Penyajian LKS dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi					✓
<b>II</b>	<b>BAHASA</b>					
	1. Penggunaan bahasa sesuai EYD					✓
	2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognisi siswa					✓
	3. Bahasa yang digunakan komunikatif					✓
	4. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dimengerti				✓	
	5. Kejelasan petunjuk atau arahan				✓	
<b>SKOR TOTAL</b>					46	
<b>JUMLAH SKOR TOTAL</b>					46	
<b>SKOR MAKSIMAL</b> 11 x 5 = 55						
<b>NILAI AKHIR</b> = $\frac{\text{jumlah skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100$		83				

**A. KOMENTAR/ SARAN**

LKS layak di gunakan  
penerapan

Magelang, Maret 2017

Validator



Rasidi, M.Pd.  
128806103

## SURAT KETERANGAN VALIDASI SEKOLAH

SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN

Dengan ini saya,

Nama : Muhyidin, S.Pd.M.Pd  
 NIK : 19640405 198803 1 019  
 Instansi : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMMGL.

Sebagai validator instrumen yang disusun oleh :

Nama : Tri Kurniyati  
 NIM : 13.0305.0056  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa instrumen penelitian yang disusun oleh mahasiswa tersebut diatas, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni Terhadap Hasil Belajar IPS (Penelitian Pada Siswa Kelas IV SDN Sukosari Bandongan Tahun Ajaran 2016/2017)"

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.



## SURAT KETERANGAN VALIDASI SEKOLAH

## LEMBAR VALIDASI

RPP MODEL INKUIRI DENGAN MEDIA *PUZZLE* KENI

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri Sukosari Bandungan  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Kelas/ Semester : IV/ 2  
 Materi Pokok : Kenampakan Alam dan Keragaman Sosial Budaya

## A. Petunjuk

1. Berilah tanda check (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu!
2. Keterangan : Skala Likert
  1. Berarti "sangat tidak baik"
  2. Berarti "tidak baik"
  3. Berarti "baik"
  4. Berarti "sangat baik"

## B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek Dinilai	Deskriptor	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	
A	Kesesuaian SK, KD, indikator, dan alokasi waktu	1	Indikator sesuai dengan SK dan KD, serta Standar Isi.			✓	
		2	Rumusan indikator berisi perilaku untuk mengukur tercapainya KD			✓	
		3	Rumusan indikator berupa kata kerja operasional			✓	
		4	Kesesuaian alokasi waktu		✓		
B	Tujuan Pembelajaran	1	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan KD				✓
		2	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan aspek ABC				✓
		3	Rumusan tujuan pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor				✓

## SURAT KETERANGAN VALIDASI SEKOLAH

No	Aspek dinilai	Deskriptor	Skala penilaian				
			1	2	3	4	5
C	Pengembangan materi dan bahan ajar	1 Materi pembelajaran mendukung pencapaian KD (sesuai dengan KD)			✓		
		2 Materi pembelajaran dijabarkan dalam bahan ajar secara memadai dan kontekstual			✓		
D	Metode Pembelajaran	1 Metode pembelajaran bervariasi dan tercermin dalam langkah-langkah pembelajaran			✓		
		2 Mengaplikasikan pendekatan pembelajaran saintifik				✓	
		3 Mengaplikasikan model pembelajaran Inkuiri dengan Media <i>Puzzle</i> Keni yang tercermin dalam langkah-langkah			✓		
E	Langkah Pembelajaran	1 Kegiatan awal berisi pengaitan kompetensi yang akan diajarkan dengan konteks kehidupan siswa atau kompetensi sebelumnya			✓		
		2 Terdapat tahap I dalam model pembelajaran Inkuiri dengan media <i>puzzle</i> keni yaitu menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa				✓	
		3 Menyajikan informasi terkait kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran			✓		
		4 Terdapat Mengorganisasi siswa kedalam kelompok			✓		
		5 Terdapat Merumuskan masalah			✓		
		7 Terdapat merumuskan hipotesis			✓		
		8 Terdapat mengumpulkan data			✓		
		9 Terdapat menguji hipotesis			✓		
		10 Terdapat kegiatan akhir pembelajaran berisi kesimpulan			✓		
		F	Sumber Belajar	1 Sumber belajar sesuai untuk mendukung tercapainya KD			✓
2 Sumber rujukan sesuai dengan tata tulis ilmiah					✓		

## SURAT KETERANGAN VALIDASI SEKOLAH

**C. Pedoman Penskoran**

*Nilai = Jumlah Skor yang diperoleh*

**D. Penilaian Umum**

Simpulan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.

- a. RPP ini :
1. Sangat tidak baik (  $\leq 30$  )
  2. Tidak baik ( 31 – 50 )
  3. Cukup Baik ( 50 – 70 )
  4. Baik ( 71 – 91 )
  5. Sangat baik (  $\geq 91$  )
- b. RPP ini :
1. Belum dapat digunakan
  2. Dapat digunakan dengan revisi banyak
  3. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
  4. Dapat digunakan tanpa revisi

**E. Komentar dan Saran Perbaikan**

*Sudah bagus RPP dan layak di gunakan dalam penelitian ataupun juga pembelajaran.*

Sukosari, Maret 2017  
 Kepala Sekolah



Muhammadin, S.Pd.M.Pd  
 40405 198803 1 019

Lampiran 6. Daftar Siswa Kelas IV SD Negeri Sukosari

**DAFTAR NAMA SISWA**

No.	Nama	Jenis Kelamin
1	A Z	Laki-Laki
2	D P	Laki-Laki
3	N F	Laki-Laki
4	N I	Perempuan
5	A R K	Laki-Laki
6	D A Y	Perempuan
7	E M P	Perempuan
8	H Y	Laki-Laki
9	K B I	Laki-Laki
10	M N A	Laki-Laki
11	M Y I	Laki-Laki
12	N N A	Perempuan
13	N C P	Perempuan
14	R R	Laki-Laki
15	S A N	Perempuan
16	S Z K S	Perempuan
17	V O F D	Perempuan

18	S F	Perempuan
19	R A D	Laki-Laki
20	R D P	Laki-Laki

## Lampiran 7. Daftar Siswa Kelas IV SD Negeri Tugurejo

**DAFTAR NAMA SISWA  
KELAS IV (KELAS KONTROL)**

No.	Nama	Jenis Kelamin
1	ANR	Laki-Laki
2	RP	Laki-Laki
3	AAP	Perempuan
4	RAS	Laki-Laki
5	FA	Laki-Laki
6	MRD	Laki-laki
7	SAP	Laki-laki
8	SK	Perempuan
9	SPZ	Perempuan
10	AAN	Laki-Laki
11	AAP	Laki-Laki
12	ADP	Perempuan
13	CFP	Laki-Laki
14	CFP	Laki-Laki
15	EFR	Perempuan
16	FSA	Laki-Laki
17	MKA	Laki-laki
18	MHB	Laki-Laki
19	NRJ	Perempuan
20	NFS	Perempuan

## Lampiran 8. Daftar Nilai (Kognitif, Afektif dan Psikomotorik)

**HASIL BELAJAR KOGNITIF KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL****KELAS EKSPERIMEN**

No	Nilai Tes	
	pretest	posttest
1	56	82
2	72	84
3	72	82
4	64	78
5	72	80
6	64	82
7	80	90
8	76	84
9	80	90
10	72	78
11	68	78
12	76	76
13	68	78
14	76	78
15	60	70
16	72	80
17	68	74
18	72	78
19	72	82
20	56	76
N Max	80	90
N Min	56	70
N Mean	69.7	79.9

**KELAS KONTROL**

No	Nilai Tes	
	pretest	posttest
1	60	66
2	60	64
3	64	64
4	64	66
5	56	70
6	64	62
7	64	62
8	64	64
9	56	60
10	52	62
11	60	64
12	60	68
13	60	66
14	52	64
15	56	64
16	52	66
17	60	68
18	72	78
19	68	64
20	60	64
N Max	72	78
N Min	52	60
N Mean	59.3	65.5

### HASIL BELAJAR AFEKTIF KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

NO	REKAPAN PENGAMATAN AFEKTIF <i>PRETEST</i> KELAS KONTROL						Jumlah	Keterangan
	Indikator							
	A	B	C	D	E	F		
1.	3	2	2	2	2	3	14	Baik
2.	3	3	2	2	2	3	15	Baik
3.	3	2	2	2	3	2	14	Baik
4.	2	2	2	2	3	2	13	Baik
5.	2	2	3	2	3	3	15	Baik
6.	2	2	2	3	2	3	14	Baik
7.	3	2	3	2	3	3	16	Baik
8.	3	2	2	3	2	3	15	Baik
9.	2	3	2	3	2	3	15	Baik
10.	2	2	3	2	3	2	14	Baik
11.	2	2	2	2	2	3	13	Baik
12.	2	3	2	3	2	3	15	Baik
13.	3	2	2	2	2	3	14	Baik
14.	2	3	3	2	2	3	15	Baik
15.	2	3	2	3	2	3	15	Baik
16.	3	2	2	2	2	3	14	Baik
17.	3	2	2	2	2	3	14	Baik
18.	2	2	2	3	2	3	14	Baik
19.	2	2	2	3	2	2	13	Baik
20.	3	2	3	3	2	2	15	Baik
jml	49	45	45	48	45	55		
%	61	56	56	60	56	69		

<b>REKAPAN PENGAMATAN <i>POSTTEST</i> AFEKTIF KELAS EKSPERIMEN</b>								
<b>No</b>	<b>Indikator</b>						<b>Jumlah</b>	<b>Keterangan</b>
	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>		
	2	2	4	3	4	4	19	Baik Sekali
	4	3	3	2	2	2	16	Baik Sekali
	3	4	4	3	3	2	19	Baik Sekali
	2	3	4	3	3	3	18	Baik Sekali
	2	4	3	2	4	3	18	Baik Sekali
	3	3	3	2	3	4	18	Baik Sekali
	3	3	3	2	3	3	17	Baik Sekali
	2	3	3	2	3	4	17	Baik Sekali
	2	3	2	4	3	2	16	Baik Sekali
	3	4	2	3	2	3	17	Baik Sekali
	3	3	3	2	3	4	18	Baik Sekali
	4	2	3	4	2	2	17	Baik Sekali
	2	2	3	3	4	3	17	Baik Sekali
	4	3	3	3	3	2	18	Baik Sekali
	3	4	2	3	3	3	18	Baik Sekali
	3	4	4	3	2	3	19	Baik Sekali
	3	2	3	3	3	4	18	Baik Sekali
	4	3	4	2	2	2	17	Baik Sekali
	3	3	3	3	3	4	19	Baik Sekali
	2	3	3	2	4	3	17	Baik Sekali
jml	57	61	62	54	59	60		
%	71%	76%	78%	68%	74%	75%		

REKAPAN PENGAMATAN PSIKOMOTORIK <i>PRETEST</i> KELAS KONTROL																														
No	Kriteria 1				kriteria 2				kriteria 3				kriteria 4				kriteria 5				kriteria 6				kriteria 7				Jumlah	keterangan
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1			√			√					√				√				√				√			√		12	cukup	
2		√				√				√				√				√			√				√			15	baik	
3			√				√				√			√				√			√			√				16	baik	
4		√				√				√				√				√			√			√			√	17	baik	
5	√					√				√				√				√			√			√			√	14	cukup	
6		√			√					√				√				√			√			√			√	16	baik	
7		√				√				√				√				√			√			√			√	15	baik	
8			√		√					√				√				√			√			√			√	17	baik	
9		√				√				√				√				√			√			√			√	16	baik	
10			√				√			√				√				√			√			√			√	17	baik	
11		√			√					√				√				√			√			√			√	17	baik	
12			√			√				√				√				√			√			√			√	15	baik	
13		√			√					√				√				√			√			√			√	17	baik	
14			√			√			√					√				√			√			√			√	14	cukup	
15			√			√				√				√				√			√			√			√	17	baik	
16			√			√				√				√				√			√			√			√	16	baik	
17	√					√				√				√				√			√			√			√	19	baik	
18			√		√					√				√				√			√			√			√	19	baik	
19			√			√				√				√				√			√			√			√	16	baik	
20			√			√				√				√				√			√			√			√	17	baik	
jml	48				46				41				46				46				45				45					
%	60%				58%				51%				58%				58%				56%				56%					

REKAPAN PENGAMATAN PSIKOMOTORIK <i>POSTTEST</i> KELAS KONTROL																														
No	Kriteria 1				kriteria 2				kriteria 3				kriteria 4				kriteria 5				kriteria 6				kriteria 7				Jumlah	Keterangan
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1		√					√				√						√					√					19	baik		
2			√			√					√			√				√				√			√			18	baik	
3			√				√				√				√				√				√					17	baik	
4	√						√				√				√				√				√					17	baik	
5		√					√				√				√				√			√		√				18	baik	
6			√			√					√			√				√				√				√			18	baik
7		√					√				√				√				√				√				√		16	baik
8			√			√					√				√				√				√		√				18	baik
9		√					√				√				√				√				√			√			16	baik
10			√			√					√				√			√				√				√			20	baik
11		√					√				√				√				√			√				√			17	baik
12			√			√		√				√				√				√			√			√			19	baik
13	√						√				√				√				√				√						18	baik
14		√				√					√				√				√				√				√		16	baik
15			√				√				√				√				√				√			√			17	baik
16		√			√						√				√				√				√			√			18	baik
17			√			√					√				√				√				√			√			18	baik
18		√					√				√				√				√				√		√				19	baik
19		√					√				√				√				√				√			√			19	baik
20			√			√					√		√						√				√			√			19	baik
jml	54				50				51				52				51				53				50					
%	68%				63%				64%				65%				64%				66%				63%					

REKAPAN PENGAMATAN PSIKOMOTORIK <i>PRETEST</i> KELAS EKSPERIMEN																														
No	Kriteria 1				kriteria 2				kriteria 3				kriteria 4				kriteria 5				kriteria 6				kriteria 7				Jumlah	Keterangan
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1		√				√				√				√			√				√			√			20	baik		
2			√		√				√					√			√				√					√	20	baik		
3	√					√						√			√			√					√			√	16	baik		
4		√				√					√		√			√					√					√	19	baik		
5			√				√				√			√			√		√			√			√		18	baik		
6	√					√				√				√			√				√				√		19	baik		
7			√				√		√				√				√				√				√		19	baik		
8		√					√				√				√			√		√			√			√	19	baik		
9		√					√				√				√			√			√		√			√	19	baik		
10			√			√					√			√			√				√		√			√	18	baik		
11			√		√						√				√			√					√	√			19	baik		
12		√				√					√				√			√				√			√		17	baik		
13			√				√				√				√			√			√			√			18	baik		
14			√			√					√			√			√				√		√			√	19	baik		
15	√						√				√				√			√			√			√			18	baik		
16			√			√					√				√		√				√				√		18	baik		
17	√						√				√			√				√		√			√			√	18	baik		
18	√					√					√				√			√			√			√			17	baik		
19		√					√				√				√			√		√				√			17	baik		
20			√		√						√				√			√			√			√			18	baik		
jml	56				55				50				51				52				51				52					
%	70%				69%				63%				64%				65%				64%				65%					

REKAPAN PENGAMATAN PSIKOMOTORIK <i>POSTTEST</i> KELAS EKSPERIMEN																														
No	Kriteria 1				kriteria 2				kriteria 3				kriteria 4				kriteria 5				kriteria 6				kriteria 7				Jumla h	Keteranga n
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1	√					√				√					√					√					√			23	baik sekali	
2		√			√					√				√					√						√			21	baik	
3	√					√				√					√					√					√			19	baik	
4		√			√						√				√					√					√			20	baik	
5			√			√				√			√			√					√			√	√			17	baik	
6		√				√					√			√				√			√			√				20	baik	
7	√					√				√					√			√			√			√				20	baik	
8			√			√		√						√			√		√					√				19	baik	
9		√			√			√				√			√				√			√				√		23	baik sekali	
10			√			√				√			√			√				√				√				19	baik	
11	√					√				√				√				√				√			√			20	baik	
12		√				√			√				√				√			√				√				22	baik sekali	
13		√				√			√				√				√			√				√				20	baik	
14			√			√			√				√				√				√			√				17	baik	
15	√					√			√				√			√				√				√				22	baik sekali	
16		√				√				√			√				√		√					√				19	baik	
17		√			√					√		√					√			√				√				21	baik sekali	
18			√			√				√			√				√				√				√			17	baik	
19		√				√			√				√			√				√				√				21	baik sekali	
20			√		√				√				√			√				√			√			√			23	baik sekali
jumlah	59				59				60				59				54				59				55					
%	74%				74%				75%				74%				68%				74%				69%					

## Lampiran 9. Instrumen Penelitian

## SOAL PREETEST

## IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Nama :

Kelas :

No Absen :

**Berilah Tanda (X) pada huruf a, b, c atau d jawaban yang paling tepat pada lembar jawab yang tersedia.**

1. Sumber daya alam adalah . . . .
  - a. Segala sesuatu yang ada di alam dan kita butuhkan
  - b. Segala sesuatu yang ada di rumah kita
  - c. Segala sesuatu yang ada di hutan
2. Bahan baku untuk membuat tahu dan tempe adalah . . . .
  - a. Kacang tanah
  - b. Gandum
  - c. Kacang hijau
  - d. Kedelai
3. Manusia adalah makhluk sosial, artinya . . . .
  - a. Manusia adalah seorang pribadi
  - b. Manusia mampu hidup tanpa orang lain
  - c. Manusia harus hidup bersama orang lain
  - d. Manusia tidak bisa berkembang dengan orang lain
4. Danau dapat dimanfaatkan untuk hal berikut ini, *kecuali* . . . .
  - a. Sarana pemeliharaan ikan
  - b. Sarana transportasi
  - c. Tempat rekreasi/hiburan
  - d. Tempat membuang sampah
5. Tempat terjadinya kegiatan ekonomi bagi seorang guru ketika mengajar anak-anak adalah . . . .
  - a. Sekolah
  - b. Pasar
  - c. Laut
  - d. Pegunungan
6. Para nelayan menangkap ikan dilakukan pada . . . .
  - a. Pagi hari
  - b. Malam hari
  - c. Sore hari
  - d. Siang hari
7. Pekerjaan yang biasa dilakukan penduduk daerah dataran tinggi adalah *kecuali* . . . .
  - a. Nelayan
  - b. Peternak
  - c. Buruh perkebunan
  - d. Buruh tani
8. Hasil tanaman perkebunan yang kulitnya dapat dibuat untuk obat malaria adalah . . . .
  - a. Cengkeh
  - b. Tebu

- c. Kina  
d. Tembakau
9. Untuk melindungi hutan agar tetap lestari maka pemerintah membuat . . . .
- a. Cagar alam  
b. Hutan pemerintahan  
c. Hutan larangan  
d. Hutan lindung
10. Kegiatan masyarakat pedesaan adalah . . . .
- a. Berladang  
b. Buruh  
c. Peternak  
d. Karyawan
11. Dibawah ini adalah manfaat sumber daya udara adalah . . . .
- a. Pembangkit listrik  
b. Bahan pangan  
c. Pertanian  
d. Perkebunan
12. Kegiatan ekonomi masyarakat di pesisir pantai adalah . . . .
- a. Petani garam  
b. Pengusaha hotel  
c. Karyawan  
d. Buruh
13. Kegiatan ekonomi di suatu daerah tergantung pada . . . .
- a. Kepadatan penduduk  
b. Letak geografis  
c. Sumber daya alam  
d. Tumbuhan dan hewan
14. Tempat untuk menanam pohon teh dilakukan didaerah . . . .
- a. Dataran tinggi  
b. Dataran rendah  
c. Padang rumput  
d. Pantai
15. Kegiatan yang dilakukan orang untuk mencari penghasilan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup disebut . . . .
- a. Kegiatan produksi  
b. Kegiatan ekonomi  
c. Kegiatan distribusi  
d. Kegiatan konsumsi
16. Dibawah ini yang termasuk kegiatan ekonomi adalah . . . .
- a. Produksi  
b. Konsumsi  
c. Distribusi  
d. Rehabilitasi
17. Bentuk mata pencaharian penduduk di daerah perkotaan biasanya dibawah ini, *kecuali* . . . .
- a. Nelayan  
b. Buruh  
c. Berdagang  
d. Tani
18. Dibawah ini Yang termasuk kedalam badan usaha adalah . . . .
- a. Toko  
b. Instansi  
c. Firma  
d. Pabrik
19. Dibawah ini yang termasuk kelebihan dari perusahaan komanditer adalah . . . .
- a. Proses pendirian mudah  
b. Jumlah sumber dana yang ada besar  
c. Manajemen baik karena diversikan  
d. Kelangsungan hidup tak menentu
20. Yang termasuk bentuk koperasi yang dapat dilihat dari luas daerahnya adalah . . . .
- a. Koperasi primer  
b. Koperasi produksi  
c. Koperasi kredit  
d. Koperasi konsumsi
21. Orang yang bekerja dibawah pemerintahan orang lain dan orang tersebut menerima upah sebagai imbalan atas pekerjaan yang mereka lakukan adalah pengertian dari . . . .
- a. Majikan  
b. Pengusaha  
c. Karyawan  
d. Buruh
22. Dibawah ini ciri-ciri perusahaan kecil *Kecuali* . . . .

- a. Manajemen berdiri sendiri  
c. Daerah operasinya luas
- b. Investasi modal terbatas  
d. Daerah operasinya kecil
23. Berikut ini jenis tanaman yang ditanam di lahan persawahan *Kecuali* . . . .
- a. Padi  
c. Singkong
- b. Jagung  
d. Bambu
24. Berikut ini yang termasuk hewan unggas adalah *kecuali*. . . .
- a. Ikan  
c. Kambing
- b. Sapi  
d. Ayam
25. Dibawah ini yang termasuk manfaat sumber daya alam dibidang perkebunan *kecuali* . . . .
- a. Mencegah erosi  
c. Menampung tenaga kerja
- b. Sebagai tempat wisata  
d. Tidak dapat menghasilkan uang bagi negara
26. Suatu kegiatan bercocok tanam atau membudidayakan tanaman disebut . . . .
- a. Perkebunan  
c. Perikanan
- b. Perhutanan  
d. Pertanian
27. Kacang kedelai dapat dimanfaatkan sebagai . . . .
- a. Tahu, tempe  
c. Tempe, bahan bangunan
- b. Tahu, nasi  
d. Bahan bangunan, tahu
28. Suatu wilayah yang ditumbuhi berbagai jenis pepohonan disebut dengan . . . .
- a. Perkebunan  
c. Pertanian
- b. Perhutanan  
d. Perikanan
29. Dibawah ini yang termasuk manfaat dari Rotan adalah . . . .
- a. Bahan bangunan  
c. Bahan baku mebel
- b. Bahan pembuatan sepatu  
d. Bahan pembuatan pakaian
30. Sungai dapat dimanfaatkan untuk hal berikut ini, *Kecuali* . . . .
- a. Mengairi sawah  
c. Sarana olahraga air
- b. Pembuangan sampah  
d. Pembangkit listrik tenaga air
31. Dibawah ini yang termasuk kegiatan ekonomi dibidang pariwisata adalah . . . .
- a. Pasar  
c. Pantai
- b. Koperasi  
d. Pabrik
32. Suatu kegiatan manusia yang meliputi pembudidayaan tanaman disebut dengan . . . .
- a. Perikanan  
c. Peternakan
- b. Perkebunan  
d. Pertanian
33. Bentuk pertanian yang dilakukan di lahan basah dan memerlukan banyak air disebut . . . .
- a. Hutan  
c. Kebun
- b. Sawah  
d. Laut
34. Yang dimaksud dengan “HUMA” adalah . . . .
- a. Sistem pertanian pada lahan kering  
b. Sistem pertanian pada lahan basah  
c. Sistem pertanian yang memerlukan air  
d. Sistem pertanian yang tidak menggunakan apa-apa

Perhatikan gambar dibawah ini



35. Dibawah ini yang termasuk manfaat dari gambar diatas adalah . . . .

- a. Sebagai bahan makanan
- b. Sebagai tempat rekreasi bawah laut
- c. Sebagai bahan baku bangunan
- d. Sebagai sumber protein

## KUNCI JAWABAN

1.	A	21. D
2.	D	22. D
3.	C	23. D
4.	D	24. A
5.	A	25. D
6.	B	26. A
7.	A	27. A
8.	C	28. B
9.	A	29. C
10.	A	30. B
11.	A	31. C
12.	A	31. B
13.	C	33. B
14.	A	34. A
15.	B	35. B
16.	C	
17.	A	
18.	C	
19.	B	
20.	A	

## SOAL POSTTEST

## IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Nama :

Kelas :

No Absen :

**Berilah Tanda (X) pada huruf a, b, c atau d jawaban yang paling tepat pada lembar jawab yang tersedia.**

36. Sumber daya alam adalah . . . .
- d. Segala sesuatu yang ada di alam dan kita butuhkan
  - e. Segala sesuatu yang ada di rumah kita
  - f. Segala sesuatu yang ada di hutan
37. Bahan baku untuk membuat tahu dan tempe adalah . . . .
- e. Kacang tanah
  - f. Gandum
  - g. Kacang hijau
  - h. Kedelai
38. Manusia adalah makhluk sosial, artinya . . . .
- e. Manusia adalah seorang pribadi
  - f. Manusia mampu hidup tanpa orang lain
  - g. Manusia harus hidup bersama orang lain
  - h. Manusia tidak bisa berkembang dengan orang lain
39. Danau dapat dimanfaatkan untuk hal berikut ini, *kecuali* . . . .
- e. Sarana pemeliharaan ikan
  - f. Sarana transportasi
  - g. Tempat rekreasi/hiburan
  - h. Tempat membuang sampah
40. Dibawah ini yang termasuk kegiatan ekonomi dibidang pariwisata adalah . . . .
- e. Pasar
  - f. Koperasi
  - g. Pantai
  - h. Pabrik
41. Suatu kegiatan manusia yang meliputi pembudidayaan tanaman disebut dengan . . . .
- e. Perikanan
  - f. Perkebunan
  - g. Peternakan
  - h. Pertanian
42. Bentuk pertanian yang dilakukan di lahan basah dan memerlukan banyak air disebut . . . .
- e. Hutan
  - f. Sawah
  - g. Kebun
  - h. Laut
43. Yang dimaksud dengan “HUMA” adalah . . . .

- e. Sistem pertanian pada lahan kering
- f. Sistem pertanian pada lahan basah
- g. Sistem pertanian yang memerlukan air
- h. Sistem pertanian yang tidak menggunakan apa-apa

Perhatikan gambar dibawah ini



44. Dibawah ini yang termasuk manfaat dari gambar diatas adalah . . . .
- e. Sebagai bahan baku gula pasir
  - f. Sebagai tempat rekreasi bawah laut
  - g. Sebagai bahan baku bangunan
  - h. Sebagai sumber protein
45. Berikut ini jenis tanaman yang ditanam di lahan persawahan *Kecuali* . . . .
- e. Padi
  - f. Jagung
  - g. Singkong
  - h. Bambu
46. Berikut ini yang termasuk hewan unggas adalah *kecuali*. . . .
- e. Ikan
  - f. Sapi
  - g. Kambing
  - h. Ayam
47. Dibawah ini yang termasuk manfaat sumber daya alam dibidang perkebunan *kecuali* . . . .
- e. Mencegah erosi
  - f. Sebagai tempat wisata
  - g. Menampung tenaga kerja
  - h. Tidak dapat menghasilkan uang bagi negara
48. Suatu kegiatan bercocok tanam atau membudidayakan tanaman disebut . . . .
- e. Perkebunan
  - f. Perhutanan
  - g. Perikanan
  - h. Pertanian
49. Kacang kedelai dapat dimanfaatkan sebagai . . . .
- e. Tahu, tempe
  - f. Tahu, nasi
  - g. Tempe, bahan bangunan
  - h. Bahan bangunan, tahu
50. Suatu wilayah yang ditumbuhi berbagai jenis pepohonan disebut dengan . . . .
- e. Perkebunan
  - f. Perhutanan
  - g. Pertanian
  - h. Perikanan
51. Dibawah ini yang termasuk manfaat dari Rotan adalah . . . .
- e. Bahan bangunan
  - f. Bahan pembuatan sepatu
  - g. Bahan baku mebel
  - h. Bahan pembuatan pakaian
52. Sungai dapat dimanfaatkan untuk hal berikut ini, *Kecuali* . . . .
- e. Mengairi sawah
  - f. Pembuangan sampah
  - g. Sarana olahraga air
  - h. Pembangkit listrik tenaga air
53. Tempat terjadinya kegiatan ekonomi bagi seorang guru ketika mengajar anak-anak adalah . . . .

- e. Sekolah  
g. Laut
- f. Pasar  
h. Pegunungan
54. Para nelayan menangkap ikan dilakukan pada . . . .  
e. Pagi hari  
g. Sore hari
- f. Malam hari  
h. Siang hari
55. Pekerjaan yang biasa dilakukan penduduk daerah dataran tinggi adalah *kecuali* . . . .  
e. Nelayan  
g. Buruh perkebunan
- f. Peternak  
h. Buruh tani
56. Hasil tanaman perkebunan yang kulitnya dapat dibuat untuk obat malaria adalah . . . .  
e. Cengkeh  
g. Kina
- f. Tebu  
h. Tembakau
57. Untuk melindungi hutan agar tetap lestari maka pemerintah membuat . . . .  
e. Cagar alam  
g. Hutan larangan
- f. Hutan pemerintahan  
h. Hutan lindung
58. Dibawah ini Yang termasuk kedalam badan usaha adalah . . . .  
e. Toko  
g. Firma
- f. Instansi  
h. Pabrik
59. Dibawah ini yang termasuk kelebihan dari perusahaan komanditer adalah . . . .  
e. Proses pendirian mudah  
g. Manajemen baik karena diversikan
- f. Jumlah sumber dana yang ada besar  
h. Kelangsungan hidup tak menentu
60. Yang termasuk bentuk koperasi yang dapat dilihat dari luas daerahnya adalah . . . .  
e. Koperasi primer  
g. Koperasi kredit
- f. Koperasi produksi  
h. Koperasi konsumsi
61. Orang yang bekerja dibawah pemerintahan orang lain dan orang tersebut menerima upah sebagai imbalan atas pekerjaan yang mereka lakukan adalah pengertian dari . . . .  
e. Majikan  
g. Karyawan
- f. Pengusaha  
h. Buruh
62. Dibawah ini ciri-ciri perusahaan kecil *Kecuali* . . . .  
e. Manajemen berdiri sendiri  
g. Daerah operasinya luas
- f. Investasi modal terbatas  
h. Daerah operasinya kecil
63. Kegiatan masyarakat pedesaan adalah . . . .  
e. Berladang  
g. Peternak
- f. Buruh  
h. Karyawan
64. Dibawah ini adalah manfaat sumber daya udara adalah . . . .  
e. Pembangkit listrik  
g. Pertanian
- f. Bahan pangan  
h. Perkebunan
65. Kegiatan ekonomi masyarakat di pesisir pantai adalah . . . .  
e. Petani garam  
g. Karyawan
- f. Pengusaha hotel  
h. Buruh
66. Kegiatan ekonomi di suatu daerah tergantung pada . . . .  
e. Kepadatan penduduk  
g. Sumber daya alam
- f. Letak geografis  
h. Tumbuhan dan hewan
67. Tempat untuk menanam pohon teh dilakukan didaerah . . . .

- e. Dataran tinggi
  - f. Dataran rendah
  - g. Padang rumput
  - h. Pantai
68. Kegiatan yang dilakukan orang untuk mencari penghasilan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup disebut . . . .
- e. Kegiatan produksi
  - f. Kegiatan ekonomi
  - g. Kegiatan distribusi
  - h. Kegiatan konsumsi
69. Dibawah ini yang termasuk kegiatan ekonomi adalah . . . .
- e. Produksi
  - f. Konsumsi
  - g. Distribusi
  - h. Rehabilitasi
70. Bentuk mata pencaharian penduduk di daerah perkotaan biasanya dibawah ini, *kecuali* . . . .
- e. Nelayan
  - f. Buruh
  - g. Berdagang
  - h. Tani

## KUNCI JAWABAN

1.	A	21.	C
2.	D	22.	D
3.	C	23.	C
4.	D	24.	D
5.	C	25.	A
6.	B	26.	D
7.	B	27.	A
8.	A	28.	A
9.	A	29.	A
10.	D	30.	A
11.	A	31.	C
12.	D	32.	A
13.	A	33.	B
14.	A	34.	A
15.	B	35.	A
16.	C		
17.	B		
18.	A		
19.	B		
20.	A		

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah	: Sekolah Dasar Negeri Sukosari
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ Semester	: IV/ 2
Materi Pokok	: Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah
Waktu	: 2 x 35 menit (1 x pertemuan)
Pertemuan ke	: 1 (Pertama)

---

**A. STANDAR KOMPETENSI**

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

**B. KOMPETENSI DASAR**

- 2.1 Mengetahui aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya

**C. Indikator**

1. Kognitif
  - a. Proses
    - 1) Menyebutkan sumber daya alam yang berpotensi di daerahnya
    - 2) Mengelompokkan sumber daya alam di daerahnya
  - b. Produk
    - 1) Mengetahui sumber daya alam yang berpotensi di daerahnya
    - 2) Menunjukkan tempat-tempat sumber daya alam di daerahnya
2. Afektif
  - a. Karakter

- 1) Mengerjakan tugas/ soal latihan tentang sumber daya alam dengan jujur, teliti berani dan percaya diri
  - 2) Menghormati dan menghargai penjelasan maupun pendapat yang berbeda tentang sumber daya alam
  - 3) Tanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran
- b. Keterampilan sosial
- 1) Menghargai teman ketika berbicara
  - 2) Membantu teman yang mengalami kesulitan
3. Psikomotorik
- 1) Membuat *Puzzle* sumber daya alam
  - 2) Menceritakan *Puzzle* sumber daya alam

#### **D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Kognitif
  - a. Proses
    - 1) Melalui diskusi, siswa dapat menyebutkan sumber daya alam yang berpotensi yang ada di daerahnya
    - 2) Melalui demonstrasi , siswa dapat mengelompokkan sumber daya alam yang ada di daerahnya
  - b. Produk
    - 1) Melalui diskusi, siswa dapat mengenal sumber daya alam yang ada di daerahnya
    - 2) Melalui penugasan, siswa dapat mendeskripsikan sumber daya alam yang ada di daerahnya
2. Afektif
  - a. Karakter
    - 1) Melalui penugasan, siswa dapat mengerjakan tugas/ soal latihan tentang sumber daya alam dengan jujur, teliti, berani dan percaya diri
    - 2) Melalui tanya jawab, siswa dapat menghormati dan menghargai penjelasan maupun pendapat yang berbeda tentang sumber daya alam
  - b. Keterampilan sosial
    - 1) Melalui demonstrasi, siswa dapat menghargai teman ketika berbicara

- 2) Melalui diskusi, siswa dapat membantu teman yang mengalami kesulitan
3. Psikomotor
  - 1) Melalui diskusi, siswa dapat membuat *Puzzle* terkait sumber daya alam
  - 2) Melalui demonstrasi, siswa dapat menceritakan *Puzzle* sumber daya alam

#### **E. MATERI POKOK**

1. Kisi-kisi materi ajar
2. Materi ajar (Terlampir)
3. Materi pokok
  - a. Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah
    - Jenis-jenis sumber daya alam
4. Materi pembelajaran (terlampir)
5. Bahan pembelajaran (terlampir)

#### **F. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : Scientific
2. Model : Model Pembelajaran Inkuiri berbantuan media *Puzzle* Keni (Kreatif Mini)
3. Metode : Diskusi, Demonstrasi, Ceramah, Penugasan

#### **G. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN**

Sumber belajar dan media pembelajaran	Pustaka Rujukan	1. Retno Heni Pujiyati. 2008. <i>Cerdas Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 47 2. Indrastuti. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 29
	Alat Pelajaran	1. Buku tulis 2. Pensil/ pulpen 3. Papan tulis 4. Penghapus 5. Penggaris
	Media	1. Media <i>Puzzle</i> Keni (Kreatif Mini)

--	--	--

## H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
<b>Tahap pra kegiatan (5 menit)</b>	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa	5 menit	Religius	Ceramah
<b>1. Kegiatan pendahuluan (apersepsi ±10 menit)</b>	<p><b>Tahap 1</b> <i>menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa</i></p> <p>a. Guru menyampaikan tujuan dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari (jenis-jenis sumber daya alam)</p> <p>b. Apersepsi, melalui tanya jawab guru mengajukan pertanyaan kepada siswa yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari yaitu sumber daya alam yang berpotensi di daerahnya</p> <p>c. Guru memotivasi siswa dengan memberikan pengertian tentang sumber daya alam dan jenis-jenis sumber daya alam, oleh karena itu semua siswa harus mengetahui tentang sumber daya alam sehingga mereka dapat mengerti dan dapat menyikapi dengan tepat</p>	±10 menit	Rasa ingin tahu  Rasa ingin tahu	Ceramah  Tanya jawab  Ceramah
<b>2. Kegiatan inti (50 menit)</b>	<p><b>Tahap 2</b> <i>Menyajikan Informasi</i></p> <p>a. Guru menyajikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini yaitu pembelajaran berkelompok (elaborasi)</p>	10 menit	Tekun	Ceramah

	<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Guru memulai menjelaskan materi pelajaran dengan memberi pertanyaan (eksplorasi)</li> <li>c. Guru menjelaskan materi sumber daya alam dan pengelompokannya (eksplorasi)</li> </ul>			
	<p><b>Tahap 3</b> <i>Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa heterogen yang mewakili kemampuan akademik dan jenis kelamin (eksplorasi)</li> <li>b. Guru memberikan <i>Puzzle</i> dengan materi berbeda dalam setiap kelompok</li> <li>c. Guru menjelaskan cara kerja pada permainan <i>Puzzle</i> tersebut (elaborasi)</li> </ul>	5 menit	Tanggung jawab	Diskusi
	<p><b>Tahap 4</b> <i>Merumuskan Hipotesis</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru meminta siswa untuk merencanakan pemecahan masalah dengan media <i>Puzzle</i> Keni dan menyusun prosedur kerja yang tepat (eksplorasi)</li> </ul>	10 menit	disiplin	ceramah
	<p><b>Tahap 5</b> <i>Merumuskan masalah</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru meminta setiap kelompok menyatukan <i>Puzzle</i> menjadi sebuah gambar dan meminta setiap kelompok menjelaskan tentang <i>Puzzle</i> tersebut (elaborasi)</li> </ul>	5 menit	Rasa ingin tahu	Diskusi
	<p><b>Tahap 6</b> <i>Mengumpulkan data</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan jawaban dari hasil diskusi untuk dibahas secara bersama-sama didepan kelas</li> </ul>	5 menit	Disiplin	ceramah
	<p><b>Tahap 7</b> <i>Menguji Hipotesis</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan jawaban dari hasil diskusi siswa secara bersama-sama didepan kelas dan menentukan jawaban yang sesuai dengan <i>Puzzle</i> tersebut</li> </ul>	5 menit	Tanggung jawab	Diskusi  ceramah
	<p><b>Tahap 8</b> <i>Merumuskan kesimpulan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan kesimpulan dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung</li> </ul>	5 menit	Tanggung jawab	Ceramah



## I. Penilaian

TEKNIK DAN BENTUK	INSTRUMEN SOAL	KRITERIA PENILAIAN
<b>Kognitif</b>		
1. Tes tertulis 2. Tugas	1. Unjuk kerja menyelesaikan tugas dari guru secara berkelompok dengan diskusi	Kriteria penilaian (terlampir)
<b>Afektif</b>		
Pengamatan	aspek sikap yang dikembangkan dengan lembar penilaian pengamatan. Sikap yang dikembangkan adalah kerjasama, tanggung jawab, percaya diri, rasa ingin tahu, jujur, disiplin, teliti	Kriteria penilaian (terlampir)
<b>Psikomotorik</b>		
Pengamatan	Lembar pengamatan	Kriteria penilaian (terlampir)

Guru Kelas IV

Sukosari, Maret 2017  
Peneliti

Rina Tri Hartati. Spd  
NIP.

Tri Kurniyati  
NPM. 13.0305.0056

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Muhyidin,S,Pd., M.Pd  
NIP. 19640405 198803 1 019

## LAMPIRAN

### A. KISI-KISI MATERI AJAR

#### Tabel kisi-kisi materi ajar

Satuan Pendidikan : SD Negeri Sukosari Bandongan

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/ Semester : IV/ 2

Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/ kota dan provinsi

Kompetensi Dasar : 2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya

No	Indikator	Materi Pokok	Metode	Karakter	Sumber Rujukan
1.	Menyebutkan sumber daya alam yang berpotensi di daerahnya	a. Jenis-jenis sumber daya alam	Diskusi	Tanggung jawab  kerjasama	1. Retno Heni Pujiyati. 2008. <i>Cerdas Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 47 2. Indrastuti. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 29
2.	Mengerjakan tugas/ soal latihan tentang sumber daya alam dengan jujur, teliti berani dan percaya diri	a. Jenis sumber daya alam b. Peta persebaran sumber daya alam	Penugasan	Percaya diri  Tanggung jawab	1. Retno Heni Pujiyati. 2008. <i>Cerdas Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 47 2. Indrastuti. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

					Hal 29
3.	<i>Puzzle</i> sumber daya alam	a. Tanaman perkebunan	Diskusi  Penugasa n	Tanggung jawab	1. Retno Heni Pujiyati. 2008. <i>Cerdas Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 47 2. Indrastuti. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 29

## MATERI AJAR

### A. Jenis-jenis Sumber Daya Alam

Apa yang dimaksud dengan sumber daya alam? Sumber daya alam merupakan kekayaan alam di suatu tempat yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Berbagai jenis tumbuhan, hewan dan barang tambang termasuk sumber daya alam. Setiap daerah memiliki sumber daya alam. Di daerahmu tentu juga memilikinya.

Sumber daya alam begitu banyak jenisnya. Semuanya bermanfaat bagi manusia. Secara umum sumber daya alam dibagi menjadi dua, 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 yaitu sumber daya alam yang dapat dihasilkan kembali (dilestarikan) setelah kita menggunakannya. Contohnya adalah berbagai jenis hewan dan tumbuhan. Sumber daya alam yang selalu tersedia setiap saat di alam juga termasuk sumber daya alam yang dapat diperbarui. Contohnya adalah air, tanah, dan udara. Berikut ini adalah uraiannya:

##### a. Air

Air merupakan kebutuhan mutlak setiap orang. Artinya jika tidak ada air manusia akan mati. Air dapat berupa air sumur, air sungai, air danau dan air laut. Air dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan sehari-hari kita. Seperti minum, mandi dan mencuci. Untuk kebutuhan ini diperlukan air yang bersih. Di kota-kota besar sulit untuk mendapatkan air bersih. Di sana air sudah banyak yang tercemar. Bahkan untuk mendapatkan air bersih kita harus beli. Air dalam jumlah yang banyak dapat dimanfaatkan untuk mengairi sawah, memelihara ikan, pembangkit listrik, sebagai sarana transportasi dan olah raga.

## b. Tanah

Tanah merupakan lapisan bumi yang paling atas. Tanah yang subur dapat dimanfaatkan untuk menanam berbagai jenis tumbuhan. Tanah liat dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai perabot rumah tangga, batu bata dan berbagai macam kerajinan. Ada beberapa jenis tanah diantaranya :

### a) Tanah Vulkanik

Tanah vulkanik berasal dari endapan abu letusan gunung berapi. Ketika meletus, gunung berapi mengeluarkan abu dan lava. Abu yang dikeluarkan bercampur dengan tanah. Tanah vulkanik sangat subur. Tanah ini sangat baik untuk bercocok tanam. Tanah vulkanik dapat ditemukan di lereng-lereng gunung berapi.

### b) Tanah humus

Daun- daun jatuh ke tanah kemudian membusuk. Setelah membusuk dedaunan itu dicampur dengan tanah. Campuran inilah disebut tanah humus. Tanah humus disebut juga tanah organik. Tanah humus sangat subur dan baik untuk bercocok tanam. Kita dapat menemukan tanah humus di hutan-hutan yang masih lebat

### c) Tanah gambut

Tanah gambut terbentuk dari tumbu-tumbuhan rawa. Tumbuhan itu membusuk dan tertimbun selama bertahun-tahun. Ciri tanah gambut adalah lunak dan basah. Tanah gambut kurang baik untuk pertanian karena tidak subur. Tanah gambut banyak terdapat di Sumatra, Kalimantan dan Papua.

## c. Udara

Udara merupakan benda gas yang terdiri dari berbagai zat seperti oksigen dan karbondioksida. Udara yang sehat mengandung banyak oksigen. Udara yang sehat dibutuhkan manusia untuk bernafas. Di kota-kota besar udaranya sudah banyak yang tercemar. Udara juga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan olah raga seperti terjun payung dan *gantole*.

## d. Tumbuhan

Tumbuhan atau tanaman dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu:

1) Tanaman pertanian

Tanaman pertanian merupakan tanaman hasil pertanian yang meliputi hasil sawah, tegal dan ladang. Contoh tanaman pertanian adalah padi, sayursayuran, buah-buahan, gandum dan ubi.

2) Tanaman perkebunan

Tanaman perkebunan terdiri dari tanaman perkebunan di dataran tinggi dan di dataran rendah. Contoh tanaman perkebunan di dataran tinggi adalah cengkih, 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 untuk membuat gula dan kelapa sawit untuk membuat minyak goreng.

3) Tanaman hutan

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 adalah kayu jati, kayu kruing, kayu meranti, dan rotan.

4) Tanaman air

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 tertentu yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan baku obat-obatan, kosmetik dan industri makanan.

#### e. Hewan

Hewan atau binatang dapat dibedakan menjadi tiga, yakni sebagai berikut:

##### 1) Hewan liar

Hewan liar merupakan hewan yang hidup bebas di alam baik di perkampungan, hutan, sungai, ataupun di laut. Hewan liar tidak dipelihara manusia. Dapatkah kamu menyebutkan contohnya? Hewan-hewan liar seperti kijang, gajah, harimau, dan buaya banyak diburu manusia. Untuk apa? Hewan-hewan tersebut dimanfaatkan untuk dimakan dagingnya, diambil kulitnya untuk dibuat pakaian atau diambil gadingnya untuk hiasan. Karena sering diburu sekarang hewan-hewan tersebut menjadi langka. Padahal keberadaan hewan-hewan liar sangat penting untuk menjaga keseimbangan alam.

##### 2) Hewan piaraan

Hewan piaraan merupakan hewan yang biasa dipelihara manusia untuk kesenangan atau hoby. Sebagai contoh adalah kucing, burung, hamster, dan anjing. Anjing dipelihara selain untuk kesenangan juga untuk menjaga keamanan rumah ataupun mencari jejak.

##### 3) Hewan ternak

Hewan ternak merupakan hewan yang sengaja dikembang biakkan 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 yaitu sumber daya alam yang tidak dapat kita hasilkan kembali setelah kita menggunakannya. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui ada yang dapat dihasilkan kembali namun membutuhkan waktu yang sangat lama. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui dapat dibedakan menjadi tiga, yakni sebagai berikut:

#### 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 ini dilakukan dengan cara menambang. Oleh karena itu sumber daya alam ini juga disebut barang tambang. Negara kita merupakan negara yang kaya akan barang tambang tersebut. Berbagai barang tambang tersebut dimanfaatkan antara lain untuk perhiasan, membuat kabel dan berbagai perabot rumah tangga.

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

Selain kaya akan barang tambang, Indonesia juga kaya akan batubatuan 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, kain, korek api, batu baterai dan pupuk.

### Wawasan

#### Pasir Kuarsa

Tahukah kamu apa bahan pembuat gelas kaca? Bahan pembuat gelas kaca ialah pasir kuarsa. Pasir kuarsa adalah bahan galian yang terdiri atas kristal-kristal silika. Pasir kuarsa juga dikenal dengan nama pasir putih.

Dalam kegiatan industri, pasir kuarsa digunakan sebagai bahan baku utama maupun bahan ikutan. Sebagai bahan baku utama, digunakan dalam industri gelas kaca, semen, tegel, mosaik keramik dan ampelas. Sedangkan sebagai bahan ikutan, digunakan dalam industri cor, industri perminyakan dan pertambangan, bata tahan api, dan lain sebagainya.



Sumber: [www.telinta.esdm.go.id](http://www.telinta.esdm.go.id)

Gambar 3.9: Pasir kuarsa

### Wawasan

#### Asbes

Pernahkah kamu melihat baju pemadam kebakaran yang tahan api? Baju pemadam kebakaran yang tahan api ternyata dibuat dari bahan mineral yang namanya asbes. Serat asbes memang ada yang dapat dipintal dan ada yang tidak. Serat asbes yang dipintal digunakan untuk tirai, sarung tangan, pelapis dinding, pakaian pemadam kebakaran, pelapis rem, ban mobil, bahan tekstil asbes, alat pemadam api, benang asbes, pita, tali, alat listrik, alat kimia, dan pelilit kawat listrik. Serat asbes yang tidak dapat dipintal digunakan untuk pelapis tanur dan ketel serta pipanya, dinding, rantai, atap, alat-alat kimia dan listrik serta macam-macam isolasi.



Sumber: [www.telinta.esdm.go.id](http://www.telinta.esdm.go.id)

Gambar 3.10: Asbes

c. 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. Indonesia merupakan negara pengekspor sumber daya energi terutama minyak bumi dan gas alam. Untuk mendapatkan minyak bumi, gas alam dan batu bara dilakukan pengeboran dan pertambangan.

Minyak bumi yang sudah diolah akan menghasilkan bensin (premium), solar, minyak tanah (kerosin), avtur (bahan bakar pesawat terbang), pelumas mesin atau 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 pembuat pupuk. Sedangkan LPG atau elpiji sering digunakan sebagai bahan bakar kompor. Untuk batu bara dapat dimanfaatkan pula sebagai bahan bakar baik rumah tangga maupun untuk industri/ pabrik.

## B. PENILAIAN

### 1. Penilaian Kognitif

#### Kisi-kisi Tes

Sekolah	: Sekolah Dasar Negeri Sukosari Bandongan
Mata pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ semester	: IV/ 2
Standar Kompetensi	: 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/ kota dan provinsi
Kompetensi Dasar	: 2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumberdaya alam dan potensi lain di daerahnya
Indikator	: 1) Menyebutkan sumber daya alam yang berpotensi di daerahnya 2) Mengelompokkan sumber daya alam di daerahnya

No	Indikator	Tingkat Pengetahuan				Jml soal
		C1	C2	C3	C4	
1.	Menyebutkan sumber daya alam yang berpotensi di daerahnya	2	1	2		5
2.	Mengelompokkan sumber daya alam di daerahnya	1	1	1		3
3.	Mengenal sumber daya alam yang berpotensi di daerahnya	2	1	1		4
4.	Mengidentifikasi pengertian sumber daya alam	1	2	1		4
5.	Menjelaskan jenis-jenis sumber daya alam	2	1	1		4

**Soal Kognitif**

**Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c atau d jawaban yang paling tepat pada lembar jawab yang tersedia**

1. kekayaan alam di suatu tempat yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup adalah pengertian dari . . . .
  - a. sumber daya alam
  - b. sumber daya manusia
  - c. kenampakan alam
  - d. kenampakan manusia
  
2. Berikut ini yang merupakan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah . . . .
  - a. Padi
  - b. Bouksit
  - c. Kina
  - d. Pinus
  
3. Tanah pegunungan yang dibuat berundak-undak disebut . . . .
  - a. Reboisasi
  - b. Tanah tangga
  - c. Terasering
  - d. pematang
  
4. Berikut ini yang bukan merupakan hasil perkebunan adalah . . . .
  - a. Padi
  - b. Teh
  - c. Kopi
  - d. karet
  
5. Yang sering disebut sebagai logam mulia adalah . . . .
  - a. Emas dan permata
  - b. Besi dan alumunium
  - c. Intan dan berlian
  - d. Emas dan perak
  
6. Ayam dapat dimanfaatkan . . . .
  - a. Daging dan telurnya
  - b. Tulang dan bulunya
  - c. Daging dan susunya
  - d. Susu dan telurnya
  
7. Bahan baku ban mobil adalah . . . .
  - a. Besi
  - b. Karet
  - c. Alumunium
  - d. pinus
  
8. Semua kekayaan alam merupakan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa yang harus . . . .
  - a. Dihilangkan
  - b. Dibiarkan
  - c. Dijaga dan dirawat dengan baik agar bermanfaat
  - d. Dijual keluar negeri

9. Agar tetap dapat bermanfaat perabotan yang sudah tidak terpakai sebaiknya . . . .
- a. Dibuang
  - b. Didaur ulang
  - c. dikubur
  - d. dibakar
10. Agar-agar berasal dari . . . .
- a. Sagu
  - b. Jagung
  - c. Rumput laut
  - d. Beras
11. Berikut ini yang *bukan* termasuk tanaman pangan adalah . . . .
- a. Padi
  - b. Ketela
  - c. Pinus
  - d. Jagung
12. Berikut ini sumber daya alam yang termasuk jenis batuan . . . .
- a. Intan
  - b. Perak
  - c. Emas
  - d. Besi
13. Sumber daya alam yang termasuk sumber daya energi adalah . . .
- a. Batu bara
  - b. Tembaga
  - c. Besi
  - d. Belerang
14. Ketika akan menebang pohon di hutan harus memilih yang . . . .
- a. Masih kecil
  - b. Sudah tua
  - c. Letaknya dilereng
  - d. Paling subur
15. Sumber daya alam yang akan habis digunakan disebut . . . .
- a. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui
  - b. Sumber daya alami
  - c. Sumber daya terbatas
  - d. Sumber daya alam yang dapat diperbarui
16. Manfaat dari adanya sektor pertambangan adalah . . . .
- a. Menimbulkan longsor
  - b. Merusak alam
  - c. Menghasilkan bahan bakar
  - d. Mengganggu keseimbangan alam
17. Dibawah ini jenis tanah yang subur dan cocok untuk menanam adalah tanah . . . .
- a. Gambut
  - b. Humus
  - c. Vulkanik
  - d. pasir
18. Berikut ini jenis tanaman yang ditanam di lahan persawahan , *kecuali* . . . .
- a. Padi
  - b. Jagung
  - c. Singkong
  - d. Bambu
19. Berikut ini yang termasuk hewan unggas adalah . . . .

- a. Ikan
- b. Sapi
- c. Kambing
- d. Ayam

20. Berikut ini yang **bukan** termasuk fungsi hutan adalah . . . .

- a. Menyimpan cadangan air
- b. Tempat wisata
- c. Tempat hidup satwa liar
- d. Pembangkit tenaga listrik

**Pedoman penilaian**

<b>Kunci Jawaban</b>							
1	A	6	A	11	C	16	C
2	B	7	B	12	A	17	B
3	C	8	C	13	D	18	D
4	B	9	B	14	B	19	D
5	B	10	C	15	D	20	B

**Pedoman Penskoran**

$$\text{NILAI} = \frac{\text{jumlah benar}}{\text{skor maksimal (30)}} \times 100$$

## 2. Penilaian Afektif

### a. Kisi-kisi Afektif

Sekolah	: Sekolah Dasar Negeri Sukosari Bandongan
Mata pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ semester	: IV/ 2
Standar Kompetensi	: 2. Menenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/ kota dan provinsi
Kompetensi Dasar	: 2.1 Menenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumberdaya alam dan potensi lain di daerahnya
Indikator	:
	1) Mengerjakan tugas/ soal latihan tentang sumber daya alam dengan jujur, teliti berani dan percaya diri
	2) Menghormati dan menghargai penjelasan maupun pendapat yang berbeda tentang sumber daya alam
	3) Tanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran



16									
17									
18									
19									
20									

**Keterangan :**

- |                       |                     |
|-----------------------|---------------------|
| 1 = tekun             | 4 = komunikatif     |
| 2 = kerjasama         | 5 = rasa ingin tahu |
| 3 = bertanggung jawab | 6 = percaya diri    |

**c. Pedoman penskoran dan kriteria penilaian**

*Nilai = jumlah hasil pengamatan*

**Kriteria penilaian**

- |         |               |
|---------|---------------|
| 17 – 24 | (baik sekali) |
| 13 – 16 | (baik)        |
| 7 – 12  | (cukup)       |
| ≤ 6     | (kurang)      |

#### d. Kriteria Pengamatan

Aspek Sikap	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Sangat Baik (4)
Tekun	Siswa hanya sesekali mempelajari materi pembelajaran dan lebih sering bergurau.	Siswa kadang mempelajari materi pembelajaran kadang bergurau.	Siswa bersikap tekun dalam mempelajari materi pembelajaran walaupun sesekali bergurau.	Siswa bersikap tekun dalam mempelajari materi pembelajaran.
Kerjasama	Siswa tidak bisa bekerjasama dalam kelompok dengan baik.	Siswa mampu bekerjasama dalam berkelompok dengan sesekali bergurau.	Siswa mampu bekerja sama dengan kelompok	Siswa mampu membangun kerjasama yang baik dalam berkelompok
Bertanggung jawab	Siswa malas mengerjakan	Siswa bertanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikann meskipun asal-asalan	Siswa bertanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan dengan baik meskipun belum benar	Siswa sangat bertanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan dengan baik dan benar
Komunikatif	Siswa kurang mampu komunikatif ketika berbicara dalam diskusi sehingga kurang bisa memahami	Siswa mampu komunikatif ketika berbicara dalam diskusi kelompok walaupun beberapa kali sukar dipahami	Siswa mampu komunikatif ketika berbicara dalam diskusi kelompok walaupun sesekali waktu sukar dipahami	Siswa mampu komunikatif ketika berbicara dalam diskusi kelompok sehingga mudah dipahami
Rasa ingin tahu	Siswa mampu memunculkan rasa ingin tahu ketika guru	Siswa mampu memunculkan rasa ingin tahu ketika guru	Siswa mampu memunculkan rasa ingin tahu ketika guru	Siswa mampu memunculkan rasa ingin tahu ketika guru

	menjelaskan konsep/ materi dengan bertanya dan aktivitas belajar lain dengan sering bergurau	menjelaskan konsep/ materi dengan bertanya dan aktivitas belajar lain walaupun beberapa kali bergurau	menjelaskan konsep/ materi dengan bertanya dan aktivitas belajar lain walaupun sesekali bergurau	menjelaskan konsep/ materi dengan bertanya dan aktivitas belajar lainnya.
Percaya diri	Siswa kurang percaya dalam presentasi, dilihat dari sikap dan gerakannya sehingga presentasi kurang menarik	Siswa percaya diri dalam presentasi walaupun sering salah mengucapkan kata-kata	Siswa percaya diri dalam presentasi walaupun sesekali salah mengucapkan kata-kata	Siswa percaya diri dalam presentasi di depan kelas.

### 3. Penilaian Psikomotorik

#### a. Kisi-kisi Psikomotor

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Kelas/semester	Materi Pokok	Sub Ranah Psikomotor	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi	2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya	IV/2	Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah	<i>Moving</i>	Siswa dapat bergerak pada proses pembelajaran IPS dengan bebas dan cekatan	1	1
					Siswa dapat bergerak membuat <i>Puzzle</i> dengan tepat	2	1
				<i>Manipulating</i>	Siswa mampu menyusun <i>Puzzle</i> dengan runtut	3,5	2
					Siswa dapat mengoperasikan media belajar dengan benar dan tidak merusaknya	5,7	2

				<i>Communing</i>	Siswa mampu bicara dan menulis hasil diskusi dengan jelas dan logis	8, 10	2
--	--	--	--	------------------	---	-------	---

b. lembar pengamatan

**LEMBAR PENGAMATA KETERAMPILAN SISWA**

Satuan Pendidikan : SD N Sukosari Bandongan

Kelas/ Semester : IV/ 2

Materi pokok : Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah

Hari/ Tanggal : .....

Petunjuk :

Berilah tanda check (✓) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.

No	Nama	Kriteria 1				Kriteria 2				Kriteria 3				Kriteria 4				Kriteria 5				Kriteria 6				Kriteria 7			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1				
1																													
2																													



Kriteria penilaian

21- 28 = A (baik sekali)

15 - 21 = B (baik)

7 - 14 = C (cukup)

$\leq 6$  = D (kurang)

a.kriteria pengamatan

**Kriteria Pengamatan Keterampilan Siswa**

No	Kategori pengamatan	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Baik sekali (4)	Ket
1	Mempersiapkan diri sebelum pembelajaran IPS dimulai	Siswa bermain atau sibuk sendiri	Siswa siap tetapi dengan bergurau	Siswa memperhatikan dan siap	Siswa sangat siap dan membawa peralatan belajar lengkap	
2	Bergerak bebas dan cekatan pada proses pembelajaran IPS di kelas	Siswa pasif pada proses pembelajaran IPS	Siswa hanya sesekali memperhatikan pada proses pembelajaran IPS	Siswa memperhatikan pada proses pembelajaran IPS	Siswa memperhatikan dan aktif pada proses pembelajaran IPS	
3	Melaksanakan tugas sesuai dengan instruksi yang telah diberikan	Siswa tidak melaksanakan tugas sesuai dengan instruksi yang telah diberikan	Siswa melaksanakan tugas tidak sesuai dengan instruksi yang telah diberikan	Siswa melaksanakan tugas sesuai dengan instruksi yang telah diberikan namun belum	Siswa melaksanakan tugas sesuai dengan instruksi yang telah diberikan dengan tepat	

				benar		
4	Kerjasama siswa	Siswa tidak melakukan kerjasama dalam diskusi kelompok	Siswa hanya sedikit melakukan kerjasama dalam diskusi kelompok	Siswa melakukan kerjasama dalam diskusi kelompok dengan sesekali bergurau	Siswa melakukan kerjasama dalam diskusi kelompok dengan baik	
5	Mematuhi peraturan yang telah disepakati saat pembelajaran	Siswa belum mematuhi peraturan yang telah disepakati saat pembelajaran	Siswa sedikit mematuhi peraturan yang telah disepakati saat pembelajaran	Siswa mematuhi peraturan yang telah disepakati saat pembelajaran dengan baik	Siswa mematuhi peraturan yang telah disepakati saat pembelajaran dengan sangat baik	
6	Kelancaran berbicara pada waktu presentasi	Siswa belum lancar berbicara pada waktu presentasi	Siswa hanya lancar berbicara pada waktu presentasi	Siswa hanya lancar berbicara pada waktu presentasi	Siswa lancar berbicara pada waktu presentasi tanpa	

			dengan melihat catatan	dengan sesekali membaca catatan	membaca catatan	
7	Melaporkan hasil	Kelompok tidak melaporkan hasil	Kelompok melaporkan hasil tetapi tidak tepat waktu	Kelompok melaporkan hasil dengan baik	Kelompok melaporkan hasil dengan jujur dan tepat waktu.	

Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah

**L**

lembar

**K**

kerja

**S**

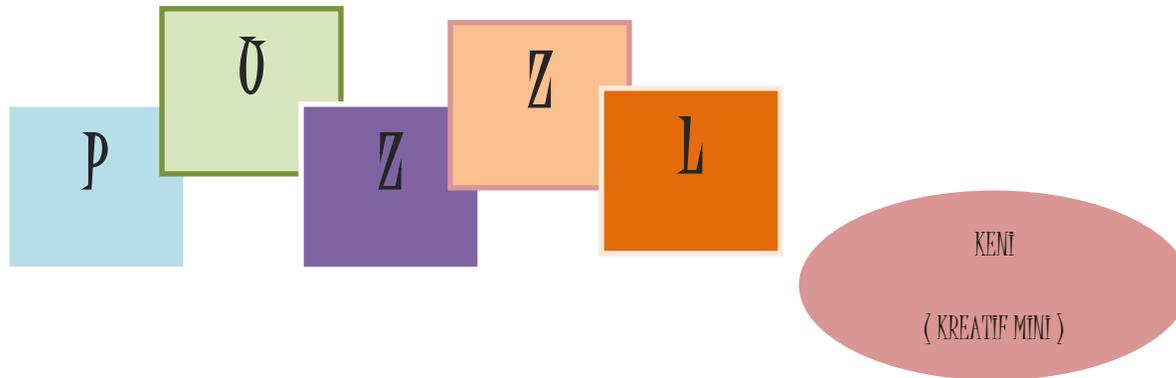
siswa

**A. Standar Kompetensi**

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

**B. Kompetensi Dasar**

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



#### PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* KENI

1. Berkumpul lah dengan kelompok yang sudah di tentukan oleh ibu guru
2. Tentukan nama kelompok kalian
3. Tulis nama anggota kelompok kalian di belakang *Puzzle* Keni
4. Satukan potongan-potongan *Puzzle* menjadi sebuah gambar kemudian jawablah pertanyaan yang ada di LKS
5. Deskripsikan *Puzzle* menurut kelompok kalian dan bacakan hasil deskripsi di depan kelas.



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah	: Sekolah Dasar Negeri Sukosari
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ Semester	: IV/ 2
Materi Pokok	: Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah
Waktu	: 2 x 35 menit (1 x pertemuan)
Pertemuan ke	: 2 (kedua)

**A. STANDAR KOMPETENSI**

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

**B. KOMPETENSI DASAR**

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

**C. INDIKATOR**

1. Kognitif
  - a. Proses
    - i. Menjelaskan manfaat sumber daya alam yang ada di daerah
    - ii. Menjelaskan perlunya melestarikan sumber daya alam
  - b. Proses
    - i. Menyebutkan manfaat sumber daya alam yang ada di daerahnya
    - ii. Menunjukkan upaya melestarikan sumber daya alam
2. Afektif
  - c. Karakter
    - 4) Mengerjakan tugas/ soal latihan tentang sumber daya alam dengan jujur, teliti berani dan percaya diri

- 5) Menghormati dan menghargai penjelasan maupun pendapat yang berbeda tentang sumber daya alam
- 6) Tanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran
- d. Keterampilan sosial
  - 3) Menghargai teman ketika berbicara
  - 4) Membantu teman yang mengalami kesulitan
- 3. Psikomotorik
  - 3) Membuat *Puzzle* sumber daya alam
  - 4) Menceritakan *Puzzle* sumber daya alam

#### **D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- 1. Kognitif
  - c. Proses
    - i. Melalui diskusi, siswa dapat menjelaskan sumber daya alam yang ada di daerahnya
    - ii. Melalui penugasan, siswa dapat menjelaskan perlunya melestarikan sumber daya alam.
  - d. Produk
    - i. Melalui diskusi, siswa dapat menyebutkan manfaat sumber daya alam yang ada di daerahnya
    - ii. Melalui penugasan, siswa dapat menunjukkan upaya melestarikan sumber daya alam
- 2. Afektif
  - a. Karakter
    - 1) Melalui penugasan, siswa dapat mengerjakan tugas/ soal latihan tentang sumber daya alam dengan jujur, teliti, berani dan percaya diri
    - 2) Melalui tanya jawab, siswa dapat menghormati dan menghargai penjelasan maupun pendapat yang berbeda tentang sumber daya alam
  - b. Keterampilan sosial
    - 1) Melalui demonstrasi, siswa dapat menghargai teman ketika berbicara
    - 2) Melalui diskusi, siswa dapat membantu teman yang mengalami kesulitan
- 3. Psikomotor
  - 1) Melalui penugasan, siswa dapat membuat *Puzzle* terkait sumber daya alam
  - 2) Melalui demonstrasi, siswa dapat menceritakan *Puzzle* sumber daya alam

### E. MATERI POKOK

1. Kisi-kisi materi ajar
2. Materi ajar (terlampir)
3. Materi pokok
  - a. Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah
    - Manfaat sumber daya alam
    - Perlunya melestarikan sumber daya alam
4. Materi ajar (terlampir)
5. Bahan pembelajaran (terlampir)

### F. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Scientific
2. Model : Model Pembelajaran Inkuiri berbantuan media *Puzzle* Keni (Kreatif Mini)
3. Metode : Diskusi, Demonstrasi, Ceramah, Penugasan

### G. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Sumber belajar dan media pembelajaran	Pustaka Rujukan	1. Retno Heni Pujiyati. 2008. <i>Cerdas Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 47 2. Indrastuti. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 29
	Alat Pelajaran	1. Buku tulis 2. Pensil/ pulpen 3. Papan tulis 4. Penghapus 5. Penggaris
	Media	1. Media <i>Puzzle</i> Keni (Kreatif Mini)

## H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
<b>Tahap pra kegiatan (5 menit)</b>	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa	5 menit	Religius	Ceramah
<b>1. Kegiatan pendahuluan (apersepsi ±10 menit)</b>	<p><b>Tahap 1</b> <i>menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mengkondisikan siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik</li> <li>Guru menyampaikan tujuan dan pokok-pokok materi yang akan di pelajari (jenis-jenis sumber daya alam)</li> <li>Apersepsi, melalui tanya jawab guru mengajukan pertanyaan kepada siswa yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari yaitu sumber daya alam yang berpotensi di daerahnya</li> <li>Guru memberikan motivasi dan menjelaskan tentang tujuan pembelajaran</li> </ol>	±10 menit	Rasa ingin tahu  Rasa ingin tahu	Ceramah  Tanya jawab  Ceramah
<b>2. Kegiatan inti (50 menit)</b>	<p><b>Tahap 2</b> <i>Menyajikan Informasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru menyajikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini yaitu pembelajaran berkelompok (elaborasi)</li> <li>Guru memulai menjelaskan materi pelajaran dengan memberi pertanyaan (eksplorasi)</li> <li>Guru menjelaskan materi manfaat sumber daya alam dan perlunya melestarikan sumber daya alam (eksplorasi)</li> </ol>	10 menit	Tekun	Ceramah
	<p><b>Tahap 3</b> <i>Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru membagi siswa menjadi 10 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 2 siswa heterogen yang mewakili kemampuan akademik dan jenis kelamin (eksplorasi)</li> <li>Guru memberikan <i>Puzzle</i> dengan materi berbeda dalam setiap kelompok</li> <li>Guru menjelaskan cara kerja pada permainan <i>Puzzle</i> tersebut (elaborasi)</li> </ol>	5 menit	Tanggung jawab	Diskusi
	<p><b>Tahap 4</b> <i>Merumuskan Hipotesis</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk merencanakan pemecahan masalah dengan media <i>Puzzle</i> Keni dan</li> </ol>	10 menit	disiplin	ceramah

	menyusun prosedur kerja yang tepat (eksplorasi)			
	<b>Tahap 5 Merumuskan masalah</b> a. Guru meminta setiap kelompok menyatukan <i>Puzzle</i> menjadi sebuah gambar dan meminta setiap kelompok menjelaskan tentang <i>Puzzle</i> tersebut (elaborasi)	5 menit	Rasa ingin tahu	Diskusi
	<b>Tahap 6 Mengumpulkan data</b> a. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan jawaban dari hasil diskusi untuk dibahas secara bersama-sama didepan kelas	5 menit	Disiplin	ceramah
	<b>Tahap 7 Menguji Hipotesis</b> a. Guru memberikan jawaban dari hasil diskusi siswa secara bersama-sama didepan kelas dan membenarkan jika ada jawaban yang kurang lengkap atau masih salah sesuai dengan <i>Puzzle</i> tersebut	5 menit	Tanggung jawab	Diskusi  ceramah
	<b>Tahap 8 Merumuskan kesimpulan</b> a. Guru memberikan kesimpulan dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung	5 menit	Tanggung jawab	Ceramah
<b>Kegiatan penutup (internalisasi dan refleksi ±10 menit)</b>	a. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas. b. Guru memberikan reward kepada kelompok yang memiliki nilai tinggi c. Guru memberikan tugas individu untuk dikerjakan dirumah d. Guru memberikan tindak lanjut dengan meminta siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah dipelajari dan materi selanjutnya e. Guru memberikan motivasi dan menutup pembelajaran	10 menit	Rasa ingin tahu  Tanggung jawab	ceramah

**I. Penilaian**

<b>TEKNIK DAN BENTUK</b>	<b>INSTRUMEN SOAL</b>	<b>KRITERIA PENILAIAN</b>
<b>Kognitif</b>		
3. Tes tertulis 4. Tugas	2. Unjuk kerja menyelesaikan tugas dari guru secara berkelompok dengan diskusi	Kriteria penilaian (terlampir)
<b>Afektif</b>		
Pengamatan	aspek sikap yang dikembangkan dengan penilaian lembar pengamatan. Sikap yang dikembangkan adalah kerjasama, tanggung jawab, percaya diri, rasa ingin tahu, jujur, disiplin, teliti	Kriteria penilaian (terlampir)
<b>Psikomotorik</b>		
Pengamatan	Lembar pengamatan	Kriteria penilaian (terlampir)

Bandongan, Maret 2017

Guru Kelas IV

Peneliti

Rina Tri Hartati. Spd

NIP.

Tri Kurniyati  
NPM. 13.0305.0056Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Muhyidin,S.Pd., M.Pd

NIP. 19640405 198803 1 019

**LAMPIRAN****A. KISI-KISI MATERI AJAR****Tabel kisi-kisi materi ajar**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Sukosari Bandongan

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/ Semester : IV/ 2

Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/ kota dan provinsi

Kompetensi Dasar : 2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya

No	Indikator	Materi Pokok	Metode	Karakter	Sumber Rujukan
1.	Menjelaskan manfaat sumber daya alam yang ada di daerah nya	a. Jenis-jenis sumber daya alam	Diskusi	Tanggung jawab  kerjasama	1.Retno Heni Pujiyati. 2008. <i>Cerdas Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 47 2.Indrastuti. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 29
2.	Mengerjakan tugas/ soal latihan tentang sumber daya	a. Jenis sumber daya alam b. Peta persebaran	Penugasan	Percaya diri  Tanggung	1.Retno Heni Pujiyati. 2008. <i>Cerdas Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta: Pusat

	alam dengan jujur, teliti berani dan percaya diri	sumber daya alam		jawab	Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 47 2. Indrastuti. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 29
3.	<i>Puzzle</i> sumber daya alam	a. Tanaman perkebunan	Diskusi Penugasan	Tanggung jawab	1. Retno Heni Pujiyati. 2008. <i>Cerdas Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 47 2. Indrastuti. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 29

## B. MATERI AJAR

### A. Manfaat Sumber Daya Alam

Manfaat SDA ada yang dapat dirasakan secara langsung (dapat langsung dimanfaatkan) dan SDA yang tidak dapat dirasakan secara langsung manfaatnya. Misalnya aspal, yang dirasakan manfaatnya setelah dibuat jalan atau jembatan. Bidang pertambangan dapat menghasilkan bahan bakar untuk industri, rumah tangga, dan transportasi, dan menambah pemasukan kas negara. Sementara bidang pertanian bermanfaat untuk mencukupi kebutuhan pangan penduduk dan menjaga tingkat kesuburan tanah.

Perkebunan bermanfaat untuk menciptakan beragam jenis lapangan kerja bagi penduduk, memenuhi kebutuhan penduduk, mencegah terjadinya erosi, dan sumber pendapatan bagi negara. Manfaat laut, antara lain sebagai tempat wisata, menyimpan kekayaan laut, seperti ikan, terumbu karang, dan rumput laut, serta sebagai sarana transportasi air.

Kekayaan alam yang kita miliki baik yang dapat diperbarui maupun yang tidak dapat diperbarui sangat bermanfaat bagi kelangsungan hidup masyarakat. Sumber daya alam yang ada di Indonesia bermanfaat untuk pemenuhan hidup masyarakat. Pemanfaatan sumber daya alam antara kota dan desa berbeda-beda. Pada daerah perkotaan sumber daya alam diolah secara modern. Lain halnya dengan daerah pedesaan yang masih tradisional. Selain itu, kebutuhan sumber daya alam di perkotaan lebih besar dibandingkan di pedesaan. Namun, sumber daya alam yang dimanfaatkan tersebut digunakan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

#### a. Perkebunan

Perkebunan adalah kegiatan pertanian pada lahan kering. Disebut lahan kering karena lahan tersebut tidak memerlukan air sebanyak air disawah. Dibawah ini manfaat perkebunan antara lain :

Hasil Perkebunan	Manfaat
Karet	Bahan baku ban

Kina	Obat malaria
Kelapa sawit	Bahan baku minyak goreng dan margarin
tebu	Bahan baku gula pasir

Manfaat sumber daya alam dibidang perkebunan antara lain:

- 1) Menghasilkan uang bagi negara
- 2) Mencukupi kebutuhan warga yang berhubungan dengan perkebunan
- 3) Menampung tenaga kerja
- 4) Sebagai tempat wisata
- 5) Mencegah erosi

#### **b. Pertanian**

Pertanian adalah suatu kegiatan bercocok tanam atau membudidayakan tanaman.

<b>Hasil Pertanian</b>	<b>Manfaat</b>
Padi	Makanan pokok
Jagung	Makanan pokok dan makanan ternak
Kacang kedelai	Untuk pembuatan tahu, tempe, kecap, dan susu

#### **c. Perhutanan**

Hutan merupakan suatu wilayah yang ditumbuhi berbagai jenis pepohonan.

<b>Hasil Perhutanan</b>	<b>Manfaat</b>
Rotan	Bahan baku mebel
Kayu	Bahan bangunan

#### **d. Hasil Peternakan**

Peternakan adalah suatu kegiatan memelihara dan membudidayakan binatang ternak. Peternakan dapat digolongkan menjadi 3 (tiga) jenis yaitu :

- 1) Peternakan hewan besar

Jenis hewan yang diternakkan antara lain sapi, kerbau, kuda.  
Hewan ini diambil daging dan susunya

- 2) Peternakan hewan kecil  
Jenis hewan yang diternakkan antara lain sapi dan kambing.  
Hewan ini diambil daging, kulit dan susunya
- 3) Peternakan unggas  
Jenis hewan yang di ternakkan antara lain ayam, itik, angsa, dan burung. Hewan ini diambil daging atau telurnya.

<b>Hasil peternakan</b>	<b>Manfaat</b>
Ulat sutra	Bahan baku kain sutra
Daging dan telur ayam	Sumber protein hewani
Daging sapi dan kambing	Sumber protein hewani
Lebah	Madu

#### e. Hasil perikanan dan laut

<b>Hasil perikanan dan laut</b>	<b>Manfaat</b>
Rumput laut	Obat, bahan makanan
Terumbu karang	Tempat rekreasi bawah laut
Ikan	Sumber protein hewani

### B. Upaya Melestarikan 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. Untuk itu usaha pelestarian sumber daya

alam harus senantiasa dilakukan. Cara pelestarian sumber daya alam antara lain sebagai berikut:

### 1. Usaha Pelestarian Sumber Daya Air

Sumber daya air merupakan kebutuhan mutlak setiap manusia. Setiap manusia membutuhkan air yang bersih. Air yang bersih dan bebas polusi juga dibutuhkan oleh hewan dan tumbuhan. Pelestarian sumber daya air dapat dilakukan antara lain dengan cara tidak membuang sampah di sembarang tempat, menanam banyak pohon dan hemat air. Dapatkah kamu menyebutkan contoh-contoh cara menghemat air?

### 2. Usaha Pelestarian Sumber Daya Tanah

Tanah yang subur bermanfaat bagi makhluk hidup. Manusia makan berbagai jenis hewan. Hewan memakan tumbuhan. Tumbuhan bisa tumbuh dengan baik pada tanah yang subur. Berarti secara langsung maupun tidak semua makhluk 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.

### 3. Usaha Pelestarian Hutan

Keberadaan hutan sangat penting. Hutan merupakan tempat hidup berbagai jenis tumbuhan dan hewan. Hutan juga merupakan penyeimbang alam dan paru-paru dunia. Saat ini jumlah hutan di dunia semakin berkurang. Manusia terus mengambil sumber daya yang ada dalam hutan. Bila hal ini dibiarkan terus maka hutan di dunia akan habis. Apa yang akan terjadi bila hutan habis? Bumi akan semakin panas dan tidak akan seimbang lagi. Manusia pun juga tidak bisa mendapatkan kayu dan lainnya lagi untuk kebutuhannya. Untuk itu menjaga hutan agar tetap lestari harus dilakukan. Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk menjaga kelestarian hutan. Beberapa kawasan hutan ditetapkan sebagai kawasan hutan lindung, cagar alam dan suaka margasatwa. Jika hutan sudah

ditetapkan menjadi hutan lindung, pohonnya tidak boleh ditebang. Cara lain untuk melestarikan hutan adalah sebagai berikut:

a. Tebang pilih

Tebang pilih dilakukan dengan memilih tanaman yang akan ditebang. Dipilih yang sudah tua. Penebangannya juga harus diberi jarak. Tidak satu lokasi ditebang semua.

b. Tebang tanam

Tebang tanam artinya setelah dilakukan penebangan pohon di hutan selalu diiringi dengan penanaman pohon baru. Dengan demikian kelestarian hutan tetap terjaga.

c. Mencegah penebangan liar

Penebangan liar sering dikenal dengan istilah *illegal logging*. Saat ini kasus penebangan liar semakin parah. Hutan-hutan di negara kita semakin menyempit. Untuk itu pengawasan harus dilakukan secara ketat. Pelaku penebangan liar juga harus dihukum karena telah merugikan negara.

d. Melakukan penghijauan

Penghijauan atau reboisasi merupakan upaya penanaman kembali hutan yang sudah gundul. Reboisasi sangat penting untuk

**4. Usaha Pelestarian Mineral Logam**

Mineral logam banyak dimanfaatkan untuk membuat perhiasan, kabel, kaleng, alat-alat otomotif, sepeda dan lain sebagainya. Logam merupakan bahan yang sulit diuraikan tanah. Sehingga barang-barang yang berasal dari logam jika dibuang dapat menjadi polusi tanah dan air. Mineral logam juga merupakan bahan yang tidak dapat diperbarui. Sehingga pelestarian logam dapat dilakukan dengan cara mendaur ulang barang-barang bekas. Mendaur ulang barang bekas bisa dengan meleburnya kembali. Atau membuat kreasi baru dari barang bekas menjadi barang lain yang bermanfaat. Dapatkah kamu membuat barang-barang kreasi dari barang bekas?

**5. Usaha Pelestarian Sumber Daya Energi**

Sumber daya energi merupakan sumber daya yang menghasilkan tenaga. Sumber daya energi seperti minyak bumi, gas alam dan batubara merupakan sumber daya penting bagi kita. Sumber daya energi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan bakar dan listrik. Sumber daya energi termasuk sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui. Artinya suatu saat bisa habis. Pelestarian sumber daya energi dapat dilakukan dengan cara berhemat. Dapatkah kamu menyebutkan contoh cara menghemat bahan bakar dan listrik? Usaha lain yang bisa dilakukan adalah memanfaatkan sumber daya energi alternatif seperti energi air, matahari dan nuklir.

Kita harus menjaga kelestarian sumber daya alam. Tujuan pelestarian sumber daya alam adalah untuk menyelamatkannya dari kepunahan. Berikut cara-cara yang dapat dilakukan untuk melestarikan sumber daya alam.

- a. Menghemat penggunaan bahan bakar dan listrik dan menggunakan beragam energi alternatif sebagai tenaga pengganti.
- b. Penanaman hutan kembali (reboisasi).
- c. Melakukan daur ulang.
- d. Tidak menebang pohon secara liar.
- e. Tidak menangkap ikan dengan menggunakan bahan peledak, racun, bahan kimia, dan pukat harimau.
- f. Membuka cagar alam, suaka margasatwa, dan hutan lindung yang berfungsi sebagai wilayah perlindungan bagi beragam jenis satwa dan tumbuhan sehingga terhindar dari kepunahan.

## C. PENILAIAN

### 1. Penilaian Kognitif

#### Kisi-kisi Tes

Sekolah	: Sekolah Dasar Negeri Sukosari Bandongan
Mata pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ semester	: IV/ 2
Standar Kompetensi	: 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/ kota dan provinsi
Kompetensi Dasar	: 2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumberdaya alam dan potensi lain di daerahnya
Indikator	: iii. Menjelaskan manfaat sumber daya alam yang ada di daerah iv. Menjelaskan perlunya melestarikan sumber daya alam

No	Indikator	Tingkat Pengetahuan				Jml soal
		C1	C2	C3	C4	
1.	Menjelaskan manfaat sumber daya alam yang ada di daerah	2	2	2		6
2.	Menjelaskan perlunya melestarikan sumber daya alam	2	1	2		5
3.	Mengenal sumber daya alam yang berpotensi di daerahnya	1	1	1		3
4.	Mengidentifikasi pengertian sumber daya alam	1	1	1		3

5.	Menjelaskan jenis-jenis sumber daya alam	1	1	1		3
----	--	---	---	---	--	---

### Soal Kognitif

**Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c atau d jawaban yang paling tepat pada lembar jawab yang tersedia**

- Minyak bumi dapat dimanfaatkan untuk . . . .
  - Bahan bakar
  - Proses produksi
  - Dijual
  - Diekspor
- Dibawah ini merupakan bahan tambang logam adalah . . . .
  - Batu kapur
  - Belerang
  - Pasir
  - Emas
- Para peternak memelihara lebah untuk diambil . . . .
  - Daging
  - Madu
  - Sarang
  - Kulit
- Kita harus menjaga kelestarian hutan. Salah satu caranya adalah . . . .
  - Melakukan peladangan berpindah
  - Melakukan reboisasi
  - Menebangi pohon secara liar
  - Membakar hutan
- Yang termasuk hasil olahan minyak bumi adalah . . . .
  - Premium,aspal,minyak tanah,gas alam,batu bara
  - Avtur,solar,batu bara, kerosin, minyak tanah
  - Gas alam, avtur,kerosin,premium,solar
  - Bensin,kerosin, solar, avtur, premium
- Kina bermanfaat untuk . . . .
  - Bahan baku ban
  - Minyak goreng
  - Obat malaria
  - Gula pasir
- Kegiatan pada lahan kering disebut dengan . . . .
  - Perkebunan
  - Perikanan
  - Peternakan
  - Persawahan
- Kelapa sawit dapat dimanfaatkan sebagai . . . .

- a. Bahan baku ban  
b. Gula pasir  
c. Obat malaria  
d. Minyak goreng
9. Dibawah ini yang termasuk manfaat sumber daya alam dibidang perkebunan *kecuali* . . . .
- a. Mencegah erosi  
b. Sebagai tempat wisata  
c. Menampung tenaga kerja  
d. Tidak dapat menghasilkan uang bagi negara
10. Suatu kegiatan bercocok tanam atau membudidayakan tanaman disebut . . .
- a. Perkebunan  
b. Pertanian  
c. Perhutanan  
d. Perikanan
11. Kacang kedelai dapat dimanfaatkan sebagai . . . .
- a. Tahu,tempe  
b. Tahu,nasi  
c. Tempe, bahan bangunan  
d. Bahan bangunan, tahu
12. Suatu wilayah yang ditumbuhi berbagai jenis pepohonan disebut dengan . . . .
- a. Perkebunan  
b. Perhutanan  
c. Pertanian  
d. Perikanan
13. Rotan dapat dimanfaatkan sebagai . . . .
- a. Bahan bangunan  
b. Bahan pembuatan sepatu  
c. Bahan baku mebel  
d. Bahan pembuatan pakaian
14. Suatu kegiatan memelihara dan membudidayakan binatang ternak disebut dengan . . . .
- a. Perkebunan  
b. Perhutanan  
c. Perikanan  
d. Peternakan
15. dibawah ini yang tergolong jenis peternakan hewan besar adalah . . . .
- a. itik dan ayam  
b. sapi dan kambing  
c. kerbau dan kuda  
d. angsa dan burung
16. Dibawah ini yang merupaka upaya melestarikan sumber daya alam adalah . . . .
- a. Melakukan reboisasi  
b. Melakukkan penebangan liar  
c. Melakukan pembakaran hutan  
d. Melakukan peladangan berpindah
17. Penanaman kelmbali pada lahan gundul disebut . . . .
- a. Evaporasi  
b. Transpirasi  
c. Reboisasi  
d. Abrasi

18. Negara yang sebagian besar penduduknya bermaa pencaharian dibidang pertanian disebut negara . . . .
- a. Subtropis
  - b. Subagraris
  - c. Tropis
  - d. Agraris
19. Yang merupakan hasil dari perkebunan adalah . . . .
- a. Jagung
  - b. Padi
  - c. Coklat
  - d. Kedelai
20. Berikut yang **bukan** termasuk kegunaan air adalah . . . .
- a. Mandi
  - b. Minum
  - c. Melarutkan limbah cair
  - d. Irigasi

**Pedoman penilaian**

<b>Kunci Jawaban</b>							
1	A	6	C	11	A	16	A
2	D	7	A	12	B	17	C
3	B	8	D	13	C	18	D
4	B	9	D	14	D	19	C
5	A	10	B	15	A	20	C

**Pedoman Penskoran**

$$\text{NILAI} = \frac{\text{jumlah benar}}{\text{skor maksimal (30)}} \times 100$$

## 2. Penilaian Afektif

### a. Kisi-kisi Afektif

Sekolah	: Sekolah Dasar Negeri Sukosari Bandongan
Mata pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ semester	: IV/ 2
Standar Kompetensi	: 2. Menenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/ kota dan provinsi
Kompetensi Dasar	: 2.1 Menenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumberdaya alam dan potensi lain di daerahnya
Indikator	:
	1) Mengerjakan tugas/ soal latihan tentang sumber daya alam dengan jujur, teliti berani dan percaya diri
	2) Menghormati dan menghargai penjelasan maupun pendapat yang berbeda tentang sumber daya alam
	3) Tanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran



16									
17									
18									
19									
20									

**Keterangan :**

- |                       |                     |
|-----------------------|---------------------|
| 1 = tekun             | 4 = komunikatif     |
| 2 = kerjasama         | 5 = rasa ingin tahu |
| 3 = bertanggung jawab | 6 = percaya diri    |

**c. Pedoman penskoran dan kriteria penilaian**

**Kriteria penilaian**

- |         |               |
|---------|---------------|
| 17 – 24 | (baik sekali) |
| 13 – 16 | (baik)        |
| 7 – 12  | (cukup)       |
| ≤ 6     | (kurang)      |

**a. Kriteria Pengamatan**

Aspek Sikap	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Sangat Baik (4)
Tekun	Siswa hanya sesekali mempelajari materi pembelajaran dan lebih sering bergurau .	Sisw kadang mempelajari materi pembelajaran kadang bergurau.	Siswa bersikap tekun dalam mempelajari materi pembelajaran walaupun sesekali bergurau.	Siswa bersikap tekun dalam mempelajari materi pembelajaran.
Kerjasama	Siswa tidak bisa bekerjasama dalam kelompok dengan baik.	Siswa mampu bekerjasama dalam berkelompok dengan sesekali bergurau.	Siswa mampu bekerja sama dengan kelompok	Siswa mampu membangun kerjasama yang baik dalam berkelompok
Bertanggung jawab	Siswa malas mengerjakan	Siswa bertanggung jawab	Siswa bertanggung jawab	Siswa sangat bertanggung jawab terhadap

		terhadap tugas-tugas yang diberikann meskipun asal-asalan	terhadpa tugas-tugas yang diberikan dengan baik meskipun belum benar	tugas-tugas yang diberikan dengan baik dan benar
Komunikatif	Siswa kurang mampu komunikatif ketika berbicara dalam diskusi sehingga kurang bisa memahami	Siswa mampu komunikatif ketika berbicara dalam diskusi kelompok walaupun beberapa kali sukar dipahami	Siswa mampu komunikatif ketika berbicara dalam diskusi kelompok walaupun sesekali waktu sukar dipahami	Siswa mampu komunikatif ketika berbicara dalam diskusi kelompok sehingga mudah dipahami
Rasa ingin tahu	Siswa mampu memunculkan rasa ingin tahu ketika guru menjelaskan konsep/ materi	Siswa mampu memunculkan rasa ingin tahu ketika guru menjelaskan konsep/	Siswa mampu memunculkan rasa ingin tahu ketika guru menjelaskan konsep/	Siswa mampu memunculkan rasa ingin tahu ketika guru menjelaskan konsep/ materi

	dengan bertanya dan aktivitas belajar lain dengan sering bergurau	materi dengan bertanya dan aktivitas belajar lain walaupun beberapa kali bergurau	materi dengan bertanya dan aktivitas belajar lain walaupun sesekali bergurau	dengan bertanya dan aktivitas belajar lainnya.
Percaya diri	Siswa kurang percaya dalam presentasi, dilihat dari sikap dan gerakannya sehingga presentasi kurang menarik	Siswa percaya diri dalam presentasi walaupun sering salah mengucapkan kata-kata	Siswa percaya diri dalam presentasi walaupun sesekali salah mengucapkan kata-kata	Siswa percaya diri dalam presentasi di depan kelas.

### 3. Penilaian Psikomotorik

#### a. Kisi-kisi Psikomotor

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Kelas/semester	Materi Pokok	Sub Ranah Psikomotor	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi	2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya	IV/2	Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah	<i>Moving</i>	Siswa dapat bergerak pada proses pembelajaran IPS dengan bebas dan cekatan	1	1
					Siswa dapat bergerak membuat <i>Puzzle</i> dengan tepat	2	1
				<i>Manipulasi</i>	Siswa mampu menyusun <i>Puzzle</i> dengan runtut	3,5	2
					Siswa dapat mengoperasikan media belajar dengan benar dan tidak merusaknya	5,7	2

				<i>Communing</i>	Siswa mampu bicara dan menulis hasil diskusi dengan jelas dan logis	8, 10	2
--	--	--	--	------------------	---	-------	---

**b. lembar pengamatan**

**LEMBAR PENGAMATA KETERAMPILAN SISWA**

Satuan Pendidikan : SD N Sukosari Bandongan

Kelas/ Semester : IV/ 2

Materi pokok : Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah

Hari/ Tanggal : .....

Petunjuk :

Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.

No	Nama	Kriteria 1				Kriteria 2				Kriteria 3				Kriteria 4				Kriteria 5				Kriteria 6				Kriteria 7							
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1								
1																																	
2																																	
3																																	



Kriteria penilaian

21- 28 = A (baik sekali)

15 - 21 = B (baik)

7 - 14 = C (cukup)

$\leq 6$  = D (kurang)

## c. kriteria pengamatan

**Kriteria Pengamatan Keterampilan Siswa**

No	Kategori pengamatan	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Baik sekali (4)	Ket
1	Mempersiapkan diri sebelum pembelajaran IPS dimulai	Siswa bermain atau sibuk sendiri	Siswa siap tetapi dengan bergurau	Siswa memperhatikan dan siap	Siswa sangat siap dan membawa peralatan belajar lengkap	
2	Bergerak bebas dan cekatan pada proses pembelajaran IPS di kelas	Siswa pasif pada proses pembelajaran IPS	Siswa hanya sesekali memperhatikan pada proses pembelajaran IPS	Siswa memperhatikan pada proses pembelajaran IPS	Siswa memperhatikan dan aktif pada proses pembelajaran IPS	
3	Melaksanakan tugas sesuai dengan instruksi yang telah diberikan	Siswa tidak melaksanakan tugas sesuai dengan instruksi yang telah diberikan	Siswa melaksanakan tugas tidak sesuai dengan instruksi yang telah diberikan	Siswa melaksanakan tugas sesuai dengan instruksi yang telah diberikan namun belum benar	Siswa melaksanakan tugas sesuai dengan instruksi yang telah diberikan dengan tepat	
4	Kerjasama siswa	Siswa tidak melakukan kerjasama dalam diskusi kelompok	Siswa hanya sedikit melakukan kerjasama dalam diskusi kelompok	Siswa melakukan kerjasama dalam diskusi kelompok dengan sesekali bergurau	Siswa melakukan kerjasama dalam diskusi kelompok dengan baik	

5	Mematuhi peraturan yang telah disepakati saat pembelajaran	Siswa belum mematuhi peraturan yang telah disepakati saat pembelajaran	Siswa sedikit mematuhi peraturan yang telah disepakati saat pembelajaran	Siswa mematuhi peraturan yang telah disepakati saat pembelajaran dengan baik	Siswa mematuhi peraturan yang telah disepakati saat pembelajaran dengan sangat baik	
6	Kelancaran berbicara pada waktu presentasi	Siswa belum lancar berbicara pada waktu presentasi	Siswa hanya lancar berbicara pada waktu presentasi dengan melihat catatan	Siswa hanya lancar berbicara pada waktu presentasi dengan sesekali membaca catatan	Siswa lancar berbicara pada waktu presentasi tanpa membaca catatan	
7	Melaporkan hasil	Kelompok tidak melaporkan hasil	Kelompok melaporkan hasil tetapi tidak tepat waktu	Kelompok melaporkan hasil dengan baik	Kelompok melaporkan hasil dengan jujur dan tepat waktu.	

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

Sekolah	: Sekolah Dasar Negeri Sukosari
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ Semester	: IV/ 2
Materi Pokok	: Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah
Waktu	: 2 x 35 menit (1 x pertemuan)
Pertemuan ke	: 3 (Tiga)

### **A. STANDAR KOMPETENSI**

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

### **B. KOMPETENSI DASAR**

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

### **C. INDIKATOR**

1. Kognitif
  - a. Proses
    - 1) Menyebutkan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi
    - 2) Menunjukkan tempat kegiatan ekonomi yang ada di daerahnya
  - b. Produk
    - 1) Menjelaskan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi
    - 2) Mendeskripsikan tempat kegiatan ekonomi yang ada di daerahnya
2. Afektif
  - e. Karakter
    - 7) Mengerjakan tugas/ soal latihan tentang bentuk-bentuk kegiatan ekonomi dengan jujur, teliti berani dan percaya diri
    - 8) Menghormati dan menghargai penjelasan maupun pendapat yang berbeda tentang bentuk-bentuk kegiatan ekonomi

- 9) Tanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran
- f. Keterampilan sosial
  - 5) Menghargai teman ketika berbicara
  - 6) Membantu teman yang mengalami kesulitan
- 3. Psikomotorik
  - 5) Membuat *Puzzle* bentuk-bentuk kegiatan ekonomi
  - 6) Menceritakan *Puzzle* bentuk-bentuk kegiatan ekonomi

#### **D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- 1. Kognitif
  - a. Proses
    - 1) Melalui penjelasan, siswa dapat menyebutkan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi
    - 2) Melalui diskusi, siswa dapat menunjukkan tempat kegiatan ekonomi yang ada di daerahnya
  - b. Produk
    - 1) Melalui demonstrasi, siswa dapat menjelaskan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi
    - 2) Melalui penugasan, siswa dapat mendeskripsikan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi di daerahnya
- 2. Afektif
  - c. Karakter
    - 3) Melalui penugasan, siswa dapat mengerjakan tugas/ soal latihan tentang sumber daya alam dengan jujur, teliti, berani dan percaya diri
    - 4) Melalui tanya jawab, siswa dapat menghormati dan menghargai penjelasan maupun pendapat yang berbeda tentang sumber daya alam
  - d. Keterampilan sosial
    - 3) Melalui demonstrasi, siswa dapat menghargai teman ketika berbicara
    - 4) Melalui diskusi, siswa dapat membantu teman yang mengalami kesulitan
- 3. Psikomotor
  - 3) Melalui diskusi, siswa dapat membuat *Puzzle* terkait sumber daya alam
  - 4) Melalui demonstrasi, siswa dapat menceritakan *Puzzle* sumber daya alam

**E. MATERI POKOK**

6. Kisi-kisi materi ajar
7. Materi ajar (Terlampir)
8. Materi pokok
  - b. Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah
    - Bentuk-bentuk kegiatan ekonomi
9. Materi pembelajaran (terlampir)
10. Bahan pembelajaran (terlampir)

**F. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

4. Pendekatan : Scientific
5. Model : Model Pembelajaran Inkuiri berbantuan media *Puzzle* Keni (Kreatif Mini)
6. Metode : Diskusi, Demonstrasi, Ceramah, Penugasan

**G. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN**

Sumber belajar dan media pembelajaran	Pustaka Rujukan	3. Retno Heni Pujiyati. 2008. <i>Cerdas Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 47 4. Indrastuti. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 29
	Alat Pelajaran	6. Buku tulis 7. Pensil/ pulpen 8. Papan tulis

		9. Penghapus 10. Penggaris
	Media	21. Media <i>Puzzle</i> Keni (Kreatif Mini)

## H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
Tahap pra kegiatan (5 menit)	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa	5 menit	Religius	Ceramah
3. Kegiatan pendahuluan (apersepsi ±10 menit)	<p><b>Tahap 1</b> <i>menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa</i></p> <p>a. Guru menyampaikan tujuan dan pokok-pokok materi yang akan di pelajari (bentuk-bentuk kegiatan ekonomi)</p> <p>b. Apersepsi, melalui tanya jawab guru mengajukan pertanyaan kepada siswa yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari yaitu bentuk-bentuk kegiatan ekonomi</p> <p>c. Guru memotivasi siswa dengan memberikan pengertian tentang bentuk-bentuk kegiatan ekonomi, oleh karena itu semua siswa harus mengetahui tentang bentuk-bentuk kegiatan ekonomi sehingga mereka dapat mengerti dan dapat menyikapi dengan tepat</p>	±10 menit	Rasa ingin tahu  Rasa ingin tahu	Ceramah  Tanya jawab  Ceramah
4. Kegiatan	<b>Tahap 2</b> <i>Menyajikan Informasi</i>	10		

<p><b>n inti (50 menit)</b></p>	<p>d. Guru menyajikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini yaitu pembelajaran berkelompok (elaborasi)</p> <p>e. Guru memulai menjelaskan materi pelajaran dengan memberi pertanyaan (eksplorasi)</p> <p>f. Guru menjelaskan materi bentuk-bentuk kegiatan ekonomi dan pengelompokannya (eksplorasi)</p>	menit	Tekun	Ceramah
	<p><b>Tahap 3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok</b></p> <p>d. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa heterogen yang mewakili kemampuan akademik dan jenis kelamin (eksplorasi)</p> <p>e. Guru memberikan <i>Puzzle</i> dengan materi berbeda dalam setiap kelompok</p> <p>f. Guru menjelaskan cara kerja pada permainan <i>Puzzle</i> tersebut (elaborasi)</p>	5 menit	Tanggung jawab	Diskusi
	<p><b>Tahap 4 Merumuskan Hipotesis</b></p> <p>b. Guru meminta siswa untuk merencanakan pemecahan masalah dengan media <i>Puzzle</i> Keni dan menyusun prosedur kerja yang tepat (eksplorasi)</p>	10 menit	disiplin	ceramah
	<p><b>Tahap 5 Merumuskan masalah</b></p> <p>b. Guru meminta setiap kelompok menyatukan <i>Puzzle</i> menjadi sebuah gambar dan meminta setiap kelompok menjelaskan tentang <i>Puzzle</i> tersebut (elaborasi)</p>	5 menit	Rasa ingin tahu	Diskusi
	<p><b>Tahap 6 Mengumpulkan data</b></p> <p>b. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan jawaban dari</p>	5 menit	Disiplin	ceramah

	hasil diskusi untuk dibahas secara bersama-sama didepan kelas			
	<b>Tahap 7 <i>Menguji Hipotesis</i></b> b. Guru memberikan jawaban dari hasil diskusi siswa secara bersama-sama didepan kelas dan menentukan jawaban yang sesuai dengan <i>Puzzle</i> tersebut	5 menit	Tanggung jawab	Diskusi  ceramah
	<b>Tahap 8 <i>Merumuskan kesimpulan</i></b> b. Guru memberikan kesimpulan dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung	5 menit	Tanggung jawab	Ceramah
<b>Kegiatan penutup (interalisasi dan refleksi ±10 menit)</b>	f. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas. g. Guru memberikan reward kepada kelompok yang memiliki nilai tinggi h. Guru memberikan tugas individu untuk dikerjakan dirumah i. Guru memberikan motivasi dan menutup pembelajaran	10 menit	Rasa ingin tahu  Tanggung jawab	ceramah

### I. Penilaian

<b>TEKNIK DAN BENTUK</b>	<b>INSTRUMEN SOAL</b>	<b>KRITERIA PENILAIAN</b>
<b>Kognitif</b>		
5. Tes tertulis 6. Tugas	3. Unjuk kerja menyelesaikan tugas dari guru secara berkelompok dengan diskusi	Kriteria penilaian (terlampir)
<b>Afektif</b>		
Pengamatan	aspek sikap yang dikembangkan dengan lembar penilaian pengamatan. Sikap yang dikembangkan adalah kerjasama, tanggung jawab, percaya diri, rasa ingin tahu, jujur, disiplin, teliti	Kriteria penilaian (terlampir)
<b>Psikomotorik</b>		
Pengamatan	Lembar pengamatan	Kriteria penilaian (terlampir)

Guru Kelas IV

Bandongan, Maret 2017  
Peneliti

Rina Tri Hartati. Spd  
NIP.

Tri Kurniyati  
NPM. 13.0305.0056

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Muhyidin,S,Pd., M.Pd  
NIP. 19640405 198803 1 019

## LAMPIRAN

### 1. KISI-KISI MATERI AJAR

#### Tabel kisi-kisi materi ajar

Satuan Pendidikan : SD Negeri Sukosari Bandongan

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/ Semester : IV/ 2

Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/ kota dan provinsi

Kompetensi Dasar : 2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya

No	Indikator	Materi Pokok	Metode	Karakter	Sumber Rujukan
1.	Menyebutkan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi	b. Jenis-jenis sumber daya alam	Diskusi	Tanggung jawab  kerjasama	3. Retno Heni Pujiyati. 2008. <i>Cerdas Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 47 4. Indrastuti. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 29
2.	Mengerjakan tugas/ soal latihan tentang bentuk-bentuk kegiatan ekonomi dengan jujur,	c. Jenis sumber daya alam d. Peta persebaran sumber daya alam	Penugasan	Percaya diri  Tanggung jawab	3. Retno Heni Pujiyati. 2008. <i>Cerdas Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 47 4. Indrastuti. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

	teliti berani dan percaya diri				Hal 29
3.	<i>Puzzle</i> bentuk- bentuk kegiatan ekonomi	b. Tanaman perkebunan	Diskusi  Penugasan	Tanggung jawab	3. Retno Heni Pujiyati. 2008. <i>Cerdas Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 47 4. Indrastuti. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 29

## 2. MATERI AJAR

### A. Bentuk bentuk Kegiatan Ekonomi

#### 1. Pertanian

Gambar 1.1 Kegiatan dalam bidang pertanian. Sumber: *Indonesian Heritage -*

#### *Manusia dan Lingkungan*

Dalam pengertian sehari-hari, pertanian adalah bercocok tanam. Dapat juga dikatakan sebagai pertanian rakyat. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan dari jenis usaha ini. Apalagi, kondisi tanah di Indonesia subur. Akibatnya sangat cocok untuk pertanian. Beberapa hasil pertanian Indonesia antara lain: padi, jagung, ketela, umbi-umbian, sayursayuran, buah-buahan, dan sebagainya. Orang yang bekerja dibidang pertanian, disebut petani. Siapakah yang disebut petani? Petani adalah orang yang pekerjaannya bercocok tanam. Pekerjaan petani adalah mengolah tanah dengan tanam-menanam. Lahan pertanian biasanya berbentuk sawah. Sawah terdapat di daerah pedesaan atau pinggiran kota. Di sawah ditanam tanaman padi, sebagai tanaman utama. Banyak kegiatan dalam pertanian ini. Di antaranya: pengolahan lahan, pemupukan, pemanenan, bahkan penyuluhan. Banyak kegiatan berarti banyak orang terlibat dalam aktivitas ini. Dengan begitu, banyak orang dapat memenuhi kebutuhan hidupnya dari usaha ini. Pernahkah kamu melihat kuli yang mengangkut karung beras di pasar? Dia bekerja. Dia ingin mendapatkan uang, guna mencukupi kebutuhannya.

Bertani atau bercocok tanam bukan pekerjaan hina. Meskipun berkubang lumpur, tetapi berkat jasa petani setiap hari kita dapat makan. Siapakah di antara

kalian yang tertarik menjadi ahli pertanian? Belajarlah terus dengan tekun dan rajin.

## 2. Perkebunan

Gambar 1.2 Sebuah perkebunan kelapa sawit di Sumatra. Sumber: *Indonesian*

### *Heritage Manusia dan Lingkungan*

Usaha penanaman tumbuhan secara teratur dengan ilmu pertanian dan mengutamakan tanaman perdagangan. Itulah yang dimaksud perkebunan. Tanah perkebunan pada umumnya terdapat di dataran tinggi, pegunungan, dan di dataran rendah. Perlu diketahui, tanaman perkebunan tidak memerlukan banyak air sehingga jarang dibuat saluran irigasi. Tanaman perkebunan dapat digolongkan menjadi dua, yakni:

- a. Tanaman perkebunan berumur pendek atau musiman, misalnya tebu, tembakau, dan rosella.
- b. Tanaman perkebunan berumur panjang atau tahunan misalnya teh, kopi, cengkih, karet, lada, kelapa sawit, dan sebagainya.

Hasil perkebunan tidak semuanya dikonsumsi secara langsung, tetapi bisa menjadi bahan baku industri. Misalnya: daun tembakau tidak dikonsumsi untuk sayur, melainkan sebagai bahan baku industri rokok. Tebu jarang dikonsumsi secara langsung. Tebu sangat bermanfaat bila telah diolah menjadi gula.

Perkebunan, betapa banyak orang yang bekerja di sektor ini. Berarti banyak orang bisa mencukupi kebutuhan hidupnya. Kalian tertarik pada jenis usaha ini? Percayalah, masih ada kesempatan buatmu kelak.

### 3. Peternakan

Usaha memelihara binatang peliharaan untuk diambil manfaatnya. Usaha peternakan sudah banyak dilakukan di Indonesia. Ada yang dikelola secara kecil-kecilan. Ada juga yang dilakukan secara besar-besaran. Peternakan kecil-kecilan dilakukan di rumah. Peternakan besar dilakukan oleh pemerintah atau swasta.

Usaha peternakan dapat digolongkan menjadi tiga. Peternakan hewan besar (sapi, kerbau, kuda). Peternakan hewan kecil (kambing, domba, kelinci). Peternakan unggas (ayam, itik). Hasil dari peternakan adalah daging, telur, susu, kulit, dan sebagainya. Kita tahu, hasil dari usaha peternakan sangat berguna. Hasil peternakan merupakan sumber protein bagi tubuh manusia. Kalian ingat, manfaat protein? Betul, sebagai pembentuk sel. Usaha peternakan, menyadarkan kita bahwa tidak ada usaha yang tidak menghasilkan. Peternakan berskala kecil, setidaknya mudah mengonsumsi protein hewani. Seandainya berkembang besar, maka laba menjadi besar, karyawan banyak. Bisa memberi penghidupan kepada orang lain. Pasti akan menjadi kebahagiaan tersendiri. Bahkan mampu memenuhi semua kebutuhan kita. Usaha peternakan ternyata merupakan sumber penghasilan. Bukan hanya peternak, tetapi juga yang terkait dengan usaha ini. Dengan begitu, akan mampu memenuhi kebutuhan hidupnya.

### 4. Perikanan

Gambar 1.3 Melabuhkan hasil tangkapan di Kepulauan Riau. Sumber: *Indonesian*

*Heritage - Manusia dan Lingkungan*

Usaha pemeliharaan, pembudidayaan, dan penangkapan ikan. Itulah perikanan. Kita sering terjebak, usaha perikanan hanya dilakukan nelayan. Ternyata tidak. Hasil usaha perikanan bukan hanya ikan. Hasil lainnya seperti udang, mutiara, rumput laut, garam, dan sebagainya.

Usaha perikanan di Indonesia dapat dibedakan menjadi perikanan darat dan perikanan laut. Perikanan darat adalah usaha perikanan di perairan darat. Perairan ini meliputi perikanan air tawar dan payau. Perikanan air tawar diusahakan di sungai, danau, rawa, waduk atau bendungan. Perikanan air payau diusahakan di tambak di tepi pantai. Perikanan laut merupakan perikanan di pantai dan di laut. Di Indonesia, usaha ini banyak dilakukan nelayan tradisional. Bukankah kita tahu, dua pertiga wilayah Indonesia berupa perairan? Kekayaan laut Indonesia tidak diragukan lagi. Bahkan berlimpah ruah. Jenis usaha perikanan tidak akan mengecewakan. Didukung kekayaan alam laut, banyak orang menekuni usaha ini. Rupanya usaha ini mampu memenuhi kebutuhan hidup manusia. Apalagi dari hasil usaha ini akan diperoleh bermacam-macam manfaat. Apa sajakah itu? Di antaranya:

- a. Sebagai bahan makanan yang mengandung protein hewani.
- b. Sisa-sisa ikan basah sebagai pupuk tanaman.
- c. Membantu memberantas penyakit malaria karena ikan memakan jentik-jentik nyamuk.
- d. Berbagai macam ikan hias dapat menjadi hiasan rumah.
- e. Sumber penghasilan bagi nelayan dan pembudi daya ikan.

## **5. Perhutanan**

Gambaran tentang hutan, pasti yang sering kita lihat di buku-buku atau tayangan di televisi. Areal lahan luas, dengan banyak pohon besar. Ada tumbuhan liar. Ada pula tumbuhan yang dibudidayakan. Ada hewan liar. Ada pula yang dilestarikan. Banyak pula hasil yang dapat diambil dari hutan, di antaranya kayu, damar, rotan, dan sebagainya. Itulah hutan, yakni tanah luas yang ditumbuhi pohon-pohon (biasanya tidak dipelihara orang).

Hutan mampu menjadi lapangan pekerjaan. Apakah artinya? Artinya hutan termasuk jenis usaha, yang dapat menjadi sumber penghasilan. Orang menebang kayu. Bukankah kayu sangat bermanfaat bagi manusia? Coba carilah hasil hutan yang dapat dijadikan sumber penghasilan manusia! Satu yang harus tetap diingat! Manusia wajib melestarikan dan menjaga kelestariannya. Jangan sampai hutan menjadi gundul. Tidak ada tanaman yang melindungi tanah dari erosi dan tanah longsor. Tidak ada tanaman yang melindungi hewan dari kepunah.

## **6. Pertambangan**

Indonesia kaya akan barang tambang. Barang itu bermanfaat bila sudah digali dan diolah. Untuk menggali, dibutuhkan tenaga kerja dan peralatannya. Segala kegiatan untuk menggali (mengambil) barang tambang itulah yang disebut pertambangan.

Beberapa barang tambang yang diusahakan di antaranya: batu bara, gas alam, minyak bumi, tembaga dan sebagainya. Penambangan barang tambang ini membutuhkan tenaga kerja yang terampil dan ahli. Mengapa? Karena barang tambang banyak terdapat di bawah permukaan bumi.

## **7. Industri**

Dalam kaitannya dengan sumber daya alam, aktivitas ini berperan penting. Mengapa begitu? Tidak semua hasil aktivitas ekonomi di atas dapat langsung dikonsumsi. Masih ada yang memerlukan pengolahan lagi. Coba renungkan! Apakah teh hasil perkebunan dapat langsung dibuat minum? Apakah getah karet yang disadap bisa langsung digunakan? Tentu tidak. Untuk dapat memanfaatkannya, masih dibutuhkan industri.

Apakah industri itu? Industri merupakan kegiatan memproses atau mengolah barang dengan sarana dan prasarana, misalnya mesin. Tempat memproduksi atau mengolahnya disebut pabrik. Barang yang diolah adalah bahan mentah dan barang setengah jadi. Bahan mentah diperoleh dari sumber daya alam. Misalnya: karet, tembakau, kayu, daun teh, dan sebagainya. Barang setengah jadi itu sudah diolah tetapi belum siap dipakai. Misalnya lembaran kayu, daun tembakau kering, dan sebagainya. Bahan mentah dan barang setengah jadi diolah di pabrik. Menjadi barang jadi hasil industri. Misalnya: sepatu, tripleks, rokok, kain, dan sebagainya.

Ada industri besar, ada industri kecil. Industri besar menghasilkan barang dalam jumlah besar. Pabriknya besar. Mesin-mesinnya modern dan canggih. Tenaga kerja yang ditampung tidak sedikit. Cobalah kamu perhatikan Industri kecil atau rumah tangga biasanya dikerjakan di rumah. Bisa dikerjakan sendiri atau dengan bantuan kerabat dekat. Hasil industri tidak banyak. Bentuknya tidak mewah. Sederhana tetapi bermanfaat. Alat yang digunakan juga sederhana.

Usaha industri merupakan lapangan kerja. Mampu menampung banyak tenaga kerja. Orang bekerja di pabrik, ternyata sangat banyak. Maka tak heran, industri dapat cepat tumbuh dan berkembang di Indonesia.

## 8. Perdagangan

Gambar 1.4 Keramaian pasar. Sumber: *Indonesian Heritage - Manusia dan Lingkungan*

Aktivitas ekonomi ini berperan penting dalam masyarakat. Mengapa begitu? Seseorang tidak mampu memenuhi kebutuhannya sendiri. Untuk mendapatkannya, kita memerlukan bantuan orang lain. Orang lain itu di antaranya adalah pedagang. Siapakah pedagang itu? Pedagang adalah orang yang melaksanakan perdagangan. Perdagangan merupakan aktivitas manusia dalam menjual beli barang. Bagaimanakah kegiatan perdagangan? Pedagang membeli barang kemudian menjualnya kembali. Pedagang tidak selalu mengolah barang tersebut. Dalam kegiatan ini dipergunakan alat tukar yang berupa uang.

Di manakah kamu membeli barang kebutuhanmu? Kamu bisa membelinya di warung, toko kios, pedagang keliling, dan sebagainya. Mereka itu disebut pedagang kecil. Mereka menjual secara eceran dalam jumlah kecil. Pedagang kecil berfungsi menyalurkan langsung ke konsumen (pemakai). Selain pedagang kecil, ada pedagang menengah. Mereka pedagang perantara. Mereka menampung barang-barang dari produsen (penghasil), untuk disalurkan ke pedagang-pedagang kecil, contohnya pedagang sayur di pasar induk, pedagang batik di pasar Klewer dan sebagainya.

Para pedagang membeli dalam jumlah besar. Harganya lebih murah. Kemudian menjualnya lagi dalam jumlah lebih kecil (eceran). Harganya menjadi sedikit lebih mahal. Selisih harga ini yang menjadi penghasilan bagi pedagang. Penghasilan ini sumber kehidupan mereka.

## 9. Jasa

Gambar 1.5 Sopir becak

Kamu sakit, pergi berobat ke dokter. Seorang satpam bertugas menjaga keamanan. Seorang guru mengajar di dalam kelas. Tukang bangunan memperbaiki genting bocor. Sopir menjalankan bus ke tempat tujuan. Guru memberi kita ilmu pengetahuan.

Jenis usaha apakah kegiatan tersebut? Itulah usaha bidang jasa. Dapat dikatakan, jasa adalah sesuatu yang dijual kepada konsumen, yang menggunakan atau menikmatinya. Sesuatu itu bukan berupa barang, melainkan pelayanan. Hasil dari menjual jasa ini digunakan untuk mencukupi kebutuhannya. Walaupun menekuni usaha jasa, tetapi mereka tetap butuh jasa orang lain. Bukankah tak ada orang yang bisa hidup sendiri? Kita saling membutuhkan. Untuk itu, belajarlah mengasihi sesama manusia.

## 10. Pariwisata

Gambar 1.6 Pantai Parang Tritis

Pariwisata merupakan salah satu aktivitas ekonomi? Pariwisata menunjang aktivitas perekonomian menyangkut sumber daya alam. Perhatikan keindahan alam pegunungan. Nikmati deru ombak di sebuah pantai. Itu sumber daya alam pariwisata. Berbicara tentang pariwisata, bayangan kita adalah objek wisata. Di situ terdapat

keindahan. Tapi tahukah kamu, apa pariwisata itu? Pariwisata diartikan sebagai kegiatan bepergian dari tempat tinggalnya ke tempat lain (objek wisata). Apakah yang termasuk objek wisata? Tempat yang menarik untuk dikunjungi. Objek wisata dapat dikelompokkan menjadi wisata alam dan budaya. Wisata alam misalnya keindahan alam, pegunungan, pantai, danau, flora, fauna, dan sebagainya. Termasuk wisata budaya adalah candi, upacara adat, kesenian daerah, museum, dan sebagainya.

Pariwisata termasuk jenis usaha. Pariwisata dapat dijadikan sumber penghasilan. Siapakah mereka? Pedagang di sekitar objek wisata, pegawai hotel, penyedia sarana pengangkutan dan sebagainya. Mereka mendapat penghasilan. Dan hasil penghasilan yang diterima membuat semua kebutuhan tercukupi. Kalau mau disebutkan, masih banyak aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan sumber daya alam dan potensi lain. Setiap bentuk aktivitas ekonomi diharapkan mampu menjadi lapangan kerja. Dengan adanya lapangan kerja, seseorang dapat bekerja. Dari hasil bekerjanya, ia mendapat penghasilan. Penghasilan itu digunakan seseorang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Begitulah memang seharusnya yang dialami pada manusia.

### 3. PENILAIAN

#### a. Penilaian Kognitif

##### Kisi-kisi Tes

Sekolah	: Sekolah Dasar Negeri Sukosari Bandongan
Mata pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ semester	: IV/ 2
Standar Kompetensi	: 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/ kota dan provinsi
Kompetensi Dasar	: 2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumberdaya alam dan potensi lain di daerahnya
Indikator	: 1) Menyebutkan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi 2) Menunjukkan tempat kegiatan ekonomi yang ada di daerahnya

No	Indikator	Tingkat Pengetahuan				Jml soal
		C1	C2	C3	C4	
1.	Menyebutkan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi	2	2	2		6
2.	Menunjukkan tempat kegiatan ekonomi yang ada di daerahnya	1	2	1		4
3.	Mengenal sumber daya alam yang berpotensi di daerahnya	1	2	1		4
4.	Mengidentifikasi pengertian sumber daya alam	1	1	1		3
5.	Menjelaskan jenis-jenis sumber daya alam	1	1	1		3

**Soal Kognitif**

**Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c atau d jawaban yang paling tepat pada lembar jawab yang tersedia**

1. Manusia adalah makhluk sosial. Ini berarti manusia . . . .
  - a. Bisa hidup seorang diri tanpa bantuan orang lain
  - b. Tidak bisa hidup seorang diri tanpa bantuan orang lain
  - c. Menggantungkan hidupnya pada orang lain
  - d. Menolak campur tangan orang lain dalam hidupnya
2. Tempat terjadinya kegiatan jual dan beli barang adalah di . . . .
  - a. Pasar
  - b. kantor
  - c. laut
  - d. rumah ibadah
3. Ada bermacam-macam kegiatan produksi. Berikut ini yang termasuk kegiatan produksi adalah . . . .
  - a. Penjahit menjahit baju dan celana
  - b. Siswa memaki baju seragam
  - c. Kurir mengantarkan pesanan
  - d. Sopir truk mengangkut hasil bumi ke kota
4. Ada bermacam-macam kegiatan yang memberikan pelayanan jasa. Berikut ini yang termasuk kegiatan ekonomi dalam menghasilkan jasa adalah . . . .
  - a. Buruh pabrik menghasilkan sepatu
  - b. Petani menghasilkan beras
  - c. Dokter melayani pasien

- d. Nelayan menghasilkan ikan
5. Kegiatan ekonomi bidang jasa meliputi tiga hal dibawah ini kecuali . . . .
- a. Pikiran
  - b. Keahlian
  - c. Modal
  - d. Tenaga
6. Kegiatan perdagangan yang menjual barang dalam jumlah besar dan tidak melayani eceran adalah . . . .
- a. Supermarket
  - b. Grosir
  - c. Pasar induk
  - d. Pusat perbelanjaan
7. Berikut ini yang tidak termasuk jenis bidang pekerjaan jasa adalah . . . .
- a. Tengkulak
  - b. Konsultan
  - c. Buruh angkut
  - d. Teknisi
8. PT PAL adalah industri yang kegiatannya ditunjukan untuk pembuatan . . . .
- a. Kereta api
  - b. Pesawat
  - c. Kapal
  - d. Bus
9. Dalam sebuah mata rantai perdagangan, tugas seorang *Sales* (penjual) adalah . . . .

- a. Membungkus, mengepak, dan menyimpan barang
- b. Mengontrol mutu dan jumlah barang yang akan diekspor
- c. Mengawasi proses pembuatan barang-barang produksi
- d. Menjual / menawarkan barang hasil produksi ke konsumen agar mereka tertarik

10. Sungai dapat dimanfaatkan untuk hal berikut *kecuali* . . . .

- a. Mengairi sawah
- b. Pembuangan sampah
- c. Pembangkit listrik tenaga air
- d. Sarana olahraga air

11. Kegiatan ekonomi yang menunjang aktivitas perekonomian menyangkut sumber daya alam merupakan pengertian dari kegiatan ekonomi pada bidang . . . .

- a. Jasa
- b. Perdagangan
- c. Pariwisata
- d. Perikanan
- e. Perkebunan

12. Dibawah ini yang termasuk kegiatan ekonomi di bidang pariwisata adalah . . .

- a. Pasar
- b. Koperasi
- c. Pantai

- d. Pabrik
13. Sebagian besar mata pencaharian masyarakat pedesaan adalah . . . .
- a. Petani
  - b. Karyawan
  - c. PNS
  - d. Berdagang
14. Usaha penanaman tumbuhan secara teratur dengan ilmu pertanian dan mengutamakan tanaman perdagangan adalah pengertian aktivitas ekonomi pada bidang . . . .
- a. Perikanan
  - b. Perkebunan
  - c. jasa
  - d. industri
15. Tebu, tembakau, rosela merupakan jenis tumbuhan yang termasuk dalam golongan tanaman . . . .
- a. tanaman perkebunan berumur setengah
  - b. tanaman perkebunan berumur panjang
  - c. tanaman perkebunan berumur sedang
  - d. tanaman perkebunan berumur pendek
16. Usaha pemeliharaan, pembudidayaan, dan penangkapan ikan. . . .
- a. perhutanan
  - b. perikanan
  - c. pertanian
  - d. jasa

17. Sumber penghasilan bagi nelayan dan pembudi daya ikan adalah . . . . dari usaha dibidang perikanan
- a. Manfaat
  - b. Dampak negatif
  - c. pertanian
  - d. jasa
18. Air laut mempunyai rasa yang khas karena mengandung . . . .
- a. Karang
  - b. Rumput laut
  - c. Pasir
  - d. Garam
19. Orang yang kegiatan ekonominya adalah menjual barang-barang hasil bumi ke pasar disebut . . . .
- a. Petani tambak
  - b. Pengrajin
  - c. Pedagang hasil bumi
  - d. Pdagang asongan
20. Kegiatan ekonomi masyarakat suatu daerah tergantung pada . . . daerahnya
- a. budaya
  - b. sumber daya alam
  - c. adat istiadat
  - d. kepercayaan

**Pedoman penilaian**

<b>Kunci jawaban</b>			
1	B	11	C
2	A	12	C
3	A	13	A
4	C	14	B
5	C	15	D
6	B	16	B
7	A	17	A
8	C	18	D
9	D	19	C
10	B	20	B

**Pedoman Penskoran**

$$\text{NILAI} = \frac{\text{jumlah benar}}{\text{skor maksimal (30)}} \times 100$$

## 5. Penilaian Afektif

### a. Kisi-kisi Afektif

Sekolah	: Sekolah Dasar Negeri Sukosari Bandongan
Mata pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ semester	: IV/ 2
Standar Kompetensi	: 2. Menenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/ kota dan provinsi
Kompetensi Dasar	: 2.1 Menenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumberdaya alam dan potensi lain di daerahnya
Indikator	: 3) Mengerjakan tugas/ soal latihan tentang sumber daya alam dengan jujur, teliti berani dan percaya diri 4) Menghormati dan menghargai penjelasan maupun pendapat yang berbeda tentang sumber daya alam 5) Tanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran



16									
17									
18									
19									
20									

**Keterangan :**

- |                               |   |                   |
|-------------------------------|---|-------------------|
| <b>J.</b> = tekun             | 4 | = komunikatif     |
| <b>K.</b> = kerjasama         | 5 | = rasa ingin tahu |
| <b>L.</b> = bertanggung jawab | 6 | = percaya diri    |

**d. Pedoman penskoran dan kriteria penilaian**

**Kriteria penilaian**

- |         |               |
|---------|---------------|
| 17 – 24 | (baik sekali) |
| 13 – 16 | (baik)        |
| 7 – 12  | (cukup)       |
| ≤ 6     | (kurang)      |

### c. Kriteria Pengamatan

Aspek Sikap	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Sangat Baik (4)
Tekun	Siswa hanya sesekali mempelajari materi pembelajaran dan lebih sering bergurau.	Siswa kadang mempelajari materi pembelajaran kadang bergurau.	Siswa bersikap tekun dalam mempelajari materi pembelajaran walaupun sesekali bergurau.	Siswa bersikap tekun dalam mempelajari materi pembelajaran.
Kerjasama	Siswa tidak bisa bekerjasama dalam kelompok dengan baik.	Siswa mampu bekerjasama dalam berkelompok dengan sesekali bergurau.	Siswa mampu bekerja sama dengan kelompok	Siswa mampu membangun kerjasama yang baik dalam berkelompok
Bertanggung jawab	Siswa malas mengerjakan	Siswa bertanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikann meskipun asal-asalan	Siswa bertanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan dengan baik meskipun belum benar	Siswa sangat bertanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan dengan baik dan benar
Komunikatif	Siswa kurang mampu komunikatif ketika berbicara dalam diskusi sehingga kurang bisa memahami	Siswa mampu komunikatif ketika berbicara dalam diskusi kelompok walaupun beberapa kali sukar dipahami	Siswa mampu komunikatif ketika berbicara dalam diskusi kelompok walaupun sesekali waktu sukar dipahami	Siswa mampu komunikatif ketika berbicara dalam diskusi kelompok sehingga mudah dipahami
Rasa ingin tahu	Siswa mampu memunculkan rasa ingin tahu ketika guru menjelaskan	Siswa mampu memunculkan rasa ingin tahu ketika guru menjelaskan	Siswa mampu memunculkan rasa ingin tahu ketika guru menjelaskan	Siswa mampu memunculkan rasa ingin tahu ketika guru menjelaskan

	konsep/ materi dengan bertanya dan aktivitas belajar lain dengan sering bergurau	konsep/ materi dengan bertanya dan aktivitas belajar lain walaupun beberapa kali bergurau	konsep/ materi dengan bertanya dan aktivitas belajar lain walaupun sesekali bergurau	konsep/ materi dengan bertanya dan aktivitas belajar lainnya.
Percaya diri	Siswa kurang percaya dalam presentasi, dilihat dari sikap dan gerakannya sehingga presentasi kurang menarik	Siswa percaya diri dalam presentasi walaupun sering salah mengucapkan kata-kata	Siswa percaya diri dalam presentasi walaupun sesekali salah mengucapkan kata-kata	Siswa percaya diri dalam presentasi di depan kelas.

## 6. Penilaian Psikomotorik

### a. Kisi-kisi Psikomotor

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Kelas/semester	Materi Pokok	Sub Ranah Psikomotor	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi	2.2 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya	IV/2	Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah	<i>Moving</i>	Siswa dapat bergerak pada proses pembelajaran IPS dengan bebas dan cekatan	1	1
					Siswa dapat bergerak membuat <i>Puzzle</i> dengan tepat	2	1
				<i>Manipulatif</i>	Siswa mampu menyusun <i>Puzzle</i> dengan runtut	3,5	2
					Siswa dapat mengoperasikan media belajar dengan benar dan tidak merusaknya	5,7	2

				<i>Communing</i>	Siswa mampu bicara dan menulis hasil diskusi dengan jelas dan logis	8, 10	2
--	--	--	--	------------------	---	-------	---

**b. lembar pengamatan**

**LEMBAR PENGAMATA KETERAMPILAN SISWA**

Satuan Pendidikan : SD N Sukosari Bandongan

Kelas/ Semester : IV/ 2

Materi pokok : Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah

Hari/ Tanggal : .....

Petunjuk :

Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.

No	Nama	Kriteria 1				Kriteria 2				Kriteria 3				Kriteria 4				Kriteria 5				Kriteria 6				Kriteria 7							
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1								
1																																	
2																																	
3																																	
4																																	
5																																	
6																																	



## c. kriteria pengamatan

**Kriteria Pengamatan Keterampilan Siswa**

No	Kategori pengamatan	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Baik sekali (4)	Ket
1	Mempersiapkan diri sebelum pembelajaran IPS dimulai	Siswa bermain atau sibuk sendiri	Siswa siap tetapi dengan bergurau	Siswa memperhatikan dan siap	Siswa sangat siap dan membawa peralatan belajar lengkap	
2	Bergerak bebas dan cekatan pada proses pembelajaran IPS di kelas	Siswa pasif pada proses pembelajaran IPS	Siswa hanya sesekali memperhatikan pada proses pembelajaran IPS	Siswa memperhatikan pada proses pembelajaran IPS	Siswa memperhatikan dan aktif pada proses pembelajaran IPS	
3	Melaksanakan tugas sesuai dengan instruksi yang telah diberikan	Siswa tidak melaksanakan tugas sesuai dengan instruksi yang telah diberikan	Siswa melaksanakan tugas tidak sesuai dengan instruksi yang telah diberikan	Siswa melaksanakan tugas sesuai dengan instruksi yang telah diberikan namun belum benar	Siswa melaksanakan tugas sesuai dengan instruksi yang telah diberikan dengan tepat	
4	Kerjasama siswa	Siswa tidak melakukan kerjasama dalam diskusi kelompok	Siswa hanya sedikit melakukan kerjasama dalam diskusi kelompok	Siswa melakukan kerjasama dalam diskusi kelompok dengan sesekali bergurau	Siswa melakukan kerjasama dalam diskusi kelompok dengan baik	

5	Mematuhi peraturan yang telah disepakati saat pembelajaran	Siswa belum mematuhi peraturan yang telah disepakati saat pembelajaran	Siswa sedikit mematuhi peraturan yang telah disepakati saat pembelajaran	Siswa mematuhi peraturan yang telah disepakati saat pembelajaran dengan baik	Siswa mematuhi peraturan yang telah disepakati saat pembelajaran dengan sangat baik	
6	Kelancaran berbicara pada waktu presentasi	Siswa belum lancar berbicara pada waktu presentasi	Siswa hanya lancar berbicara pada waktu presentasi dengan melihat catatan	Siswa hanya lancar berbicara pada waktu presentasi dengan sesekali membaca catatan	Siswa lancar berbicara pada waktu presentasi tanpa membaca catatan	
7	Melaporkan hasil	Kelompok tidak melaporkan hasil	Kelompok melaporkan hasil tetapi tidak tepat waktu	Kelompok melaporkan hasil dengan baik	Kelompok melaporkan hasil dengan jujur dan tepat waktu.	

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah	: Sekolah Dasar Negeri Sukosari
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ Semester	: IV/ 2
Materi Pokok	: Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah
Waktu	: 2 x 35 menit (1 x pertemuan)
Pertemuan ke	: 4 (Empat)

**A. STANDAR KOMPETENSI**

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

**B. KOMPETENSI DASAR**

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

**C. Indikator**

1. Kognitif
  - a. Proses
    - 1) Menunjukkan tempat sumber daya alam pertanian, kelautan, mineral dan energi dan sumber daya ruang
    - 2) Membuat laporan sederhana tentang hasil pengamatan tempat sumber daya alam tersebut
  - b. Produk
    - 1) Mengenal sumber daya alam yang berpotensi di daerahnya
    - 2) Menunjukkan tempat-tempat sumber daya alam di daerahnya
2. Afektif
  - a. Karakter

- 1) Mengerjakan tugas/ soal latihan tentang sumber daya alam dengan jujur, teliti berani dan percaya diri
  - 2) Menghormati dan menghargai penjelasan maupun pendapat yang berbeda tentang sumber daya alam
  - 3) angung jawab dalam mengikuti pembelajaran
  - 4) Keterampilan sosial
  - 5) Menghargai teman ketika berbicara
  - 6) Membantu teman yang mengalami kesulitan
- b. Psikomotorik
- 1) Membuat *Puzzle* sumber daya alam pertanian
  - 2) Menceritakan *Puzzle* sumber daya alam pertanian

#### **D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

##### 1. Kognitif

###### a. Proses

- 1) Melalui diskusi, siswa dapat Menunjukkan tempat sumber daya alam pertanian, kelautan, mineral dan energi dan sumber daya ruang
- 2) Melalui demonstrasi , siswa dapat Membuat laporan sederhana tentang hasil pengamatan tempat sumber daya alam

###### b. Produk

- 1) Melalui diskusi, siswa dapat mengenal sumber daya alam yang ada di daerahnya
- 2) Melalui penugasan, siswa dapat mendeskripsikan sumber daya alam yang ada di daerahnya

##### 2. Afektif

###### a. Karakter

- 1) Melalui penugasan, siswa dapat mengerjakan tugas/ soal latihan tentang sumber daya alam dengan jujur, teliti, berani dan percaya diri
- 2) Melalui tanya jawab, siswa dapat menghormati dan menghargai penjelasan maupun pendapat yang berbeda tentang sumber daya alam

###### b. Keterampilan sosial

- 1) Melalui demonstrasi, siswa dapat menghargai teman ketika berbicara

- 2) Melalui diskusi, siswa dapat membantu teman yang mengalami kesulitan
3. Psikomotor
  - 1) Melalui diskusi, siswa dapat membuat *Puzzle* terkait sumber daya alam pertanian
  - 2) Melalui demonstrasi, siswa dapat menceritakan *Puzzle* sumber daya alam pertanian

#### **E. MATERI POKOK**

1. Kisi-kisi materi ajar
2. Materi ajar (Terlampir)
3. Materi pokok
  - Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah
4. Materi pembelajaran (terlampir)
5. Bahan pembelajaran (terlampir)

#### **F. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : Scientific
2. Model : Model Pembelajaran Inkuiri berbantuan media *Puzzle* Keni (Kreatif Mini)
3. Metode : Diskusi, Demonstrasi, Ceramah, Penugasan

#### **G. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN**

Sumber belajar dan media pembelajaran	Pustaka Rujukan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Retno Heni Pujiyati. 2008. <i>Cerdas Pengetahuan Sosial 4</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 47</li> <li>2. Indrastuti. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i>. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 29</li> </ol>
	Alat Pelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Buku tulis</li> <li>2) Pensil/ pulpen</li> <li>3) Papan tulis</li> <li>4) Penghapus</li> <li>5) Penggaris</li> </ol>
	Media	1. Media <i>Puzzle</i> Keni (Kreatif Mini)

## H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
<b>Tahap pra kegiatan (5 menit)</b>	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa	5 menit	Religius	Ceramah
<b>7. Kegiatan pendahuluan (apersepsi ±10 menit)</b>	<p><b>Tahap 1 menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa</b></p> <p>a. Guru menyampaikan tujuan dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari (sumber daya alam pertanian)</p> <p>b. Apersepsi, melalui tanya jawab guru mengajukan pertanyaan kepada siswa yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari yaitu sumber daya alam yang berpotensi di daerahnya</p> <p>c. Guru memotivasi siswa dengan memberikan pengertian tentang sumber daya alam dan jenis-jenis sumber daya alam, oleh karena itu semua siswa harus mengetahui tentang sumber daya alam sehingga mereka dapat mengerti dan dapat menyikapi dengan tepat</p>	±10 menit	Rasa ingin tahu	Ceramah  Tanya jawab  Ceramah
<b>8. Kegiatan inti (50 menit)</b>	<p><b>Tahap 2 Menyajikan Informasi</b></p> <p>g. Guru menyajikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini yaitu pembelajaran berkelompok (elaborasi)</p>	10 menit	Tekun	Ceramah

	<p>h. Guru memulai menjelaskan materi pelajaran dengan memberi pertanyaan (eksplorasi)</p> <p>i. Guru menjelaskan materi sumber daya alam dan pengelompokannya (eksplorasi)</p>			
	<p><b>Tahap 3</b> <i>Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok</i></p> <p>g. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa heterogen yang mewakili kemampuan akademik dan jenis kelamin (eksplorasi)</p> <p>h. Guru menyediakan peralatan untuk membuat puzzle</p> <p>i. Setiap kelompok membuat 1 (satu) puzzle</p>	5 menit	Tanggung jawab	Diskusi
	<p><b>Tahap 4</b> <i>Merumuskan Hipotesis</i></p> <p>c. Guru meminta siswa untuk merencanakan pemecahan masalah dengan media <i>Puzzle</i> Keni dan menyusun prosedur kerja yang tepat (eksplorasi)</p>	10 menit	disiplin	ceramah
	<p><b>Tahap 5</b> <i>Merumuskan masalah</i></p> <p>c. Guru meminta setiap kelompok menyatukan <i>Puzzle</i> menjadi sebuah gambar dan meminta setiap kelompok menjelaskan tentang <i>Puzzle</i> tersebut (elaborasi)</p>	5 menit	Rasa ingin tahu	Diskusi
	<p><b>Tahap 6</b> <i>Mengumpulkan data</i></p> <p>c. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan jawaban dari</p>	5 menit	Disiplin	ceramah

	hasil diskusi untuk dibahas secara bersama-sama didepan kelas			
	<p><b>Tahap 7 Menguji Hipotesis</b></p> <p>c. Guru memberikan jawaban dari hasil diskusi siswa secara bersama-sama didepan kelas dan menentukan jawaban yang sesuai dengan <i>Puzzle</i> tersebut</p>	5 menit	Tanggung jawab	Diskusi  ceramah
	<p><b>Tahap 8 Merumuskan kesimpulan</b></p> <p>c. Guru memberikan kesimpulan dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung</p>	5 menit	Tanggung jawab	Ceramah
<p><b>Kegiatan penutup (interalisasi dan refleksi ±10 menit)</b></p>	<p>j. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas.</p> <p>k. Guru memberikan reward kepada kelompok yang memiliki nilai tinggi</p> <p>l. Guru memberikan tugas individu untuk dikerjakan dirumah</p> <p>m. Guru memberikan motivasi dan menutup pembelajaran</p>	10 menit	Rasa ingin tahu  Tanggung jawab	ceramah

### I. Penilaian

<b>TEKNIK DAN BENTUK</b>	<b>INSTRUMEN SOAL</b>	<b>KRITERIA PENILAIAN</b>
<b>Kognitif</b>		
1. Tes tertulis 2. Tugas	Unjuk kerja menyelesaikan tugas dari guru secara berkelompok dengan diskusi	Kriteria penilaian (terlampir)
<b>Afektif</b>		
Pengamatan	aspek sikap yang dikembangkan dengan lembar penilaian pengamatan. Sikap yang dikembangkan adalah kerjasama, tanggung jawab, percaya diri, rasa ingin tahu, jujur, disiplin, teliti	Kriteria penilaian (terlampir)
<b>Psikomotorik</b>		
Pengamatan	Lembar pengamatan	Kriteria penilaian (terlampir)

Guru Kelas IV

Bandongan, Maret 2017  
Peneliti

Rina Tri Hartati. Spd  
NIP.

Tri Kurniyati  
NPM. 13.0305.0056

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Muhyidin,S,Pd., M.Pd  
NIP. 19640405 198803 1 019

## LAMPIRAN

### A. KISI-KISI MATERI AJAR

#### Tabel kisi-kisi materi ajar

Satuan Pendidikan : SD Negeri Sukosari Bandungan

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/ Semester : IV/ 2

Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/ kota dan provinsi

Kompetensi Dasar : 2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya

No	Indikator	Materi Pokok	Metode	Karakter	Sumber Rujukan
1.	Menunjukkan tempat kegiatan ekonomi di daerah tempat tinggalnya	c. Jenis-jenis kegiatan ekonomi	Diskusi	Tanggung jawab  kerjasama	5. Retno Heni Pujiyati. 2008. <i>Cerdas Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 47  6. Indrastuti. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i> . Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 29
2.	Mengerjakan tugas/ soal latihan	e. Jenis sumber daya alam	Penugasan	Percaya diri	5. Retno Heni Pujiyati. 2008. <i>Cerdas Pengetahuan</i>

	tentang sumber daya alam dengan jujur, teliti berani dan percaya diri			Tanggung jawab	<p><i>Sosial 4</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 47</p> <p>6. Indrastuti. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i>. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 29</p>
3.	<i>Puzzle</i> sumber daya alam	c. Sumber daya alam pertanian	Diskusi Penugasan	Tanggung jawab	<p>5. Retno Heni Pujiyati. 2008. <i>Cerdas Pengetahuan Sosial 4</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 47</p> <p>6. Indrastuti. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 4</i>. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Hal 29</p>

## **B. MATERI AJAR**

### **A. Bentuk bentuk Aktivitas Ekonomi**

#### **1. Pertanian**

Gambar 1.1 Kegiatan dalam bidang pertanian. Sumber: *Indonesian Heritage -*

#### *Manusia dan Lingkungan*

Dalam pengertian sehari-hari, pertanian adalah bercocok tanam. Dapat juga dikatakan sebagai pertanian rakyat. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan dari jenis usaha ini. Apalagi, kondisi tanah di Indonesia subur. Akibatnya sangat cocok untuk pertanian. Beberapa hasil pertanian Indonesia antara lain: padi, jagung, ketela, umbi-umbian, sayursayuran, buah-buahan, dan sebagainya. Orang yang bekerja dibidang pertanian, disebut petani. Siapakah yang disebut petani? Petani adalah orang yang pekerjaannya bercocok tanam. Pekerjaan petani adalah mengolah tanah dengan tanam-menanam. Lahan pertanian biasanya berbentuk sawah. Sawah terdapat di daerah pedesaan atau pinggiran kota. Di sawah ditanam tanaman padi, sebagai tanaman utama. Banyak kegiatan dalam pertanian ini. Di antaranya: pengolahan lahan, pemupukan, pemanenan, bahkan penyuluhan. Banyak kegiatan berarti banyak orang terlibat dalam aktivitas ini. Dengan begitu, banyak orang dapat memenuhi kebutuhan hidupnya dari usaha ini. Pernahkah kamu melihat kuli yang mengangkut karung beras di pasar? Dia bekerja. Dia ingin mendapatkan uang, guna mencukupi kebutuhannya.

Bertani atau bercocok tanam bukan pekerjaan hina. Meskipun berkubang lumpur, tetapi berkat jasa petani setiap hari kita dapat makan. Siapakah di antara kalian yang tertarik menjadi ahli pertanian? Belajarlah terus dengan tekun dan rajin.

Secara umum, pengertian dari pertanian adalah suatu kegiatan manusia yang meliputi pertanian tanaman pangan, perkebunan, kehutanan, hortikultura, peternakan dan perikanan. Sejarah Indonesia sejak masa kolonial sampai sekarang tidak dapat dipisahkan dari sektor pertanian dan perkebunan, karena sektor - sektor ini memiliki arti yang sangat penting dalam menentukan pembentukan berbagai realitas ekonomi dan sosial masyarakat di berbagai wilayah Indonesia. Sebagian besar mata pencaharian masyarakat di Indonesia adalah sebagai petani dan perkebunan, sehingga sektor - sektor ini sangat penting untuk dikembangkan di negara kita. Di Indonesia terdapat beberapa bentuk pertanian sebagai berikut:

### 1. Sawah

Sawah adalah suatu bentuk pertanian yang dilakukan di lahan basah dan memerlukan banyak air baik sawah irigasi, sawah lebak, sawah tadah hujan maupun sawah pasang surut. Yang pada masa sekarang sudah hampir punah. Sawah merupakan cara bertani yang lebih baik di bandingkan cara lain karena sudah menerapkan saptausaha tani.

### 2. Ladang (Huma)

Ladang merupakan sistem pertanian pada lahan kering yang sering disebut juga "HUMA". Pada sistem pertanian ini berpindah-pindah yaitu melakukan pembukaan hutan dengan cara pembakaran lahan yang telah terbuka ditanami padi dan palawija. Hal ini merugikan karena unsur-unsur hara yang bersifat

meyuburkan tanah akan hilang akibat pengolahan tanah yang salah. Sistem ini berakibat pada tanah longsong dan banjir.

### 3. Tegalan

Tegalan merupakan sistem pertanian lahan kering yang sudah menetap. Jenis tanaman yang ditanam pada lahan ini diantaranya palawija dan padi gogo. Tegalan adalah suatu daerah dengan lahan kering(dry farming) yang bergantung pada pengairan air hujan, ditanami tanaman musiman atau tahunan dan terpisah dari lingkungan dalam sekitar rumah. Lahan tegalan tanahnya sulit untuk dibuat pengairan irigasi karena permukaan yang tidak rata. Pada saat musim kemarau lahan tegalan akan kering dan sulit untuk ditubuhi tanaman pertanian.

Jenis pertanian tanaman pangan, antara lain padi, jagung, ketela pohon, kedelai, dan kacang tanah.

#### 1. Padi

Syarat-syarat agar tanaman padi agar tumbuh subur adalah sebagai berikut:

- a. Membutuhkan banyak air
- b. Membutuhkan intensitas matahari
- c. Tinggi tempat tidak lebih dari 1.300 m dpal
- d. Tumbuh baik di daerah beriklim muson

Daerah penghasil padi antara lain Aceh, Sumatera Barat, Tapanuli, Lampung, Jawa, bali, lombok, Sulawesi Selatan, Minahasa, Kalimantan Tengah, dan NTB.

## 2. Jagung

Banyak pendapat dan teori mengenai asal tanaman jagung, tetapi secara umum para ahli sependapat bahwa jagung berasal dari Amerika Tengah atau Amerika Selatan. Jagung secara historis terkait erat dengan suku Indian, yang telah menjadikan jagung sebagai bahan makanan sejak 10.000 tahun yang lalu). Jagung yang telah direayasa genetika juga sekarang ditanam sebagai penghasil bahan farmasi.

Syarat-syarat agar tanaman jagung agar tumbuh subur adalah sebagai berikut:

- a. Tanah banyak mengandung unsur hara
- b. Ketinggian tempat sampai 1.500 m dpl
- c. Curah hujan sekitar antara 400-1.500 meter per tahun.
- d. Waktu tumbuh dan menjelang panen tidak memerlukan banyak air

Daerah persebaran penghasil jagung antara lain Jawa, Madura, Sulawesi, dan Nusa Tenggara.

## 3. Ketela Pohon

Ketela pohon merupakan tanaman pangan berupa perdu dengan nama lain ubi kayu, singkong atau kasape. Di Indonesia, ketela pohon menjadi makanan bahan pangan pokok setelah beras dan jagung. Manfaat daun ketela pohon sebagai bahan sayuran memiliki protein cukup tinggi atau untuk keperluan yang lain seperti bahan obat-obatan. Kayunya bisa digunakan sebagai pagar kebun atau di desa-desa sering digunakan sebagai kayu bakar untuk memasak<sup>1</sup> Dengan perkembangan teknologi, ketela pohon dijadikan bahan dasar pada

industri makanan dan bahan baku industri pakan. Selain itu digunakan pula pada industri obat-obatan.

Syarat-syarat agar tanaman ketela pohon agar tumbuh subur adalah sebagai berikut:

- a. Terletak pada ketinggian 1.500 m dpal
- b. Curah hujan besar
- c. Temperatur daerahnya panas

Daerah persebaran ketela pohon, antara lain, Jawa, Madura, Bali, Nusa Tenggara, Sumatra, Kalimantan, Maluku, dan Papua. Ketela pohon di gunakan sebagai makanan pokok, makanan ternak, dan bahan tepung tapioka.

#### 4. Kedelai

Kedelai (*Glycine Max*) sudah dibudidayakan sejak 1500 tahun Sebelum Masehi dan baru masuk Indonesia, terutama Jawa sekitar tahun 1750. Kedelai berfungsi sebagai zat pembangun bagi tubuh, mengurangi gejala menopause, mencegah osteoporosis, mencegah atherosclerosis, mencegah kanker, meringankan diabetes.

Syarat-syarat agar tanaman kedelai agar tumbuh subur adalah sebagai berikut:

- a. Di daerah beriklim tropis
- b. Waktu tumbuh dan masa tidak terlalu banyak air
- c. Tumbuh di dataran rendah dan pegunungan dengan ketinggian 500 m dpal.

Daerah penghasil kedela terbesar terdapat di Jawa Tengah dan Jawa Timur.

## 5. Kacang Tanah

Syarat-syarat agar tanaman padi agar tumbuh subur adalah sebagai berikut:

- a. Tumbuh di daerah tropis basah
- b. Kondisi tanah gembur
- c. Saat tumbuh perlu air banyak dan saat masak hanya perlu air sedikit
- d. Curah hujan tidak terlalu banyak

Daerah penghasil terdapat di Jawa Tengah, Jawa Timur, Bali, Dan Lombok.

## 2. Perkebunan

Gambar 1.2 Sebuah perkebunan kelapa sawit di Sumatra. Sumber: *Indonesian Heritage Manusia dan Lingkungan*

Usaha penanaman tumbuhan secara teratur dengan ilmu pertanian dan mengutamakan tanaman perdagangan. Itulah yang dimaksud perkebunan. Tanah perkebunan pada umumnya terdapat di dataran tinggi, pegunungan, dan di dataran rendah. Perlu diketahui, tanaman perkebunan tidak memerlukan banyak air sehingga jarang dibuat saluran irigasi. Tanaman perkebunan dapat digolongkan menjadi dua, yakni:

- c. Tanaman perkebunan berumur pendek atau musiman, misalnya tebu, tembakau, dan rosella.
- d. Tanaman perkebunan berumur panjang atau tahunan misalnya teh, kopi, cengkih, karet, lada, kelapa sawit, dan sebagainya.

Hasil perkebunan tidak semuanya dikonsumsi secara langsung, tetapi bisa menjadi bahan baku industri. Misalnya: daun tembakau tidak dikonsumsi untuk sayur, melainkan sebagai bahan baku industri rokok. Tebu jarang dikonsumsi secara langsung. Tebu sangat bermanfaat bila telah diolah menjadi gula.

Perkebunan, betapa banyak orang yang bekerja di sektor ini. Berarti banyak orang bisa mencukupi kebutuhan hidupnya. Kalian tertarik pada jenis usaha ini? Percayalah, masih ada kesempatan buatmu kelak.

### **3. Peternakan**

Usaha memelihara binatang peliharaan untuk diambil manfaatnya. Usaha peternakan sudah banyak dilakukan di Indonesia. Ada yang dikelola secara kecil-kecilan. Ada juga yang dilakukan secara besar-besaran. Peternakan kecil-kecilan dilakukan di rumah. Peternakan besar dilakukan oleh pemerintah atau swasta.

Usaha peternakan dapat digolongkan menjadi tiga. Peternakan hewan besar (sapi, kerbau, kuda). Peternakan hewan kecil (kambing, domba, kelinci). Peternakan unggas (ayam, itik). Hasil dari peternakan adalah daging, telur, susu, kulit, dan sebagainya. Kita tahu, hasil dari usaha peternakan sangat berguna. Hasil peternakan merupakan sumber protein bagi tubuh manusia. Kalian ingat, manfaat protein? Betul, sebagai pembentuk sel. Usaha peternakan, menyadarkan kita bahwa tidak ada usaha yang tidak menghasilkan. Peternakan berskala kecil, setidaknya mudah mengonsumsi protein hewani. Seandainya berkembang besar, maka laba menjadi besar, karyawan banyak. Bisa memberi penghidupan kepada orang lain. Pasti akan menjadi kebahagiaan tersendiri. Bahkan mampu memenuhi semua kebutuhan kita. Usaha peternakan ternyata merupakan sumber penghasilan. Bukan hanya peternak, tetapi

juga yang terkait dengan usaha ini. Dengan begitu, akan mampu memenuhi kebutuhan hidupnya.

#### 4. Perikanan

Gambar 1.3 Melabuhkan hasil tangkapan di Kepulauan Riau. Sumber: *Indonesian Heritage - Manusia dan Lingkungan*

Usaha pemeliharaan, pembudidayaan, dan penangkapan ikan. Itulah perikanan. Kita sering terjebak, usaha perikanan hanya dilakukan nelayan. Ternyata tidak. Hasil usaha perikanan bukan hanya ikan. Hasil lainnya seperti udang, mutiara, rumput laut, garam, dan sebagainya.

Usaha perikanan di Indonesia dapat dibedakan menjadi perikanan darat dan perikanan laut. Perikanan darat adalah usaha perikanan di perairan darat. Perairan ini meliputi perikanan air tawar dan payau. Perikanan air tawar diusahakan di sungai, danau, rawa, waduk atau bendungan. Perikanan air payau diusahakan di tambak di tepi pantai. Perikanan laut merupakan perikanan di pantai dan di laut. Di Indonesia, usaha ini banyak dilakukan nelayan tradisional. Bukankah kita tahu, dua pertiga wilayah Indonesia berupa perairan? Kekayaan laut Indonesia tidak diragukan lagi. Bahkan berlimpah ruah. Jenis usaha perikanan tidak akan mengecewakan. Didukung kekayaan alam laut, banyak orang menekuni usaha ini. Rupanya usaha ini mampu memenuhi kebutuhan hidup manusia. Apalagi dari hasil usaha ini akan diperoleh bermacam-macam manfaat. Apa sajakah itu? Di antaranya:

- f. Sebagai bahan makanan yang mengandung protein hewani.

- g. Sisa-sisa ikan basah sebagai pupuk tanaman.
- h. Membantu memberantas penyakit malaria karena ikan memakan jentik-jentik nyamuk.
- i. Berbagai macam ikan hias dapat menjadi hiasan rumah.
- j. Sumber penghasilan bagi nelayan dan pembudi daya ikan.

## **5. Perhutanan**

Gambaran tentang hutan, pasti yang sering kita lihat di buku-buku atau tayangan di televisi. Areal lahan luas, dengan banyak pohon besar. Ada tumbuhan liar. Ada pula tumbuhan yang dibudidayakan. Ada hewan liar. Ada pula yang dilestarikan. Banyak pula hasil yang dapat diambil dari hutan, di antaranya kayu, damar, rotan, dan sebagainya. Itulah hutan, yakni tanah luas yang ditumbuhi pohon-pohon (biasanya tidak dipelihara orang).

Hutan mampu menjadi lapangan pekerjaan. Apakah artinya? Artinya hutan termasuk jenis usaha, yang dapat menjadi sumber penghasilan. Orang menebang kayu. Bukankah kayu sangat bermanfaat bagi manusia? Coba carilah hasil hutan yang dapat dijadikan sumber penghasilan manusia! Satu yang harus tetap diingat! Manusia wajib melestarikan dan menjaga kelestariannya. Jangan sampai hutan menjadi gundul. Tidak ada tanaman yang melindungi tanah dari erosi dan tanah longsor. Tidak ada tanaman yang melindungi hewan dari kepunah.

## **6. Pertambangan**

Indonesia kaya akan barang tambang. Barang itu bermanfaat bila sudah digali dan diolah. Untuk menggali, dibutuhkan tenaga kerja dan peralatannya. Segala kegiatan untuk menggali (menggambil) barang tambang itulah yang disebut pertambangan.

Beberapa barang tambang yang diusahakan di antaranya: batu bara, gas alam, minyak bumi, tembaga dan sebagainya. Penambangan barang tambang ini membutuhkan tenaga kerja yang terampil dan ahli. Mengapa? Karena barang tambang banyak terdapat di bawah permukaan bumi.

## **7. Industri**

Dalam kaitannya dengan sumber daya alam, aktivitas ini berperan penting. Mengapa begitu? Tidak semua hasil aktivitas ekonomi di atas dapat langsung dikonsumsi. Masih ada yang memerlukan pengolahan lagi. Coba renungkan! Apakah teh hasil perkebunan dapat langsung dibuat minum? Apakah getah karet yang disadap bisa langsung digunakan? Tentu tidak. Untuk dapat memanfaatkannya, masih dibutuhkan industri.

Apakah industri itu? Industri merupakan kegiatan memproses atau mengolah barang dengan sarana dan prasarana, misalnya mesin. Tempat memproduksi atau mengolahnya disebut pabrik. Barang yang diolah adalah bahan mentah dan barang setengah jadi. Bahan mentah diperoleh dari sumber daya alam. Misalnya: karet, tembakau, kayu, daun teh, dan sebagainya. Barang setengah jadi itu sudah diolah tetapi belum siap dipakai. Misalnya lembaran kayu, daun tembakau kering, dan sebagainya. Bahan mentah dan barang setengah jadi diolah di pabrik. Menjadi barang jadi hasil industri. Misalnya: sepatu, tripleks, rokok, kain, dan sebagainya.

Ada industri besar, ada industri kecil. Industri besar menghasilkan barang dalam jumlah besar. Pabriknya besar. Mesin-mesinnya modern dan canggih. Tenaga kerja yang ditampung tidak sedikit. Cobalah kamu perhatikan Industri kecil atau rumah tangga biasanya dikerjakan di rumah. Bisa dikerjakan sendiri atau dengan bantuan

kerabat dekat. Hasil industri tidak banyak. Bentuknya tidak mewah. Sederhana tetapi bermanfaat. Alat yang digunakan juga sederhana.

Usaha industri merupakan lapangan kerja. Mampu menampung banyak tenaga kerja. Orang bekerja di pabrik, ternyata sangat banyak. Maka tak heran, industri dapat cepat tumbuh dan berkembang di Indonesia.

## 8. Perdagangan

Gambar 1.4 Keramaian pasar. Sumber: *Indonesian Heritage - Manusia dan Lingkungan*

Aktivitas ekonomi ini berperan penting dalam masyarakat. Mengapa begitu? Seseorang tidak mampu memenuhi kebutuhannya sendiri. Untuk mendapatkannya, kita memerlukan bantuan orang lain. Orang lain itu di antaranya adalah pedagang. Siapakah pedagang itu? Pedagang adalah orang yang melaksanakan perdagangan. Perdagangan merupakan aktivitas manusia dalam menjual beli barang. Bagaimanakah kegiatan perdagangan? Pedagang membeli barang kemudian menjualnya kembali. Pedagang tidak selalu mengolah barang tersebut. Dalam kegiatan ini dipergunakan alat tukar yang berupa uang.

Di manakah kamu membeli barang kebutuhanmu? Kamu bisa membelinya di warung, toko kios, pedagang keliling, dan sebagainya. Mereka itu disebut pedagang kecil. Mereka menjual secara eceran dalam jumlah kecil. Pedagang kecil berfungsi menyalurkan langsung ke konsumen (pemakai). Selain pedagang kecil, ada pedagang menengah. Mereka pedagang perantara. Mereka menampung barang-barang dari

produsen (penghasil), untuk disalurkan ke pedagang-pedagang kecil, contohnya pedagang sayur di pasar induk, pedagang batik di pasar Klewer dan sebagainya.

Para pedagang membeli dalam jumlah besar. Harganya lebih murah. Kemudian menjualnya lagi dalam jumlah lebih kecil (eceran). Harganya menjadi sedikit lebih mahal. Selisih harga ini yang menjadi penghasilan bagi pedagang. Penghasilan ini sumber kehidupan mereka.

## **9. Jasa**

Gambar 1.5 Sopir becak

Kamu sakit, pergi berobat ke dokter. Seorang satpam bertugas menjaga keamanan. Seorang guru mengajar di dalam kelas. Tukang bangunan memperbaiki genting bocor. Sopir menjalankan bus ke tempat tujuan. Guru memberi kita ilmu pengetahuan.

Jenis usaha apakah kegiatan tersebut? Itulah usaha bidang jasa. Dapat dikatakan, jasa adalah sesuatu yang dijual kepada konsumen, yang menggunakan atau menikmatinya. Sesuatu itu bukan berupa barang, melainkan pelayanan. Hasil dari menjual jasa ini digunakan untuk mencukupi kebutuhannya. Walaupun menekuni usaha jasa, tetapi mereka tetap butuh jasa orang lain. Bukankah tak ada orang yang bisa hidup sendiri? Kita saling membutuhkan. Untuk itu, belajarlah mengasihi sesama manusia.

## 10. Pariwisata

Gambar 1.6 Pantai Parang Tritis

Pariwisata merupakan salah satu aktivitas ekonomi? Pariwisata menunjang aktivitas perekonomian menyangkut sumber daya alam. Perhatikan keindahan alam pegunungan. Nikmati deru ombak di sebuah pantai. Itu sumber daya alam pariwisata. Berbicara tentang pariwisata, bayangan kita adalah objek wisata. Di situ terdapat keindahan. Tapi tahukah kamu, apa pariwisata itu? Pariwisata diartikan sebagai kegiatan bepergian dari tempat tinggalnya ke tempat lain (objek wisata). Apakah yang termasuk objek wisata? Tempat yang menarik untuk dikunjungi. Objek wisata dapat dikelompokkan menjadi wisata alam dan budaya. Wisata alam misalnya keindahan alam, pegunungan, pantai, danau, flora, fauna, dan sebagainya. Termasuk wisata budaya adalah candi, upacara adat, kesenian daerah, museum, dan sebagainya.

Pariwisata termasuk jenis usaha. Pariwisata dapat dijadikan sumber penghasilan. Siapakah mereka? Pedagang di sekitar objek wisata, pegawai hotel, penyedia sarana pengangkutan dan sebagainya. Mereka mendapat penghasilan. Dan hasil penghasilan yang diterima membuat semua kebutuhan tercukupi. Kalau mau disebutkan, masih banyak aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan sumber daya alam dan potensi lain. Setiap bentuk aktivitas ekonomi diharapkan mampu menjadi lapangan kerja. Dengan adanya lapangan kerja, seseorang dapat bekerja. Dari hasil bekerjanya, ia mendapat penghasilan. Penghasilan itu digunakan seseorang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Begitulah memang seharusnya yang dialami pada manusia.

## C. PENILAIAN

### 1. Penilaian Kognitif

#### Kisi-kisi Tes

Sekolah	: Sekolah Dasar Negeri Sukosari Bandongan
Mata pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ semester	: IV/ 2
Standar Kompetensi	: 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/ kota dan provinsi
Kompetensi Dasar	: 2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumberdaya alam dan potensi lain di daerahnya
Indikator	: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menunjukkan tempat sumber daya alam pertanian, kelautan, mineral dan energi dan sumber daya ruang</li> <li>2) Membuat laporan sederhana tentang hasil pengamatan tempat sumber daya alam tersebut</li> </ol>

No	Indikator	Tingkat Pengetahuan				Jml soal
		C1	C2	C3	C4	
1.	Menyebutkan sumber daya alam pertanian, kelautan, mineral dan energi	1	2	1		4
2.	Mengelompokkan sumber daya alam di daerahnya	1	1	1		3
3.	Mengenal sumber daya alam yang berpotensi di daerahnya	1	1	1		3
4.	Mengidentifikasi pengertian sumber daya alam	2	2	2		6
5.	Menjelaskan jenis-jenis sumber daya alam	2	1	1		4

### Soal Kognitif

**Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c atau d jawaban yang paling tepat pada lembar jawab yang tersedia**

1. Sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan dan kebutuhan hidup manusia agar hidup lebih sejahtera yang ada di sekitar alam lingkungan hidup kita disebut dengan . . . .
  - a. Sumber daya manusia
  - b. Sumber daya hewan
  - c. Sumber daya alam
  - d. Sumber daya ilmiah
2. Suatu kegiatan manusia yang meliputi pembudidayaan tanaman disebut dengan . . . .
  - a. Perikanan
  - b. Perhutanan
  - c. Peternakan
  - d. Pertanian
3. Bentuk pertanian yang dilakukan di lahan basah dan memerlukan banyak air baik disebut dengan . . . .
  - a. Hutan
  - b. Sawah
  - c. Kebun
  - d. Laut
4. Yang dimaksud dengan “HUMA” adalah . . . .
  - a. sistem pertanian pada lahan kering
  - b. sistem pertanian pada lahan basah
  - c. sistem pertanian yang memerlukan air
  - d. sistem pertanian yang tidak memerlukan apa-apa
5. Di bawah ini yang termasuk sistem pertanian pada huma adalah. . . .
  - a. sistem pertanian menetap
  - b. sistem pertanian
  - c. Sistem pertanian berpindah-pindah
6. Di bawah ini yang merupakan dampak negatif dari huma adalah . . . .
  - a. Tanah menjadi longsor dan banjir
  - b. Tanah menjadi subur
  - c. Tanah menjad busuk



c. Padi

d. Jagung

13. Dibawah ini yang termasuk kegiatan ekonomi di bidang pariwisata adalah . . . .

- e. Pasar
- f. Koperasi
- g. Pantai
- h. Pabrik

14. Sebagian besar mata pencaharian masyarakat pedesaan adalah . . . .

- e. Petani
- f. Karyawan
- g. PNS
- h. Berdagang

15. Usaha penanaman tumbuhan secara teratur dengan ilmu pertanian dan mengutamakan tanaman perdagangan adalah pengertian aktivitas ekonomi pada bidang . . . .

- e. Perikanan
- f. Perkebunan
- g. jasa
- h. industri

16. Tebu, tembakau, rosela merupakan jenis tumbuhan yang termasuk dalam golongan tanaman . . . .

- e. tanaman perkebunan berumur setengah
- f. tanaman perkebunan berumur panjang
- g. tanaman perkebunan berumur sedang
- h. tanaman perkebunan berumur pendek

17. Usaha pemeliharaan, pembudidayaan, dan penangkapan ikan. . . .

- e. perhutanan
- f. perikanan
- g. pertanian
- h. jasa

18. Sumber penghasilan bagi nelayan dan pembudi daya ikan adalah . . . . dari usaha dibidang perikanan

- e. Manfaat
- f. Dampak negatif

g. pertanian

h. jasa

19. Air laut mempunyai rasa yang khas karena mengandung . . . .

e. Karang

f. Rumput laut

g. Pasir

h. Garam

20. Orang yang kegiatan ekonominya adalah menjual barang-barang hasil bumi ke pasar disebut . . . .

e. Petani tambak

f. Pengrajin

g. Pedagang hasil bumi

h. Pdagang asongan

**Pedoman penilaian**

<b>Kunci Jawaban</b>							
1	C	6	A	11	D	16	D
2	D	7	A	12	A	17	B
3	B	8	D	13	C	18	A
4	A	9	D	14	A	19	D
5	C	10	C	15	B	20	C

**Pedoman Penskoran**

$$\text{NILAI} = \frac{\text{jumlah benar}}{\text{skor maksimal (30)}} \times 100$$

## **2. Penilaian Afektif**

### **a. Kisi-kisi Afektif**

Sekolah	: Sekolah Dasar Negeri Sukosari Bandongan
Mata pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ semester	: IV/ 2
Standar Kompetensi	: 2. Menenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/ kota dan provinsi
Kompetensi Dasar	: 2.1 Menenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumberdaya alam dan potensi lain di daerahnya
Indikator	: <ol style="list-style-type: none"><li>1) Mengerjakan tugas/ soal latihan tentang sumber daya alam dengan jujur, teliti berani dan percaya diri</li><li>2) Menghormati dan menghargai penjelasan maupun pendapat yang berbeda tentang sumber daya alam</li><li>3) Tanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran</li></ol>



16									
17									
18									
19									
20									

**Keterangan :**

- |                        |   |                   |
|------------------------|---|-------------------|
| J. = tekun             | 4 | = komunikatif     |
| K. = kerjasama         | 5 | = rasa ingin tahu |
| L. = bertanggung jawab | 6 | = percaya diri    |

**c. Pedoman penskoran dan kriteria penilaian**

**Kriteria penilaian**

- |         |               |
|---------|---------------|
| 17 – 24 | (baik sekali) |
| 13 – 16 | (baik)        |
| 7 – 12  | (cukup)       |
| ≤ 6     | (kurang)      |

**d. Kriteria Pengamatan**

Aspek Sikap	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Sangat Baik (4)
Tekun	Siswa hanya sesekali mempelajari materi pembelajaran dan lebih sering bergurau .	Sisw kadang mempelajari materi pembelajaran kadang bergurau.	Siswa bersikap tekun dalam mempelajari materi pembelajaran walaupun sesekali bergurau.	Siswa bersikap tekun dalam mempelajari materi pembelajaran.
Kerjasama	Siswa tidak bisa bekerjasama dalam kelompok dengan baik.	Siswa mampu bekerjasama dalam berkelompok dengan sesekali bergurau.	Siswa mampu bekerja sama dengan kelompok	Siswa mampu membangun kerjasama yang baik dalam berkelompok
Bertanggung jawab	Siswa malas mengerjakan	Siswa bertanggung jawab	Siswa bertanggung jawab	Siswa sangat bertanggung jawab terhadap

		terhadap tugas-tugas yang diberikann meskipun asal-asalan	terhadpa tugas-tugas yang diberikan dengan baik meskipun belum benar	tugas-tugas yang diberikan dengan baik dan benar
Komunikatif	Siswa kurang mampu komunikatif ketika berbicara dalam diskusi sehingga kurang bisa memahami	Siswa mampu komunikatif ketika berbicara dalam diskusi kelompok walaupun beberapa kali sukar dipahami	Siswa mampu komunikatif ketika berbicara dalam diskusi kelompok walaupun sesekali waktu sukar dipahami	Siswa mampu komunikatif ketika berbicara dalam diskusi kelompok sehingga mudah dipahami
Rasa ingin tahu	Siswa mampu memunculkan rasa ingin tahu ketika guru menjelaskan konsep/ materi	Siswa mampu memunculkan rasa ingin tahu ketika guru menjelaskan konsep/	Siswa mampu memunculkan rasa ingin tahu ketika guru menjelaskan konsep/	Siswa mampu memunculkan rasa ingin tahu ketika guru menjelaskan konsep/ materi

	dengan bertanya dan aktivitas belajar lain dengan sering bergurau	materi dengan bertanya dan aktivitas belajar lain walaupun beberapa kali bergurau	materi dengan bertanya dan aktivitas belajar lain walaupun sesekali bergurau	dengan bertanya dan aktivitas belajar lainnya.
Percaya diri	Siswa kurang percaya dalam presentasi, dilihat dari sikap dan gerakannya sehingga presentasi kurang menarik	Siswa percaya diri dalam presentasi walaupun sering salah mengucapkan kata-kata	Siswa percaya diri dalam presentasi walaupun sesekali salah mengucapkan kata-kata	Siswa percaya diri dalam presentasi di depan kelas.

### 3. Penilaian Psikomotorik

#### a. Kisi-kisi Psikomotor

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Kelas/semester	Materi Pokok	Sub Ranah Psikomotor	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi	2.3 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya	IV/2	Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah	<i>Moving</i>	Siswa dapat bergerak pada proses pembelajaran IPS dengan bebas dan cekatan	1	1
					Siswa dapat bergerak membuat <i>Puzzle</i> dengan tepat	2	1
				<i>Manipulatif</i>	Siswa mampu menyusun <i>Puzzle</i> dengan runtut	3,5	2
					Siswa dapat mengoperasikan media belajar dengan benar dan tidak merusaknya	5,7	2

				<b><i>Communing</i></b>	Siswa mampu bicara dan menulis hasil diskusi dengan jelas dan logis	8, 10	2
--	--	--	--	-------------------------	---	-------	---





Kriteria penilaian

21- 28 = A (baik sekali)

15 - 21 = B (baik)

7 - 14 = C (cukup)

$\leq 6$  = D (kurang)

## c. kriteria pengamatan

## Kriteria Pengamatan Keterampilan Siswa

No	Kategori pengamatan	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Baik sekali (4)	Ket
1	Mempersiapkan diri sebelum pembelajaran IPS dimulai	Siswa bermain atau sibuk sendiri	Siswa siap tetapi dengan bergurau	Siswa memperhatikan dan siap	Siswa sangat siap dan membawa peralatan belajar lengkap	
2	Bergerak bebas dan cekatan pada proses pembelajaran IPS di kelas	Siswa pasif pada proses pembelajaran IPS	Siswa hanya sesekali memperhatikan pada proses pembelajaran IPS	Siswa memperhatikan pada proses pembelajaran IPS	Siswa memperhatikan dan aktif pada proses pembelajaran IPS	
3	Melaksanakan tugas sesuai dengan instruksi yang telah diberikan	Siswa tidak melaksanakan tugas sesuai dengan instruksi yang telah diberikan	Siswa melaksanakan tugas tidak sesuai dengan instruksi yang telah diberikan	Siswa melaksanakan tugas sesuai dengan instruksi yang telah diberikan namun belum benar	Siswa melaksanakan tugas sesuai dengan instruksi yang telah diberikan dengan tepat	
4	Kerjasama siswa	Siswa tidak melakukan kerjasama dalam diskusi kelompok	Siswa hanya sedikit melakukan kerjasama dalam diskusi kelompok	Siswa melakukan kerjasama dalam diskusi kelompok dengan sesekali bergurau	Siswa melakukan kerjasama dalam diskusi kelompok dengan baik	

5	Mematuhi peraturan yang telah disepakati saat pembelajaran	Siswa belum mematuhi peraturan yang telah disepakati saat pembelajaran	Siswa sedikit mematuhi peraturan yang telah disepakati saat pembelajaran	Siswa mematuhi peraturan yang telah disepakati saat pembelajaran dengan baik	Siswa mematuhi peraturan yang telah disepakati saat pembelajaran dengan sangat baik	
6	Kelancaran berbicara pada waktu presentasi	Siswa belum lancar berbicara pada waktu presentasi	Siswa hanya lancar berbicara pada waktu presentasi dengan melihat catatan	Siswa hanya lancar berbicara pada waktu presentasi dengan sesekali membaca catatan	Siswa lancar berbicara pada waktu presentasi tanpa membaca catatan	
7	Melaporkan hasil	Kelompok tidak melaporkan hasil	Kelompok melaporkan hasil tetapi tidak tepat waktu	Kelompok melaporkan hasil dengan baik	Kelompok melaporkan hasil dengan jujur dan tepat waktu.	

Lampiran 10. Hasil Uji Validitas











## Lampiran 11. Hasil Uji Reliabilitas

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.890	.901	40

## Lampiran 12. Hasil Uji Normalitas

## One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pretest_eksperime	pretest_kontrol
		n	
N		20	20
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	66.50	61.50
	Std. Deviation	6.509	6.304
Most Extreme Differences	Absolute	.209	.161
	Positive	.145	.149
	Negative	-.209	-.161
Kolmogorov-Smirnov Z		.934	.718
Asymp. Sig. (2-tailed)		.347	.680

a. Test distribution is Normal.

## Lampiran 13. Hasil Uji Homogenitas

**Test of Homogeneity of Variances**

pretest\_eksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.807	3	14	.511

**Test of Homogeneity of Variances**

posttest\_eksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.651	3	16	.035

Lampiran 14. Hasil Uji *Independent Sample T Test*

## 3. Pengujian Aspek Kognitif

*Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.894	.350	10.272	38	.000	19.000	1.850	15.256	22.744
	Equal variances not assumed			10.272	37.034	.000	19.000	1.850	15.252	22.748

*Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	.207	.652	6.195	38	.000	10.000	1.614	6.732	13.268
	Equal variances not assumed			6.195	37.616	.000	10.000	1.614	6.731	13.269

## 4. Pengujian Aspek Afektif

*Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

## Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
pretest	Equal variances assumed	2.784	.103	21.076	38	.000	-5.550	.263	-6.083	-5.017
	Equal variances not assumed			21.076	35.660	.000	-5.550	.263	-6.084	-5.016



*Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
posttest	Equal variances assumed	6.009	.019	-4.090	38	.000	-1.500	.367	-2.242	-.758
	Equal variances not assumed			-4.090	30.185	.000	-1.500	.367	-2.249	-.751

## 5. Pengujian Aspek Psikomotorik

*Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

## Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
pretest	Equal variances assumed	1.896	.177	5.054	38	.000	2.200	.435	3.081	1.319
	Equal variances not assumed			5.054	31.863	.000	2.200	.435	3.087	1.313

*Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
posttest	Equal variances assumed	3.909	.055	4.647	38	.000	2.300	.495	3.302	1.298
	Equal variances not assumed			4.647	31.062	.000	2.300	.495	3.309	1.291

## Lampiran 15. Dokumentasi



Validasi Soal SD N Jurangombo 2



Validasi Soal SD N Jurangombo 2

*Preetest* Kelas Eksperimen*Preetest* Kelas KontrolPembelajaran model Inkuiri dengan  
media *puzzle* Keni

Pembelajaran Model Konvensional



Guru membimbing siswa sebelum memulai media *Puzzle Keni*



Siswa berdiskusi mengerjakan LKS *Puzzle Keni*



*Puzzle Keni* sebelum dirangkai siswa kelas eksperimen



Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi kelompok



*Posttest* Kelas Eksperimen



*Posttest* Kelas Kontrol

