

**PENERAPAN MODEL *QUANTUM LEARNING* MELALUI STRATEGI
ROLE PLAYING PADA MATERI KOPERASI UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 4 SDN JATIMULYO 3 MALANG**

SKRIPSI

oleh:

Abim Enggar Wahyu Prasetiyo

NIM 09140086



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

April, 2013

**PENERAPAN MODEL *QUANTUM LEARNING* MELALUI STRATEGI
ROLE PLAYING PADA MATERI KOPERASI UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 4 SDN JATIMULYO 3 MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan Islam (S.PdI)*

Oleh:

Abim Enggar Wahyu Prasetiyo

NIM 09140034



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

April, 2013

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENERAPAN MODEL *QUANTUM LEARNING* MELALUI STRATEGI
ROLE PLAYING PADA MATERI KOPERASI UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 4 SDN JATIMULYO 3 MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

ABIM ENGGAR WAHYU PRASETIYO

NIM 09140086

Disetujui Oleh :
Dosen Pembimbing

Dr. Hj. Rahmawati Baharuddin. MA
NIP. 197207152001122001

Tanggal, 27 Maret 2013

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Dr. Hj. Sulalah, M. Ag
NIP. 1965 1112 1994 03 2002

LEMBAR PENGESAHAN

**PENERAPAN MODEL *QUANTUM LEARNING* MELALUI STRATEGI
ROLE PLAYING PADA MATERI KOPERASI UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 4 SDN JATIMULYO 3 MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:
Abim Enggar Wahyu Prasetyo (09140086)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 8 April 2013 dan
dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.PdI)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

H. Ahmad Soleh M.Ag

NIP 197608032006041001

Sekretaris Sidang

Dr. Hj. Rahmawati Baharuddin. MA

NIP 197207152001122001

Pembimbing

Dr. Hj. Rahmawati Baharuddin. MA

NIP 197207152001122001

Penguji Utama

Dr. Marno. M.Ag

NIP 197208222002121001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang

Dr. H.M. Zainuddin, M.A
NIP. 1962 0507 1995 03 1001

PERSEMBAHAN

Salam kepada yang Maha Esa serta Bijaksana Allah SWT Semoga kita sebagai hamba-hamba yang selalu mendapat hidayahnya. Salam kerinduan kepada “Nabi Muhammmad SAW“ sang pencinta dan penyayang kepada hamba-hambanya. Semoga kita termasuk orang-orang yang tetap dilindungi olehNya

Seiring do’a dan rasa syukur yang tumbuh dari lubuk hati yang terdalam, Aku persembahkan karyaku ini dengan penuh tantangan dan rintangan untuk menyelesaikannya kepada:

Ayahku “ MUKONO “ yang sangat berperan penuh dalam perjalanan hidupku atas kerja kerasnya dengan tetesan keringat yang tiada henti membantuku untuk menyelesaikan kewajibanku menuntut ilmu sampai di perguruan tinggi sekarang ini dan menyelesaikan skripsi ini.

Ibuku “ SITI AMANAH “ yang tak lelah berdo’a kepada Allah SWT demi keberhasilan dan kesuksesanku menyelesaikan studiku sampai saat ini.

Adikku “ SHOIMUL MUKHLISIN “ serta nenekku dan tak lupa bulekku semua yang tak lelah memberikan motivasi dan dorongan kepadaku agar jangan menyerah menyelesaikan studiku demi meraih cita-cita dan bisa membahagiakan kedua orang tuaku.

Semua Guru-Guru serta para Bapak/Ibu Dosen yang tak lelah dan penuh kesabaran memberikan ilmunya demi kesuksesanku.

Serta teman-temanku “ Anaz,Vivi,Mery,Ninis,Handri,Eka “ yang telah memberi warna baru dalam kehidupanku dan memberi suport di saat aku terkena masalah, Teman-teman di organisasiku “HMJ PGMI“ Aziz,Alif,Fitri dan

semuanya yang selalu memberikan motivasi kepadaku. Teman-teman “PSM GGB“ dan juga “DEMA-FT“ yang sering tukar pendapat dan bersama-sama belajar berorganisasi. Saya ucapkan banyak terima kasih kepada semuanya telah membantu menyelesaikan skripsiku.

MOTTO

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ (المجادلة : ١١)

Artinya: *Niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat."* (Q.S AL-Mujaadilah: 11)

Dr. Hj. Rahmawati Baharuddin, MA
Dosen Fakultas Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Abim Enggar Wahyu P Malang, 27 Maret 2013
Lamp : 4 (empat) Eksplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Di
Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Abim Enggar Wahyu Prasetyo
NIM : 09140086
Jurusan : PGMI
Judul Skripsi : Penerapan Model *Quantum Learning* Melalui Strategi *Role Playing* pada Materi Koperasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang.

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,

Dr. Hj. Rahmawati Baharuddin, MA
NIP.197207152001122001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 27 Maret 2013

Abim Enggar Wahyu Prasetyo

KATA PENGANTAR



Rasa syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “*Penerapan Model Quantum Learning dan Role Playing pada materi koperasi untuk meningkatkan prestasi siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang*”.

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran seluruh manusia yaitu *al-Dinul Islam* yang kita harapkan syafaatnya di dunia dan di akhirat.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi tugas dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang telah ditetapkan oleh kampus sebagai bentuk pertanggung jawaban penulis menjadi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN Maliki) Malang serta untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Sarjana Pendidikan di UIN Malang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa kemampuan dan kurangnya pengalaman, banyaknya hambatan dan kesulitan senantiasa penulis temui dalam penyusunan skripsi ini. Dengan terselesainya skripsi ini, tak lupa penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang memberikan arahan,

bimbingan dan petunjuk dalam penyusunan karya ilmiah ini, dengan segala kerendahan hati, diucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Imam Suprayogo, selaku Rektor UIN Maliki Malang.
2. Bapak Dr. Zainuddin, MA, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maliki Malang.
3. Dra. Hj. Sulalah, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Dr. Hj. Rahmawati Baharuddin.MA, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan hingga penulisan skripsi ini selesai.
5. Bapak dan ibu dosen UIN Maliki Malang yang telah membimbing penulis selama belajar dibangku perkuliahan.
6. Ibu HelinaTusa Adiyah, M.Pd, selaku Kepala Sekolah SDN Jatimulyo 3 Malang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di lembaga yang dipimpin.
7. Segenap Guru dan Karyawan SDN Jatimulyo 3 Malang yang telah memberikan bantuannya dalam memberikan data-data selama penelitian ini berlangsung.
8. Seluruh siswa-siswi kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang yang turut membantu jalannya program penelitian ini.
9. Ayah dan Ibu, selaku kedua orang tua yang selalu memberikan dorongan moril serta do'a demi kelangsungan menyelesaikan studi serta skripsi ini selesai.

10. Semua teman-teman PGMI angkatan 2009-2010 yang selalu memberikan motivasi dan banyak pengalaman yang berharga.

11. Sahabat-sahabatku yang menemani hari-hariku dengan bantuannya yang selalu memberikan inspirasi dalam hidup.

12. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Tiada kata yang bisa diucapkan peneliti selain ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya do'a yang tulus, semoga amal baik mereka semua diterima oleh Alloh SWT dan mendapat Ridho-Nya. Amin...Ya Robbal Alamin.

Malang, 27 Maret 2013

Penulis

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prinsip Koperasi

Tabel 1.2 Struktur Pengajaran Dalam *Role Playing*

Tabel 1.3 Fokus-fokus yang Mungkin Ada Dalam Sesi *Role Playing*

Tabel 1.4 Sumber-sumber Motivasi Yang Digunakan Arden

Tabel 1.5 Data Jumlah Ruangan SDN Jatimulyo 3 Malang

Tabel 1.6 Data Jumlah Murid SDN Jatimulyo 3 Malang Tahun Ajaran 2011/2012

Tabel 1.7 Data Nilai Kelompok Siswa Dalam Proses Tanya Jawab

Tabel 1.8 Data Nilai Kelompok Siswa Kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang Dalam
Proses Praktek

Tabel 1.9 Data Nilai Pre Test Dalam Tugas Tulis dan Kelompok Siswa

Tabel 1.10 Data Post Test Siswa Kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Keterkaitan Antara Motivasi dan Perasaan	41



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1** Pedoman Observasi perilaku siswa
- Lampiran 2** Surat Keterangan Penelitian dan Observasi
- Lampiran 3** Pedoman Wawancara Kepala Sekolah
- Lampiran 4** Pedoman Wawancara wali kelas IV
- Lampiran 5** Pedoman Wawancara Siswa
- Lampiran 6** Daftar Nama Kelompok Pembelajaran IPS
- Lampiran 7** Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 8** Daftar Laporan Nama Guru SDN Jatimulyo 3 Malang
- Lampiran 9** Alokasi Waktu Pada Kalender Pendidikan
- Lampiran 10** Standar Ketuntasan Minimum
- Lampiran 11** Beban Belajar Kegiatan Tatap Muka Keseluruhan Untuk Setiap Satuan Pendidikan
- Lampiran 12** Alokasi Waktu Muatan Kurikulum
- Lampiran 13** Contoh Soal
- Lampiran 14** Daftar Nilai Siswa
- Lampiran 15** Dokumentasi Hasil Penelitian
- Lampiran 16** Bukti Konsultasi
- Lampiran 17** Riwayat Hidup Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS.....	vii
HALAMAN PERNYATAAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian.....	5

D. Hipotesis Masalah	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Originalitas Penelitian	6
G. Definisi Istilah	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Pembelajaran Mata Pelajaran IPS	8
1. Fungsi Pembelajaran IPS	8
2. Tujuan Pembelajaran IPS	9
3. Pendekatan dan Metode Pembelajaran IPS	9
4. Karakteristik Pembelajaran IPS di SD.....	10
B. Kajian Koperasi	11
1. Pengertian Koperasi	11
2. Tujuan Koperasi.....	14
3. Prinsip-prinsip Koperasi	15
4. Manajemen Koperasi	16
5. Tata Cara Mendirikan Koperasi	18
6. Langkah-langkah Mendirikan Koperasi	20
7. Koperasi Sebagai Bidang Usaha.....	24
8. Koperasi dalam Prespektif Islam	25
C. Kajian Model <i>Quantum Learning</i>	27
1. Pengertian Model <i>Quantum Learning</i>	27
2. Karakteristik Utama Pembelajaran <i>Quantum</i>	29
3. Prinsip Utama Pembelajaran <i>Quantum</i>	31

D. Kajian Strategi <i>Role Playing</i>	32
1. Pengertian Strategi <i>Role Playin</i>	32
2. Kelebihan Strategi <i>Role Playing</i>	33
3. Kelemahan Strategi <i>Role Playing</i>	34
4. Langkah-langkah Strategi <i>Role Playing</i>	34
5. Peran guru dalam Melakukan strategi <i>Role Playing</i>	36
E. Kajian Motivasi Belajar	40
1. Pengertian Motivasi Belajar	40
2. Karakteristik Motivasi Belajar	42
3. Fungsi Motivasi Belajar	44
4. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar	45
5. Jenis-jenis Motivasi Belajar	46
6. Bentuk-bentuk Motivasi Belajar di sekolah	49
BAB III METODE PENELITIAN	53
A. Desain dan Jenis Penelitian.....	53
B. Lokasi Penelitian.....	60
C. Kehadiran Penelitian	61
D. Data dan Sumber Data	62
E. Pengumpulan Data	63
F. Analisis Data	68
G. Pengecekan Keabsahan Temuan	69
BAB IV LAPORAN PENELITIAN	70
A. Latar Belakang Objek Penelitian	71

1. Latar Belakang Sekolah	71
2. Kondisi Geografis Sekolah	72
3. Visi dan Misi Sekolah	73
4. Kondisi, Sumber, Media, dan Sarana prasarana	73
5. Kondisi Siswa	75
6. Minat Siswa Pada Pembelajaran IPS	76
B. Paparan Data Siklus	77
1. Siklus 1	78
2. Siklus 2	90
3. Kesimpulan Siklus I dan II	96
BAB V PEMBAHASAN PENELITIAN	97
A. Perencanaan dalam penerapan model <i>Quantum Learning</i> melalui strategi <i>Role Playing</i>	97
B. Penerapan model <i>Quantum Learning</i> melalui strategi <i>Role Playing</i>	99
C. Kelebihan dan kelemahan dalam penerapan model <i>Quantum Learning</i> melalui strategi <i>Role Playing</i>	100
D. Perbandingan hasil nilai sebelum dan sesudah penerapan model <i>Quantum Learning</i> melalui strategi <i>RolePlaying</i>	102
BAB V PENUTUP	107
A. Kesimpulan	107
B. Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	110

ABSTRAK

AbimEnggarWahyuPrasetiyo, *Penerapan Model Quantum Learning melalui Strategi Role Playing pada Materi Koperasi iUntuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Dr. Hj. Rahmawati Baharuddin MA.

Kata kunci : Koperasi, Role Playing, Quantum Learning

Di dalam sebuah pendidikan, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang meliputi materi Sejarah, Ekonomi, Geografi, Ekonomi, Sosiologi, Antropologi, dan Ilmu Politik. Sepertihalnya materi Koperasi adalah usaha yang beranggotakan orang seorang atau badan hukum koperasi, dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan azas kekeluargaan. Dari pengertian itulah dimana siswa tidak hanya memahami materi tersebut, disisi lain siswa juga harus mempunyai keterampilan tentang bagaimana cara berkoperasi yang baik. Pada penelitian ini, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimanah penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS? (2) Apakah penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa? (3) Apa kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan penerapan model *Quantum Learning* melalui Strategi *Role Playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. (2) Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan model *Quantum Learning* melalui Strategi *Role Playing*. (3) Untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan model *Quantum Learning* melalui Strategi *Role Playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Penelitian yang penulis lakukan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Urutan kegiatan penelitian mencakup: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, dan pengukuran tes hasil belajar. Sedangkan untuk analisisnya, penulis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Untuk uji keabsahan data penulis menggunakan teknik triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model *Quantum Learning* melalui *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada materi koperasi SDN Jatimulyo 3 Malang. Hasil tersebut ditunjukkan banyaknya siswa yang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Begitu juga pada hasil tes kelompok memperoleh skor dalam rentang lulus.

ABSTRACT

Prasetiyo, AbimEnggarWahyu *Penerapan Model Quantum Learning melalui Strategi Role Playing pada Materi Koperasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang.* Thesis Islamic Elementary School Teacher Education Departement (PGMI), Tarbiyah Faculty, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Hj. Rahmawati Baharuddin MA.

Keyword : Cooperative, Role Playing, Quantum Learning

In education, Social Science (IPS) is one of the subjects that include History, Geography, Economics, Sociology, Anthropology, and Political Science material. Likewise Cooperative material, cooperative is consist of business person or a legal entity of a cooperative that bases its activities on the principles of cooperation as well as economic societies movement based on the kinsip principle. Based on that understanding, the students not only understand the material, on the other hand students also have to have the skills about how to do good cooperatives. In this study, we propose the following problems: (1) how the application of the Quantum Learning model through role playing strategy to increasing students' motivation in learning social studies? (2) Does the Quantum Learning application through role playing strategies can increase students' motivation? (3) What are the advantages and disadvantages using the Quantum Learning model through Role Playing strategies to increase students' motivation?

The purpose of this study was (1) to describe the Quantum Learning application through Role Playing Strategy to increasing students' motivation in learning social studies. (2) To increase students' motivation by using the Quantum Learning model through Role Playing strategies (3) To know the advantages and disadvantages in using the model of Quantum Learning through Role Playing Strategy in increasing students' motivation in learning social studies.

The research that done by the author is use a qualitative approach to classroom action research (CAR). The sequence of this research activities include: (1) planning, (2) implementation, (3) observation and (4) reflection. In collecting the data, the authors use the interview, observation, documentation, and measurement of learning outcomes test. As for the analysis, the writer uses descriptive qualitative analysis techniques. To test the validity of the data the authors use the triangulation technique.

The results showed that Quantum Learning model through role playing can increase students' motivation in cooperative material to the fourth year class SDN Jatimulyo 3 Malang. The results is showed the number of active students during the learning process. beside that, on test group result, they got the range of graduation.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sesuatu yang universal dan berlangsung terus tak terputus dari generasi ke generasi di manapun di dunia ini. Upaya memanusiakan manusia melalui pendidikan itu diselenggarakan sesuai dengan pandangan hidup dan dalam latar sosial-budaya setiap masyarakat tertentu. Oleh karena itu, meskipun pendidikan itu universal, namun terjadi perbedaan-perbedaan tertentu sesuai dengan pandangan hidup dan latar sosio cultural tersebut. Dengan kata lain, pendidikan diselenggarakan berlandaskan filsafat hidup serta berlandaskan sosio cultural setiap masyarakat, termasuk di Indonesia.

Pembangunan di masa sekarang dan masa mendatang sangat dipengaruhi oleh sektor pendidikan, sebab dengan bantuan pendidikan setiap individu berharap bisa maju berkembang dan dikemudian hari bisa mendapatkan pekerjaan yang pantas. Lewat pendidikan orang mengharapkan supaya semua bakat, kemampuan dan kemungkinan yang dimiliki bisa dikembangkan secara maksimal agar orang lain bisa mandiri dalam proses membangun pribadinya.¹

Dalam pendidikan diperlukan peran guru sebagai pengajar yang profesional, materi yang relevan, dengan menggunakan metode ataupun model yang bisa memudahkan siswa memahami materi yang telah di sampaikan. Oleh karena itu agar pendidikan dan pengajaran yang dipaparkan guru kepada anak didik memperoleh respons yang positif pula (terjadi keseimbangan antara ranak

¹Kartini Kartono, *Pengantar Ilmu Mendidik Teoritis*.(Bandung: Mandar Maju, 1992),hlm 21.

kognitif, afektif, dan psikomotorik) maka hendaklah guru dapat memformat metode pengajaran semenarik mungkin.

Karena metode yang di gunakan guru di sekolah di rasakan masih kurang bisa di ikuti oleh peserta didik sebab guru masih saja menggunakan metode ceramah dan penugasan, akibatnya ketika anak didik kita lulus dari sekolah, mereka akan pintar secara teoritis, akan tetapi miskin aplikasi.

Salah satunya pada pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang dimana ilmu pengetahuan sosial merupakan rumpun mata pelajaran yang dikembangkan dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi dan ilmu politik.²Dengan demikian bahwasannya dalam sebuah pembelajaran bukan hanya mengembangkan daya fikir anak yang pintar teoritis namun juga harus pintar dalam mengaplikasikannya. Seperti yang ada pada materi koperasi, selain anak diberi pengetahuan materi namun anak juga harus dilatih bagaimana cara mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang seorang atau badan hukum koperasi,dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat, yang berdasar azas kekeluargaan. Dengan mengetahui pengertian dari koperasi tersebut diharapkan guru bisa memberikan sebuah informasi kepada peserta didik untuk bisa memahami materi tersebut dan juga bisa belajar untuk mengaplikasikannya dikehidupan sehari-hari dengan menggunakan metode ataupun strategi yang cocok untuk siswa agar siswa mudah memahami materi yang telah disampaikan.

² Badan Standar Nasional Pendidikan *panduan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran Ilmu dan Teknologi* (Departemen Pendidikan Nasional, 2007), hlm 13.

Di lihat dari hasil *pra research*, seperti halnya siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu kebanyakan siswa ramai sendiri ketika guru menyampaikan materi. Dilihat dari kenyataan di SDN Jatimulyo 3 Malang menunjukkan bahwa pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) belum bisa di terima oleh peserta didik dengan baik dikarenakan sulitnya memahami materi-materi yang telah disampaikan guru begitu juga motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah.

Gejala lain yang terlihat pada kenyataan di sekolah masih banyak guru yang menggunakan metode yang sama di setiap penyampaian materi, yaitu metode ceramah dan penugasan. Sementara kita ketahui bahwasannya metode yang digunakan dalam penyampaian materi sangatlah penting untuk membantu peserta didik memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

Ketika mengadakan observasi di SDN Jatimulyo 3 Malang, peneliti melihat dan mengamati ada salah seorang peneliti lain yaitu Handri Susilowati ketika menyampaikan materi pada pembelajaran Pendidikan Kewarga Negara kelas III dengan menggunakan strategi *Role Playing*. Setelah proses pembelajaran dilakukan, terlihat siswa nampaknya sangat senang dan hasil pembelajaran begitu memuaskan begitu juga sesuai dengan target yang diinginkan. Oleh karena itu, peneliti mencoba menggabungkan model *Quatum Learning* melalui strategi bermain peran (*Role Playing*) serta mengadakan uji coba model tersebut pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial khususnya pada materi koperasi, dengan harapan setelah penerapan model pembelajaran tersebut diharapkan siswa dapat

memahami dan bisa menerapkan dalam kehidupannya sehari-hari, begitu juga dapat membangkitkan motivasi siswa agar lebih meningkat lagi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada pada siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang, peneliti merujuk pada permasalahan yang ada. Adapun sub fokusnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanah penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* dalam meningkat motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS?
2. Apakah penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?
3. Apa kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

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

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model *Quantum Learning* melalui Strategi *Role Playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
2. Untuk meningkatkan motivasi siswa dengan model *Quantum Learning* melalui Strategi *Role Playing*
3. Untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan model *Quantum Learning* melalui Strategi *Role Playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS.

D. Hipotesis penelitian

Jika model *Quantum Learning* melalui strategi *Role playing* di terapkan dalam proses pembelajaran koperasi, maka motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang meningkat.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian skripsi ini diharapkan nantinya dapat bermanfaat secara praktis dan teoritis. Secara praktis manfaat yang diperoleh antara lain :

1. Bagi Guru
 - a. Untuk menambah pengetahuan dalam menerapkan model pembelajaran yang efisien.
 - b. Memiliki gambaran tentang pembelajara IPS yang efisien.
 - c. Bahan masukan untuk guru kelas VI SDN Jatimulyo 3 Malang sebagai bahan untuk menambah pengetahuan dalam upaya meningkatkan hasil belajar yang maksimal.
2. Bagi Siswa
 - a. Membantu siswa yang bermasalah memahami pelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.
 - b. Mengembangkan daya berfikir siswa lebih efektif agar termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.
 - c. Memungkinkan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Sekolah
 - a. Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini menjadi masukan untuk lebih memajukan sekolah khususnya dalam menggunakan metode

pembelajaran yang efektif dan upaya sosialisasi perlunya penggunaan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* sebagai model alternatif dalam pembelajaran IPS khususnya di SDN Jatimulyo 3 Malang.

b. Peningkatan profesionalisme para guru.

F. Originalitas Penelitian

Originalitas disajikan untuk mengetahui perbedaan dan persamaan pada penelitian terdahulu. Hal ini disajikan untuk menanggulangi adanya persamaan pada kajian penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Untuk menanggulangi persamaan tersebut maka kami sajikan data-data peneliti terdahulu sebagai berikut:

1. Hermawan Widiastantyo 2007 yang berjudul Penerapan metode *Quantum-Learning* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA (*Sains*) bagi siswa kelas V SD Negeri Kebonsari Kabupaten Temanggung.

Fokus penelitian yang diadakan Hermawan Widiastantyo dalam penerapan metode *Quantum Learning* ini pada pembelajaran IPA siswa kelas V juga di dukung dengan media CD pembelajaran IPA selain untuk menunjang metode pembelajran juga sebagai bekal untuk menghadapi UAS dan UAN.³

2. Rizka Hilyatul Nisa' 2009 yang berjudul Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan metode bermain peran

³ Hermawan Wisdyatantyo, 2007, *Penerapan metode Quantum Learning untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA (Sains) bagi siswa kelas V SD Negeri Kebonsari Kabupaten Temanggung*. Skripsi jurusan Ilmu Pendidikan Progam Strata1 Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

(*Role Playing*) dan Tim Quiz Pada siswa kelas VB SDN Harjokuntaran 03 Kecamatan Sumbermanjing Wetan Kabupaten Malang.

Fokus penelitian yang diadakan Rizka Hilyatun Nisa' yaitu bagaimana proses perencanaan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) dan tim Quiz pada siswa kelas VB Harjokuntara 03 Sumbermanjing Wetan Malang.

Selanjutnya bagaimana proses dan hasil penilaian pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dengan penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) dan timQuiz.⁴

Adapun perbedaan dan persamaan dari judul peneliti dengan skripsi yang disusun oleh Rizka Hilyatun Nisa' yaitu, peneliti lebih ke bagaimana penerapan metode *Role playing* dalam materi koperasi, sedangkan skripsi yang disusun oleh Rizka Hilyatun Nisa' penggunaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada kosa kata Bahasa Inggris.

G. Definisi Istilah

1. Pengertian *Quantum Learning*

Quantul Learning adalah seperangkat metode dan falsafah yang terbukti efektif di sekolah dan bisnis untuk semua orang dan juga segala usia. *Quantum Learning* didefinisikan sebagai interaksi-interaksi yang mengubah energy menjadi cahaya. Semua kehidupan adalah energi.⁵

⁴Rizka Hilyatul Nisa', 2009, Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) dan Tim Quiz Pada siswa kelas VB SDN Harjokuntaran 03 Kecamatan Sumbermanjing Wetan Kabupaten Malang, Skripsi Jurusan

⁵Porter dan Hernacki, 2001, *Quantum Learning* . hlm 15

2. Pengertian *Role Playing*

Role Playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang.⁶

3. Pengertian koperasi

Koperasi adalah suatu organisasi yang merupakan salah satu unsur dinamikakehidupan masyarakat.⁷

4. Pengertian motivasi

Motivasi adalah dorongan (motif) yang mendorong manusia untuk belajar, sehingga seseorang mau melakukan suatu kegiatan secara berulang-ulang (latihan) untuk mencapai tujuan yang telah diharapkan yaitu perubahan perilaku (baik secara kognitif, afaktif, maupun psikomotorik).⁸

⁶Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*.(Jakarta: Kencana, 2007), hlm 161

⁷ Arifin Sitio Halomoan Tamba. *Koperasi Teori dan Praktik*. (Jakarta: Erlangga, 2001), hlm 17

⁸Esa Nur Wahyuni, *Motivasi dalam Pembelajaran*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), hlm 1-25

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Mata Pelajaran IPS

Materi bagian IPS terdiri atas sejumlah konsep, prinsip dan tema yang berkenaan dengan hakekat kehidupan manusia sebagai makhluk sosial (Homo Socius). Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik sendiri yang berbeda dengan mata pelajaran-mata pelajaran yang lain, tidak terkecuali pada salah satu mata pelajaran yakni mata pelajaran (IPS) yang terdapat di SD/MI memiliki karakteristik tersendiri, yang antara lain : IPS merupakan perpaduan dari beberapa disiplin ilmu sosial antara lain : sosiologi, geografi, ekonomi, dan sejarah.

Materi IPS senantiasa berkenaan dengan fenomena dinamika sosial, budaya, dan ekonomi yang menjadi bagian integral dalam kehidupan masyarakat dari waktu ke waktu dan dari tempat ke tempat baik dalam skala kelompok masyarakat, lokal, nasional, regional, dan global.¹

Di bawah ini ada hal penting yang berhubungan dengan pembelajaran IPS yang terdapat di SD/MI, yaitu sebagai berikut :²

1. Fungsi pembelajaran IPS

IPS di SD/MI berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan sikap dan ketrampilan dasar untuk memahami kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan pengajaran koperasi berfungsi untuk menumbuhkan motivasi siswa bagaimana cara berkoperasi yang baik dan benar.

¹ Panduan Pengembangan Silabus Mata Pelajaran IPS. Jakarta: Depdiknas. 2006.hlm 5-6

² Zainal Aqib, Op. cit. hlm 133-134

2. Tujuan pembelajaran IPS

Tujuan utama IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, dan memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.³

3. Pendekatan dan metode pembelajaran IPS

Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS guru dapat memilih dan menentukan pendekatan dan metode yang disesuaikan dengan kondisi siswa.⁴

Beberapa pendekatan dan metode pembelajaran IPS adalah:⁵

1) *Lingkungan*

Dalam kegiatan ini dapat dimulai dari peristiwa yang pernah dialami dan terdapat di lingkungan siswa.

2) *Penemuan*

Pendekatan ini mendorong dan mengarahkan siswa untuk melibatkan diri secara aktif dalam proses pembelajaran

3) *Induktif dan deduktif*

Pada pendekatan induktif, siswa menarik suatu kesimpulan fakta yang satu sama lain dan hubungannya yang diperoleh melalui pengamatan atau cara lain. Sedang pendekatan deduktif siswa dimana harus mengumpulkan berbagai fakta yang mendukung pernyataan tersebut.

³ *Ibid*

⁴ *Ibid*

⁵ Kurikulum SD, 1994. Hlm 34

4) *Nilai*

Pendekatan ini dapat dikembangkan dari berbagai nilai seperti moral, nilai estetika dan sebagainya.

4. Karakteristik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD

IPS adalah suatu ilmu yang mengkaji masalah sosial yang berkembang dalam kehidupan masyarakat. IPS merupakan ilmu yang mempelajari masalah-masalah sosial dan salah satu mata pelajaran di SD yang terdiri dari dua kajian pokok yaitu : pengetahuan sosial dan sejarah. Pengetahuan sosial mencakup sosiologi, antropologi, geografi, ekonomi, dan tata negara.⁶

Sedangkan pengertian Ilmu Pengetahuan sosial menurut BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan) yaitu merupakan rumpun mata pelajaran yang dikembangkan dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti sejarah, geografi, antropologi, sosiologi, psikologi, dan ilmu politik.⁷ Dengan demikian, IPS sebagai rumpun pelajaran mempelajari masyarakat dengan segala persoalannya. Pada jenjang pendidikan dasar, dan merupakan mata pelajaran terpadu dan bersifat tematis.

Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Somantri adalah sebuah program pendidikan dan bukan merupakan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial, maupun ilmu pendidikan. Agar pelaksanaan pembelajaran IPS menjadi pelajaran

⁶ Aqib, Zainal. *Op. Cit.* hlm 133

⁷ Badan Standar Nasional Pendidikan. *Op. Cit.* hlm 13

yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM). Salah satu solusinya adalah dengan model konstruktivistik dan pengoptimalan media pembelajaran.⁸

B. Kajian tentang Koperasi

1. Pengertian Koperasi

Koperasi mengandung makna “kerja sama“. Koperasi (*cooperative*) bersumber dari kata *co-operation* yang artinya kerja sama. Ada juga yang mengartikan dalam makna lain. Enriques memberikan pengertian yaitu menolong satu sama lain (*to help one another*) atau saling bergandengan tangan (*hand in hand*).

Arti kerja sama bisa berbeda-beda, tergantung dari cabang ilmunya.

- a. Ilmu ekonomi terapan. Bentuk “kerja sama“ dalam ekonomi yang diatur sedemikian rupa, sehingga dapat membantu peserta kerja sama tersebut.
- b. Ilmu sosial. Kata “kerja sama“ adalah suatu organisasi yang merupakan salah satu unsur dinamika kehidupan bermasyarakat.
- c. Aspek hukum. Kata “kerja sama“ adalah suatu badan hukum yang mempunyai hak-hak dan kewajiban-kewajiban.
- d. Pandangan antropologi. Kata “kerja sama“ adalah salah satu bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memelihara kelangsungan hidup suatu masyarakat.

⁸ Lian Nurul Wahdati, 2009, *Penerapan Metode Resitasi dan Simulasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Tingkat Aplikasi Mata Pelajaran IPS Kelas III Mi Sunan Giri Jabung Malang*, Skripsi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Progam Strata Satu Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Definisi ILO (*International Labour Organization*). Dalam devinisi ILO tersebut, terdapat 6 elemen yang dikandung koperasi sebagai berikut:

- a. Koperasi adalah perkumpulan orang-orang (*association of persons*).
- b. Penggabungan orang-orang tersebut berdasar kesukarelaan (*voluntarily joined together*).
- c. Terdapat tujuan ekonomi yang ingin dicapai (*to achieve a cammon economic end*).
- d. Koperasi yang dibentuk adalah suatu organisasi bisnis (badan usaha) yang diawasi dan dikendalikan secara demokratis (*formation of a democratically contribution to the capital required*).
- e. Terdapat kontribusi yang adil terhadap modal yang dibutuhkan (*making equitable contribution to the capital required*).
- f. Anggota koperasi menerima resiko dan manfaat secara seimbang (*accepting a fair share of the risk and benefits of the undertaking*).

Menurut beberapa ahli ada banyak devinisi tentang pengertian dari koperasi antara lain.

1. Definisi Chaniago (1994) mendefinisikan bahwa, koperasi sebagai suatu perkumpulan yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum, yang memberikan kebebasan kepada anggota-anggota untuk masuk dan keluar, dengan bekerja sama secara kekeluargaan menjalankan usaha untuk mempertinggi kesejahteraan jasmaniah para anggotanya.
2. Devinisi P.J.V. Dooren mengatakan tidak ada satupun definisi koperasi yang diterima secara umum (Nasution, M. dan M. Taufiq, 1992).Kendati

demikian, Dooren masih tetap memberikan definisi koperasi sebagai berikut.

“ Disini Dooren sudah memperluas pengertian koperasi, di mana koperasi tidaklah hanya kumpulan dari orang-orang, akan tetapi juga dapat merupakan kumpulan dari badan-badan hukum (corporate) ”.

3. Devinisi Moh. Hatta. Mendefinisikan koperasi lebih sederhana tetapi jelas, padat, dan ada satu visi dan misi yang dikandung koperasi. Dia mengatakan, koperasi adalah usaha bersama untuk memperbaiki nasib penghidupan ekonomi berdasarkan tolong –menolong.Semangat tolong-menolong tersebut didorong oleh keinginan memberi jasa kepada kawan berdasarkan seorang buat semua dan buat semua buat seorang.
4. Definisi Munkner,Munkner mendefinisikan bahwa koperasi sebagai organisasi tolong-menolong yang menjalankan “urusan niaga“ secara kumpulan yang berazaskan konsep tolong-menolong. Aktivitas dalam urusaniaga semata-mata bertujuan ekonomi, bukan sosial seperti yang dikandung gotong-royong.
5. Definisi UU No.25/1992, bahwa definisi koperasi Indonesia menurut UU No.25/1992 tentang perkoperasian adalah sebagai berikut:

Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang seorang atau badan hukum koperasi, dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat, yang berdasar azas kekeluargaan.⁹

⁹ Arifin Sitio Halomoan Tamba, *Koperasi Teori dan Praktik* (Jakarta: Erlangga, 2001), hlm 14-15

2. Tujuan Koperasi

Tujuan koperasi tersebut masih bersifat umum. Karena itu setiap koperasi perlu menjabarkan kedalam bentuk tujuan yang lebih operasional bagi koperasi sebagai badan usaha. Tujuan yang jelas dan dapat dioperasikan akan memudahkan pihak manajemen dalam mengelola koperasi.

Dengan demikian keberhasilan koperasi dalam mencapai tujuannya dapat diukur dari peningkatan kesejahteraan anggota. Kesejahteraan bermakna sangat luas dan juga bersifat relative, karena ukuran sejahtera bagi seseorang dapat berbeda satu sama lain. Manusia pada dasarnya adalah makhluk yang tidak pernah merasa puas, karena itu kesejahteraan akan terus dikejar tanpa batas.

Dalam kondisi seperti di Indonesia, di mana pendekatan pembinaan dan pengembangan koperasi dengan *top-down-approach*. Banyak koperasi dengan sejumlah anggota yang kurang mempunyai hubungan ekonomi satu sama lain. Dalam kata lain partisipasi anggota terhadap koperasinya masih relatif kecil sehingga sukar untuk mengatakan bahwa peningkatan kondisi sosial ekonomi anggota koperasi sebagai keberhasilan dari pada koperasi.

Selanjutnya, fungsi koperasi untuk Indonesia tertuang dalam pasal 4 UU. No. 25 tahun 1992 tentang perkoperasian yaitu :

- a. Membangun dan mengembangkan potensi dan kemampuan ekonomi anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi dan sosialnya.
- b. Berperan serta secara aktif dalam upaya mempertinggi kualitas kehidupan manusia dan masyarakat.

- c. Memperkokoh perekonomian rakyat sebagai dasar kekuatan dan ketahanan perekonomian nasional dengan koperasi sebagai sokogurunya.
- d. Berusaha untuk mewujudkan dan mengembangkan perekonomian nasional yang merupakan usaha bersama berdasar atas azas kekeluargaan dan demokrasi ekonomi.¹⁰

3. Prinsip-prinsip Koperasi

Prinsip-prinsip koperasi (*cooperative principles*) adalah ketentuan-ketentuan pokok yang berlaku dalam koperasi dan dijadikan sebagai pedoman kerja sama. Lebih jauh, prinsip-prinsip tersebut merupakan “ *rules of the game* “ dalam kehidupan koperasi. Pada dasarnya, prinsip-prinsip koperasi sekaligus merupakan *jati diri atau khas* koperasi tersebut. Adanya prinsip koperasi ini menjadikan watak koperasi sebagai badan usaha berbeda dengan badan usaha lain.

Menurut Arifin Sitio terdapat beberapa pendapat mengenai prinsip-prinsip koperasi. Berikut ini disajikan 7 prinsip koperasi yang paling sering dikutip.

- a. Prinsip Munkner
- b. Prinsip Rochdale
- c. Prinsip Raiffesien
- d. Prinsip Herman Schulze
- e. Prinsip ICA (International Cooperative Alliance)
- f. Prinsip Koperasi Indonesia versi UU No. 12 tahun 1967, dan
- g. Prinsip Koperasi Indonesia versi UU No. 25 tahun 1992

Prinsip Munkner ¹¹

¹⁰Arifin Sitio Halomoan Tamba, *Koperasi Teori dan Praktik* (Jakarta: Erlangga, 2001), hlm 19

Hans H. Munkner menyarikan 12 prinsip koperasi yang diturunkan dari 7 variabel gagasan umum sebagai berikut:

Tabel 1.1 : Prinsip koperasi

No	Gagasan Umum	Prinsip-prinsip Koperasi
1	Menolong diri sendiri berdasarkan kesetiakawanan	1. Keanggotaan bersifat sukarela
2	Demokrasi	2. Keanggotaan terbuka
3	Kekuatan modal tidak diutamakan	3. Pengembangan anggota
4	Ekonomi	4. Identitas sebagai pemilik dan pelanggan
5	Kebebasan	5. Manajemen dan pengawasan dilaksanakan secara demokratis
6	Keadilan	6. Koperasi sebagai kumpulan orang-orang
7	Memajukan kehidupan sosial melalui pendidikan	7. Modal yang berkaitan dengan aspek social tidak dibagi
		8. Efisiensi ekonomi dari perusahaan koperasi
		9. Perkumpulan dengan sukarela
		10. Kebebasan dalam pengambilan keputusan dan penetapan tujuan
		11. Pendistribusian yang adil dan merata akan hasil-hasil ekonomi
		12. Pendidikan anggota

4. Manajemen Koperasi

Telah diuraikan bahwa, watak manajemen koperasi ialah gaya manajemen partisipatif. Pola umum manajemen koperasi yang partisipatif tersebut menggambarkan adanya interaksi antarunsur manajemen koperasi.

Terdapat pembagian tugas (*job description*) pada masing-masing unsur. Adapun lingkup keputusan masing-masing unsur manajemen koperasi adalah sebagai berikut :

- a. *Rapat anggota* merupakan pemegang kuasa tertinggi dalam menetapkan kebijakan umum di bidang organisasi, manajemen, dan usaha koperasi.

¹¹*Ibid* , hlm 21-22

Kebijakan yang sifatnya sangat setrategis dirumuskan dan ditetapkan pada forum rapat anggota. Umumnya, rapat anggota diselenggarakan setahun sekali.

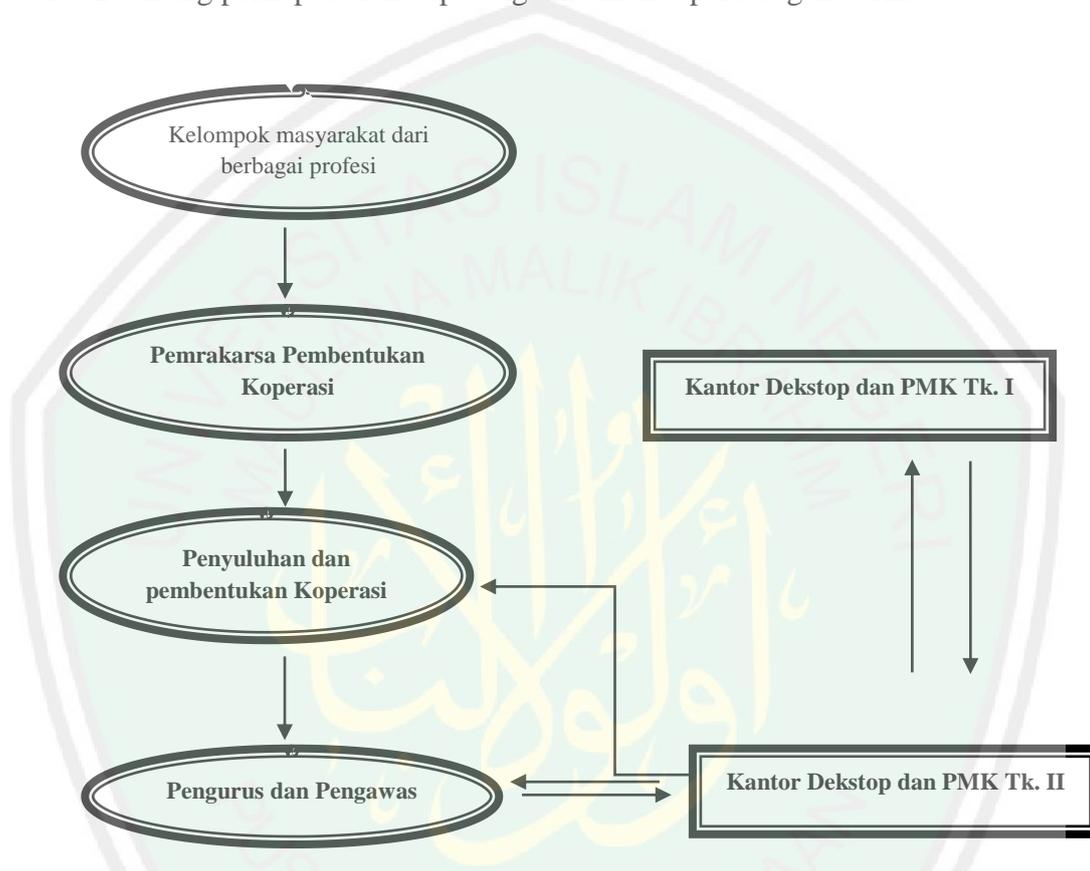
- b. *Pengurus*, dipilih dan diperhatikan oleh rapat anggota. Dengan demikian, pengurus dapat dikatakan sebagai pemegang kuasa rapat anggota dalam mengoperasionalkan kebijakan-kebijakan startegis yang ditetapkan rapat anggota. Penguruslah yang mewujudkan arah kebijakan strategi yang menyangkut organisasi maupun usaha.
- c. *Pengawas* mewakili anggota untuk melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan kebijakan yang dilaksanakan oleh pengurus. Pengawas dipilih dan diberhentikan oleh rapat anggota. Oleh sebab itu, dalam struktur organisasi koperasi, posisi pengawas dan pengurus adalah sama.
- d. *Pengelola* adalah tim manajemen yang diangkat dan diberhentikan oleh pengurus, untuk melaksanakan teknis operasional di bidang usaha. Hubungan pengelola usaha (*manging director*) dengan pengurus koperasi adalah hubungan kinerja atas dasar perikatan dalam bentuk perjanjian atau kontrak kerja.

Ditinjau dari sudut pandang proses, *gaya manejemen*(*managemen style*), manajemen koperasi menganut *gaya partisipatif*, dimana posisi anggota ditempatkan sebagi subjek dari manajemen yang aktif dalam mengendalikan manajemen perusahaannya.¹²

¹²*Ibid*, hlm 21

5. Tata cara mendirikan koperasi

Tahapan Pendirian koperasi di Indonesia menurut UU Nomor 25 tahun 1992 tentang perkoperasian dapat digambarkan seperti bagan berikut.¹³



Gambar 1.1 : Tahapan pembentukan koperasi

Secara rinci, tahapan pendirian koperasi seperti yang telah digambarkan pada gambar di atas adalah sebagai berikut.

- a. Dua orang atau lebih yang mewakili kelompok masyarakat atau yang sering disebut sebagai *pemrakarsa*, menghubungi kantor koperasi di tingkat II (kabupaten atau kotamadya) untuk mendapatkan penjelasan awal mengenai persyaratan dan tata cara mendirikan koperasi.

¹³*Ibid*, hlm 44

- b. Selanjutnya, *pemrakarsa* mengajukan proposal (gambaran umum) yang berisi tentang potensi ekonomi anggota, jenis usaha yang akan dikembangkan, dasar pembentukan koperasi, dan sekaligus mengajukan permohonan ke pejabat kantor koperasi, dalam rangka mempersiapkan rancangan Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga (AD/ART) koperasi yang akan didirikan.
- c. Atas dasar permohonan pada butir 2, pejabat kantor koperasi memberikan penyuluhan, yang intinya antara lain berisi tentang pengertian koperasi, tujuan dan manfaat berkoperasi, hak dan kewajiban anggota, dan peraturan-peraturan lainnya.
- d. Penyuluhan dan rapat pembentukan koperasi diharapkan dihadiri minimal 20 orang calon-calon anggota kopersai. Rapat pembentukan koperasi dipimpin oleh pemrakarsa yang didampingi oleh pejabat kantor koperasi.
- e. Sejak rapat pembentukan tersebut, koperasi telah dapat menjalankan aktivitas usahanya, antara lain.
- 1) Anggota membayar simpanan wajib
 - 2) Pengurus menyelenggarakan administrasi organisasi
 - 3) Pengurus mulai melaksanakan kegiatan usaha atau pelayanan kepada anggota, sesuai bidang usaha yang telah disepakati untuk dikembangkan koperasi seperti simpan pinjam, pertokoan, dan lain-lain.
- f. Pengurus mengajukan permohonan pengesahan koperasi

- g. Pejabat kantor koperasi setempat melakukan verifikasi dan penelitian atas kebenaran data-data yang diajukan oleh pengurus koperasi tersebut.
- h. Untuk koperasi primer dan sekunder yang wilayah operasinya lebih dari dua tingkat II, maka kantor koperasi tingkat II menyerahkan kepada pejabat kantor Wilayah Departemen koperasi tingkat I(propinsi) untuk divertifikasi ataupun diteliti kebenaran data-data koperasi yang diajukan.
- i. Selanjutnya, apabila seluruh data yang disampaikan telah memenuhi ketentuan-ketentuan perundangan yang berlaku, maka akta Badan Hukum tersebut disampaikan kepada pejabat kantor Koperasi tingkat II, untuk diteruskan kepada koperasi yang bersangkutan.

6. Langkah-langkah mendirikan koperasi

Langkah-langkah mendirikan koperasi harus sesuai dengan pedoman tata cara mendirikan koperasi yang dikeluarkan oleh departemen koperasi, pengusaha kecil, dan menengah tahun 1998, pedoman tersebut adalah sebagai berikut:

1) Dasar pembentukan

Orang yang akan mendirikan koperasi harus memahami maksud dan tujuan koperasi, serta kegiatan usaha yang akan dilaksanakan oleh koperasi untuk meningkatkan pendapatan dan manfaat yang sebesar-besarnya bagi mereka. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembentukan koperasi adalah sebagai berikut :

- a) Orang-orang yang mendirikan dan menjadi anggota koperasi harus mempunyai kegiatan dan atau kepentingan ekonomi yang sama.

- b) Usaha yang akan dilaksanakan oleh koperasi harus layak secara ekonomi. Layak secara ekonomi diartikan, bahwa usaha tersebut akan dikelola secara efisien dan mampu menghasilkan keuntungan usaha dengan memperhatikan faktor-faktor tenaga kerja, modal, dan teknologi.
- c) Modal sendiri harus tersedia untuk mendukung kegiatan usaha yang akan dilaksanakan, tanpa menutup kemungkinan memperoleh bantuan, fasilitas dan pinjaman dari pihak luar.
- d) Kepengurusan dan manajemen harus disesuaikan dengan kegiatan usaha yang akan dilaksanakan agar tercapai efisiensi dalam pengelolaan koperasi.

2) Persiapan pembentukan koperasi

3) Rapat pembentukan

Setelah persiapan pembentukan koperasi dilakukan, maka selanjutnya perlu dilakukan rapat pembentukan dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Rapat pembentukan dihadiri oleh peminat-peminat tersebut di atas paling sedikit 20 orang dan dipimpin oleh salah seorang atau lebih dari antara mereka sendiri
- b) Karena pentingnya rapat pembukaan ini, seyogyanya mengundang pejabat, petugas departemen koperasi setempat untuk membantu kelancaran jalannya rapat, serta memberikan

- berbagai petunjuk, penjelasan, dan dorongan agar maksud dan tujuan pendirian koperasi.
- c) Rapat membicarakan hal-hal yang berkaitan dengan pembentukan koperasi antara lain: tujuan pendirian koperasi, usaha yang hendak dijalankan, penerimaan dan persyaratan keanggotaan dan kepengurusan, penyusunan anggaran dasar, menetapkan modal awal yang terdiri dari simpanan-simpanan, dan pemilihan pengurus dan badan pemeriksa koperasi.
 - d) Penyusunan AD/ART koperasi harus selalu memperhatikan dan berpegang teguh pada ketentuan-ketentuan yang ada. AD/ART tersebut juga tidak boleh bertentangan dengan ketentuan-ketentuan undang-undang koperasi dan peraturan-peraturan pelaksanaannya.
 - e) Rapat harus menyepakati keputusan mengenai pembentukan koperasi, konsep AD/ART, modal awal, rencana kerja, serta pemilihan pengurus (mereka yang akan diberi kuasa oleh rapat untuk menandatangani AD/ART serta mengurus pengajuan permohonan pengesahan badan hukum kepada yang berwenang).
- 4) Pengajuan permohonan untuk mendapatkan pengesahan hak badan hukum koperasi.

Untuk mendapatkan pengesahan badan hukum koperasi, langkah-langkah yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Para pendiri (atau orang yang akan diberi kuasa) mengajukan permintaan pengesahan badan hukum kepada kepala kantor departemen koperasi, pengusaha kecil dan menengah yang bertempat tinggal atau berdomisili diwilayah koperasi yang akan dibentuk, atau kepada menteri koperasi.
- b) Permintaan pengesahan tersebut diajukan dengan lampiran yaitu: dua rangkap akte pendirian satu diantaranya bermaterai cukup, berita acara rapat pembentukan, surat bukti penyetoran modal sekurang-kurangnya sebesar simpanan pokok.
- c) Disamping itu pengurus harus telah menyediakan dan mengisi bukti buku hadir daftar anggota dan buku pengurus yang merupakan bukti sahnya keanggotaan dan kepengurusan orang-orang yang tercantum, yang telah ditandatangani.
- d) Setelah menerima surat permohonan tersebut, pejabat koperasi setempat segera memberikan surat tanda terima yang ditandatangani dan diberi tanggal.

5) Pendaftaran koperasi sebagai badan hukum

Setelah surat tanda penerimaan diberikan kepada koperasi yang bersangkutan, pejabat koperasi setempat wajib mengadakan penelitian dengan jalan mengadakan peninjauan dan pemeriksaan setempat selambat-lambatnya 2 bulan sejak tanggal penerimaan permohonan tadi.

6) Pengesahan akte pendirian

Dalam waktu selambat-lambatnya 3 bulan terhitung sejak penerimaan permohonan pengesahan badan hukum dari koperasi yang bersangkutan, pejabat terkait harus telah memberikan jawaban pengesahannya.

7. Koperasi sebagai badan usaha

Badan Usaha atau perusahaan adalah suatu organisasi yang mengombinasikan dan mengorganisasikan sumber-sumber daya untuk tujuan memproduksi atau menghasilkan barang-barang dan jasa untuk dijual (Doonick Salvatore, 1989).

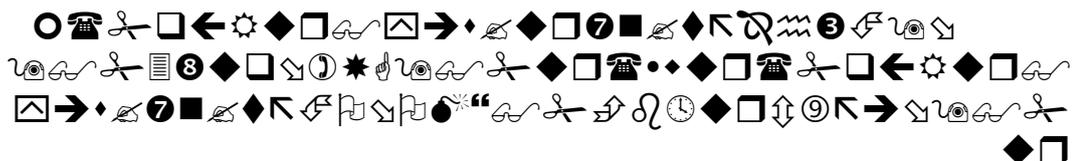
Koperasi sebagai badan usaha, sebagai badan usaha, koperasi tetap tunduk terhadap kaidah-kaidah perusahaan dan prinsip-prinsip ekonomi yang berlaku. Dengan mengacu pada konsepsi sistem yang bekerja pada suatu badan usaha, maka koperasi sebagai badan usaha juga berarti merupakan *kombinasi dari manusia, aset-aset fisik dan non fisik, informasi dan teknologi*.¹⁴

¹⁴*Ibid*, hlm 71

8. Koperasi dalam prespektif islam

1. Koperasi dalam prespektif islam termasuk dalam konsep *syirkah* (*syirkah ta'awuniyah*) hal tersebut bisa dilihat dari pengertian *syirkah*. *Syirkah* berarti *ikhtilath* (percampuran). Para fuqoha mendefinisikan sebagai akad antara orang-orang yang berserikat dalam hal modal dan keuntungan, definisi ini dari madzab Hanafi.
2. Sebagai ulama menganggap koperasi (*syirkah ta'awunuyah*) sebagai akad *Mudhorobah*, yakni suatu perjanjian kerjasama antara dua orang atau lebih. Yang satu menyediakan modal usaha, sedangkan lainnya melakukan usaha dasar *profit sharing* (membagi keuntungan).
3. Menurut Riva'i, *syirkah* yaitu suatu akad dan bentuk kerjasama baik dalam bidang modal atau jasa antara sesama pemilik modal dan jasa tersebut, artinya dua orang atau lebih yang berserikat di dalam jumlah harta yang tertentu, guna memperoleh keuntungan bagi mereka bersama.

Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa koperasi dalam konteks *syirkah* mendapat dukungan yang besar dari agama islam, karena agama islam sangat mendukung kerjasama dan gotong royong dalam bidang kebaikan sebagaimana halnya dalam bidang ekonomi maupun dalam bidang lainnya. Yang tercermin dalam firman Allah SWT:



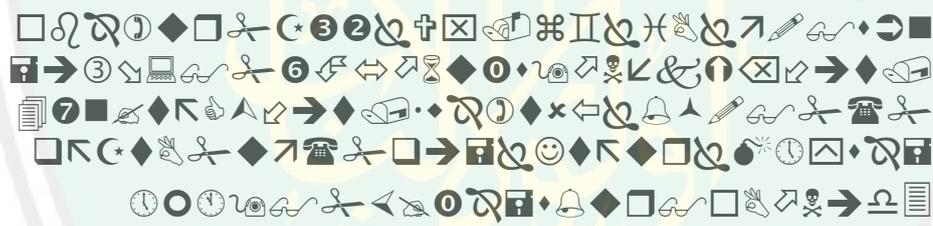
(سرة المائدة)

Artinya: *“Dan tolong menolonglah kamu dalam mengerjakan kebaikan dan taqwa, dan janganlah tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran”*. (Al-Ma’idah : 2).

Dari firman di atas dapat diketahui bahwa agama islam menganjurkan bagi umatnya untuk bekerja sama dengan tanggung jawab dan kekeluargaan bukan hanya didasari atas keinginan mencari uang saja.

Agama islam juga memberikan rambu-rambu bagi orang yang orang yang berserikat untuk tidak saling men-dzalimi dan menghinati satu dengan yang lainnya.

Firman Allah AWT:



 (سورةص)

Artinya: *“dan sesungguhnya kebanyakan orang-orang yang berserikat itu sebagian mereka berbuat dzalim kepada sebagian yang lain kecuali orang-orang yang beriman dan beramal shaleh dan amat sedikitlah mereka itu”*. (Q.S. 38 : 24)

Setiap muslim dibenarkan dan diperolehkan berdagang, berusaha secara perseorangan maupun syirkah, yakni dengan menggabungkan modal dan tenaga dalam bentuk perkongsian atau perserikatan dengan bermacam-macam bentuk. Karena betapapun besar kesulitan yang dihadapi manusia secara individu akan menjadi mudah apabila dikerjakan dengan bersama-sama dengan

menggabungkan kekuatan potensi yang dimiliki oleh setiap individu. Tentunya hal tersebut sangat identik dengan rancang bangun koperasi yang berdasarkan kekeluargaan dan kebersamaan. Menurut Riva'i bahwa yang termasuk dalam bentuk-bentuk syirkah adalah: 1) koperasi, 2) CV, 3) PT, 4) Firma, 5) NV (Namblonce Vermont).¹⁵

C. Kajian tentang Model *Quantum Learning* (QL)

1. Pengertian Metode *Quantum Learning* (QL)

Quantum Learning berakar pada dari upaya Dr. George Lozanov. Seorang pendidik yang berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebutkannya sebagai “*sugestology*“ atau “*sugestopedia*”. Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil hasil situasi belajar dan, setiap detail apapun memberikan sugesti positif ataupun negatif.

Beberapa teknik yang digunakannya untuk memeberikan sugesti positif adalah mendudukan murid secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberi kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif.

Quantum Learning mencakup aspek-aspek penting dalam program neurolinguistik (NLP), yaitu suatu penelitian tentang bagaimana otak mengatur informasi. Program ini meneliti hubungan antara bahasa dan perilaku dan dapat digunakan untuk menciptakan jalinan pengertian antara siswa dan guru. Para

¹⁵ Sri Alfiah, 2007, *Pemanfaatan Koperasi Sekolah Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Ekonomi Koperasi Kelas X MAN I Sumenep*, Skripsi jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Progam Strata Satu Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

pendidik dengan pengetahuan NLP mengetahui bagaimana menggunakan bahasa yang positif untuk meningkatkan tindakan-tindakan positif, faktor penting untuk merangsang fungsi otak yang paling efektif. Semua ini dapat pula menunjukkan dan menciptakan gaya belajar terbaik dari setiap orang, dan menciptakan “pegangan“ dari saat-saat keberhasilan yang meyakinkan.

Kami mendefinisikan *Quantum Learning* sebagai interaksi-interaksi yang mengubah energi-energi menjadi cahaya. Semua kehidupan adalah energi.¹⁶

Quantum Learning diperkenalkan oleh Bobbi Deporter, *Quantum Learning* mengungkapkan bahwa setiap orang sebenarnya memiliki potensi otak yang sama besar Einstein. *Quantum Learning* mengerahkan segenap usaha untuk menemukan cara belajar yang efektif dan cepat. Jadi dengan *Quantum Learning* kita bisa belajar dengan cepat, menghafal cepat dan menjadi kreatif sesuai dengan gaya kita masing-masing.¹⁷

Quantum Learning adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif untuk semua umur. *Quantum Learning* menggabungkan sugestiologi, teknik mempercepat belajar dan NLP dengan teori, keyakinan dan metode sendiri. Dengan metode *Quantum Learning* para murid di dalam kelas dibuat menjadi nyaman, dengan musik dipasang, partisipasi mereka didorong lebih jauh, poster-poster besar yang menonjolkan informasi ditempel.

Quantum Learning mencakup aspek-aspek penting dalam program neurolinguistik (NLP), yaitu suatu penelitian tentang bagaimana otak mengatur

¹⁶Bobby De Mike Hernacki. *Quantum Learning*, (Penerbit kaifa PT Mizan Pustaka: Bandung 2005) hlm 14-15.

¹⁷Agus Nggeramanto, *Quantum Quotient kecerdasan Quantum*, (Yayasan Nuansa Cendekia: Bandung 2005), hlm 23-24

informasi. Program ini meneliti hubungan antara bahasa dan perilaku dan dapat digunakan untuk menciptakan jalinan pengertian siswa dan guru. Pada proses inilah, *Quantum Learning* menciptakan konsep motivasi, langkah-langkah menumbuhkan minat dan belajar aktif.¹⁸

2. Karakteristik umum model pembelajaran *Quantum Learning*

Pembelajaran Quantum memiliki karakteristik umum yang dapat memantapkan dan menguatkan sosoknya. Beberapa karakteristik yang tampak membentuk sosok pembelajaran quantum sebagai berikut:

- a. Pembelajaran Quantum berpangkal pada psikologi kognitif, bukan fisika Quantum meskipun serba sedikit istilah dan konsep quantum dipakai. Oleh karena itu pandangan tentang pembelajaran, belajar diturunkan, ditransformasikan, dan dikembangkan dari berbagai teori psikologi kognitif, bukan teori fisika Quantum.
- b. Pembelajaran Quantum lebih bersifat humanistik, bukan positivitis-empiris, “hewan-istis” dan atau nativitis. Manusia selaku pembelajar menjadi pusat perhatiannya. Potensi diri, kemampuan pikiran, daya motivasi, dan sebagai dari pembelajar diyakini dapat berkembang secara maksimal atau optimal.
- c. Pembelajaran Quantum lebih bersifat konstruktivis, bukan positivitis-empiris, behavioritis, karena itu nuansa konstruktivisme dalam pembelajaran quantum relatif kuat.

¹⁸ Yopi Yafrin, *penulisan pelatihan The Power Of Mindtech untuk makalah*, Makalah ini disajikan dalam seminar pelatihan The Power Of Mindtech bagi Maha siswa UIN Maliki Malang, Malang 7 Mei 2012.

- d. Pembelajaran Quantum memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna, bukan sekedar transaksi makna. Dapat dikatakan bahwa interaksi telah menjadi kunci dan konsep sentral dalam pembelajaran quantum. Karena itu pembelajaran quantum memberikan tekanan pada pentingnya interaksi.
- e. Pembelajaran Quantum sangat menekankan pada pemercepatan pembelajaran dengan taraf keberhasilan tinggi. Disini pemercepatan pembelajaran diandaikan sebagai lompatan quantum. Pendeknya, menurut pembelajaran quantum, proses pembelajaran harus berlangsung cepat dengan keberhasilan tinggi. Untuk itu, segala hambatan dan halangan yang dapat melambatkan proses pembelajaran harus disingkirkan, dihilangkan, atau dieliminasi.
- f. Pembelajaran Quantum sangat menekankan kealamian dan kewajaran proses pembelajaran, bukan keartifisialitas atau keadaan yang dibuat-buat.
- g. Pembelajaran Quantum sangat menekankan kebermampuan dan kebermutuan proses pembelajaran.
- h. Pembelajaran Quantum memiliki model yang memadukan konteks dan isi pembelajaran. Konteks pembelajaran meliputi, suasana yang memberdayakan landasan yang kukuh.
- i. Pembelajaran Quantum memusatkan perhatian pada pembentukan keterampilan akademis, keterampilan dalam hidup, dan prestasi fisikal atau material.

- j. Pembelajaran Quantum menempatkan nilai dan keyakinan sebagai bagian penting proses pembelajaran.
- k. Pembelajaran Quantum mengutamakan keberagaman dan kebebasan, bukan keragaman dan ketertiban.
 - l. Pembelajaran Quantum mengintegrasikan totalitas tubuh dan pikiran dalam proses pembelajaran. Aktivitas total antara tubuh dan pikiran membuat pembelajaran bisa berlangsung lebih nyaman dan hasilnya lebih optimal.

3. Prinsip utama pembelajaran Quantum

Prinsip pembelajaran quantum berarti:

- a. Aturan aksi atau perbuatan yang diterima atau dikenal
- b. Sebuah hukum, aksioma, atau doktrin fundamental.

Pembelajaran quantum juga dibangun diatas aturan aksi, hukum, aksioma atau doktrin fundamental mengenai dengan pembelajaran dan pembelajara. Setidak-tidaknya ada tiga macam prinsip utama yang membangun sosok pembelajaran quantum. Ketiga prinsip utama yang dimaksud sebagai berikut:

- 1) Prinsip utama pembelajaran quantum berbunyi: *Bawalah dunia mereka (pembelajar) ke dalam dunia kita (pengajar), dan antarkan dunia kita (pengajar) ke dalam dunia mereka(pembelajar)*. Setiap interaksi pembelajar, setiap rancangan kurikulum, dan setiap metode pembelajaran harus dibangun diatas prinsip utama tersebut.

2) Dalam pembelajaran quantum juga berlaku prinsip bahwa proses pembelajaran merupakan permainan orkestrasimfoni.

Prinsip dasar quantum terdiri lima macam berikut ini:

- a) Ketahuilah bahwa segalanya berbicara
 - b) Kelahuilah bahwa segalanya bertujuan
 - c) Sadarilah bahwa pengalaman mendahului penamaan
 - d) Akuilah setiap usaha yang dilakukan dalam pembelajaran
 - e) Sadarilah bahwa sesuatu yang layak dipelajari layak pula dirayakan
- 3) Dalam pembelajaran quantum juga berlaku prinsip bahwa pembelajaran harus berdampak bagi terbentuknya keunggulan.

D. Kajian tentang Strategi Bermain Peran *Role Playing*

1. Pengertian Strategi Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode dipilih guru dalam memberikan suatu materi pelajaran sangat menentukan terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Aswan Zain Dan Syaiful Bahri dalam bukunya para ahli merumuskan berbagai ta'rif tentang metode diantaranya sebagai berikut:

- a. Abd.Rahman Ghunaimah menta'rifkan bahwa metode belajar adalah cara-cara yang praktis dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Proyek pembinaan Perguruan tinggi Agama, merumuskan pula sebagai berikut: metode mengajar adalah suatu teknik penyampaian bahan

pelajaran terhadap murid yang dimaksudkan agar murid menangkap pelajaran dengan mudah, efektif, dan dapat direncanakan oleh anak didik dengan baik.¹⁹

Metode bermain peran (*Role Playing*) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang.

2. Kelebihan Strategi *Role Playing*

Kelebihan metode bermain peran (*Role Playing*) sebagai berikut:

- a. Dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak. Baik dalam kehidupan sehari-hari, keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.
- b. Dapat mengembangkan kreatifitas siswa.
- c. Dapat memupuk keberanian siswa dan percaya diri siswa.
- d. Memperkaya pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.
- e. Dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

3. Kelemahan Strategi (*Role Playing*)

Disamping memiliki kelebihan, metode bermain juga mempunyai kelemahan, diantaranya sebagai berikut:

¹⁹ Syaiful Bahri Djumarah, *Staregi Belajar Mengajar* (Jakarta: Renika Cipta, 1995), hlm 4

- a. Pengalaman yang diperoleh melalui metode bermain peran, tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan.
- b. Pengelolaan yang kurang baik, sering kali dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
- c. Faktor psikologi seperti rasa malu, takut, sering mempengaruhi siswa dalam menggunakan metode bermain peran.²⁰

4. Langkah-langkah Strategi *Role Playing*

Shaftel berpendapat bahwa *Role Playing* terdiri dari sembilan langkah:²¹

1. Memanaskan suasana kelompok
2. Memilih partisipan
3. Mengatur setting tempat kejadian
4. Menyiapkan peniliti
5. Pemeranan
6. Diskusi dan evaluasi
7. Memerankan kembali
8. Bediskusi dan mengevaluasi
9. Saling berbagi dan mengembangkan pengalaman

Masing-masing langkah dan tahap ini memiliki tujuan khusus yang akan menambah “kekayaan”, hasil model ini serta membantu siswa untuk fokus pada aktifitas pembelajaran. Secara bersamaan, langkah-langkah diatas juga ada sebuah garis pikiran yang dapat ditemukan selama aktifitas pembelajaran, bahwa semua

²⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2009), hlm 160-161

²¹ Joyce Bruce, Weil Marsha, Calhoun Emily “ *Models of Teaching model-model Pengajaran*” yogyakarta: Pustaka Pelajar.2009 hlm.331-332

siswa telah siap dengan peran mereka masing-masing, memahami peran mereka masing-masing, dan mengadakan diskusi yang tidak hanya mengadakan diskusi yang menjadi ajang reaksi yang ke sana ke mari, meskipun hal ini juga penting untuk tujuan-tujuan tertentu.

Ada beberapa tahapan dan aktifitas dalam strategi *Role Playing*. Beberapa tahapan tersebut akan di diskusikan dan di ilustrasikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1.2: Struktur Pengajaran dalam *Role Playing*

Tahap Pertama: Memanaskan Suasana Kelompok	Tahap Kedua: Memilih Partisipan
Mengidentifikasi dan memaparkan masalah Menjelaskan masalah Menafsirkan masalah Menjelaskan <i>Role Playing</i>	Menganalisis peran Memilih pemain yang akan melakukan peran
Tahap ketiga: Mengatur Setting	Tahap keempat: Mempersiapkan peneliti
Mengatur sesi-sesi tindakan Kembali menegaskan peran Lebih dekat pada situasi yang bermasalah	Memusatkan apa yang akan dicari Memberikan tugas pengamatan
Tahap kelima: Pemeranan	Tahap keenam: Berdiskusi dan mengevaluasi
Memulai <i>Role Playing</i> Mengukuhkan <i>Role Playing</i> Menyudahi <i>Role Playing</i>	Mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan) Mengkondisikan fokus-fokus utama Mengembangkan pemeranan selanjutnya
Tahap ketujuh: Memerankan kembali	Tahap kedelapan: Diskusi dan evaluasi
Memainkan peran yang diubah Memberi masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya	Sebagaimana dalam tahap enam
Tahap kesembilan: Berbagi dan menggeneralisasikan pengalaman	Mengubah situasi yang bermasalah dengan kehidupan di sunia nyata serta masalah-masalah yang baru muncul. Menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku

5. Peran/tugas guru dalam menerapkan strategi *Role Playing*

Dalam peran ini ada lima prinsip reaksi dan peran yang penting dalam strategi *Role Playing* ini. Pesan atau tugas guru dalam menerapkan strategi *Role Playing* antara lain:

- a) Menerima semua respons siswa dengan tanpa menghakimi
- b) Membantu siswa mengeksplorasi berbagai sisi mengenai situasi permasalahan dan membandingkan beberapa alternatif
- c) Meningkatkan kesadaran siswa tentang pandangan serta perasaan mereka dengan cara membuat refleksi, dan menyimpulkan respon-respon siswa.
- d) Menggunakan konsep peran, dan menekankan bahwa ada banyak cara untuk memainkan peran.
- e) Menekankan bahwa ada banyak cara alternatif dalam menyelesaikan sebuah masalah.

Guru membantu siswa mempertimbangkan dan melihat konsekuensi-konsekuensi untuk mengevaluasi solusi-solusi dan membandingkannya dengan alternatif lain.

Ada dua alasan dasar mengapa seorang guru memutuskan untuk menggunakan strategi *Role Playing* dengan siswa. Salah satunya adalah untuk memulai program pendidikan sosial yang sistematis, dimana strategi ini menyediakan banyak materi untuk didiskusikan dan dianalisis. Untuk itu sebuah masalah dalam situasi tertentu mungkin akan dipilih. Alasan yang kedua adalah untuk memberi saran pada sekelompok siswa dalam menghadapi sebuah masalah keseharian.

Beberapa ciri masalah sosial yang mudah untuk ditelusuri dengan bantuan strategi *Role Playing* ini, yakni:

- a. *Konflik Interpersonal*. Fungsi utama *Role Playing* adalah memunculkan konflik antara beberapa orang sehingga siswa bisa menemukan teknik untuk mengatasi konflik tersebut.
- b. *Relasi Antar Kelompok*. Masalah ini melibatkan konflik yang mungkin saja tidak muncul kepermukaan. Ciri *Role Playing* yang satu ini dapat digunakan untuk membuka *stereotype* dan prasangka atau untuk mendorong penerimaan terhadap hal-hal yang ganjil.
- c. *Dilema Individu*. Hal ini muncul ketika seorang terperangkap dalam dua nilai yang bertentangan, atau antara kepentingannya dan kepentingan orang lain.
- d. *Masalah Historis dan Kontemporer*. Hal ini mencakup situasi yang bermasalah, saat ini atau dimasa lalu, dimana pembuat kebijakan, hakim, dan pemimpin politik, atau negarawan harus menghadapi suatu masalah atau seseorang dan kemudian membuat keputusan.

Mau tidak mau, dalam ciri khas ini masalah sosial, secara ilmiah siswa akan fokus pada aspek dalam situasi yang mereka rasa penting. Mereka mungkin akan berkonsentrasi pada perasaan yang terungkapkan, perilaku dan nilai masing-masing pemain peran yang dapat dilihat melalui kata-kata dan tindakannya, solusi permasalahan, atau konsekuensi perilaku mereka. Jika dimungkinkan dapat dilaksanakannya, guru bisa menitik beratkan satu diantara beberapa wilayah ini dalam pemeranan dan diskusi. Rangkaian kurikulum bisa didasarkan pada masing-masing fokus berikut, eksplorasi perasaan, eksplorasi tingkah laku, nilai,

dan persepsi, pengembangan skill dan sikap pemecahan masalah, eksplorasi materi yang akan dibahas.²²

Tabel 1.3: fokus-fokus yang mungkin ada dalam sesi *Role Playing*

I.Persiapan	II.Perilaku, nilai,dan persepsi	III.perilaku dan skill Pemecahan Masalah	IV.Bahan Bahasan
1. Meneliti Perasaan diri sendiri 2. Meneliti Perasaan orang lain 3. Bertindak atau melepaskan perasaan 4. Memainkan peran utama untuk mengubah persepsi orang lain dan persepsi pribadi	1. Mengenali nilai kebudayaan dan bagian-bagian kebudayaan 2. Memperjelas dan mengevaluasi nilai serta nilai konflik dalam sebuah karakter	1. Terbuka pada semua kemungkinan social 2. Kemampuan mengenali sebuah masalah 3. Kemampuan mengembangkan solusi alternative 4. Kemampuan mengevaluasi konsekuaensi bagi dirinya sendiri dan orang lain mengenai alternatif solusi suatu permasalahan 5. Mengalami konsekuensi dan membuat keputusan akhir berdasarkan pertimbangan beberapa konsekuensi ini. 6. Menganalisis kriteria dan asumsi dibalik semua alternative yang ada 7. Mempelajari tingkah laku yang baru.	1. Perasaan partisipan 2. Realitas historik: kritik sejarah, dilemma, dan keputusan

Dampak-dampak intruksional dan pengiring *Role Playing* diatur secara khusus untuk mendidik siswa dalam:

- 1) Analisis nilai dan perilaku masing-masing individu
- 2) Pengembangan strategi-strategi dalam memecahkan masalah interpersonal ataupun personal
- 3) Pengembangan rasa empati terhadap orang lain.

²²*Ibid.* Hlm 346-347

Sedangkan dampak pengiringnya adalah pemerolehan informasi mengenai masalah sosial dan nilai, sebagaimana dalam mengungkapkan opini seseorang.

E. Kajian tentang motivasi belajar

1. Pengertian motivasi belajar

Telah lama dipahami bahwa motivasi merupakan pendorong bagi setiap individu untuk berperilaku. Perilaku belajar pada manusia muncul tidak terlepas dari adanya motivasi yang ada di dalam dirinya.

Para ahli pendidikan dan psikologi menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan manusia baik melalui pelatihan maupun pengalaman. Dari pengertian tersebut tersirat bahwa ada dorongan (motif) yang mendorong manusia untuk belajar, sehingga seseorang mau melakukan suatu kegiatan secara berulang-ulang (latihan) untuk mencapai tujuan yang telah diharapkan yaitu perubahan perilaku (baik secara kognitif, afaktif, maupun psikomotorik). Dengan demikian, motivasi dapat diibaratkan sebagai sumber energi setiap orang untuk mencapai tujuan dalam belajar.

Suatu motive adalah set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Perilaku atau tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam upaya mencapai tujuan tertentu sangat tergantung dari motive yang dimilikinya. Hal ini seperti yang diungkapkan Arden (1957).

Motives as internal condition arouse, sustain, direct and determine the intensity of learning effort, and also define the set satisfying or unsatisfying consequences of goal.

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa kuat lemahnya atau semangat tidaknya usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai suatu tujuan akan ditentukan oleh kuat lemahnya motive yang dimiliki oleh orang tersebut. Motive dan motivasi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan.

Motivasi merupakan penjelmaan dari motive yang dapat dilihat dari perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang. Hilgard mengatakan bahwa motivasi adalah

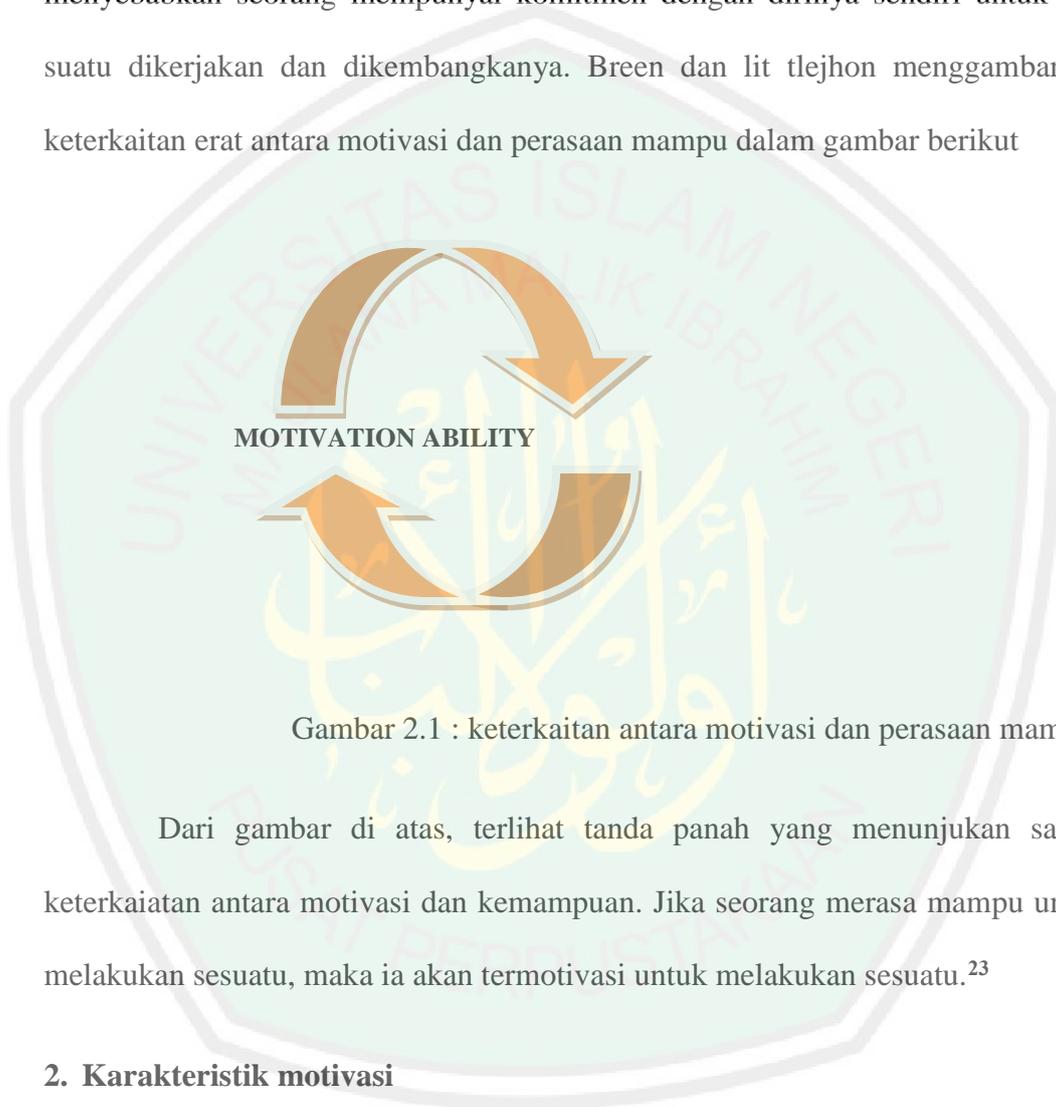
Suatu keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang menyebabkan seseorang melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu, jadi dengan demikian motivasi muncul dari dalam diri seseorang karena dorongan untuk mencapai tujuan.

Merujuk pada kesepakatan pendapat para ahli psikologi pendidikan secara umum, Fisher menyatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa tersebut dikategorikan dalam tiga sumber utama motivasi belajar, yaitu:

- 1) Kepuasan intristik
- 2) Penghargaan atau hadiah secara ekstintik
- 3) Keberhasilan menyelesaikan tugas, yaitu perpaduan antara kepuasan dan hadiah (*success in the task*).

Kepuasan intristik (*intrinsic satisfaction*), yaitu kepuasan yang dirasakan oleh individu ketika melakukan kegiatan belajar. Untuk memunculkan kepuasan intristik biasanya guru memunculkan perasaan gembira, menyenangkan, penuh semangat atau *puzell* di dalam kelas, lagu-lagu, dan juga permainan.

Perasaan-perasaan untuk melakukan segala sesuatu serta perasaan-perasaan lain yang dapat menjaga atau mempertahankan motivasi akan dapat menyebabkan seorang mempunyai komitmen dengan dirinya sendiri untuk apa suatu dikerjakan dan dikembangkannya. Breen dan lit tlejhon menggambarkan keterkaitan erat antara motivasi dan perasaan mampu dalam gambar berikut



Gambar 2.1 : keterkaitan antara motivasi dan perasaan mampu.

Dari gambar di atas, terlihat tanda panah yang menunjukkan saling keterkaitan antara motivasi dan kemampuan. Jika seorang merasa mampu untuk melakukan sesuatu, maka ia akan termotivasi untuk melakukan sesuatu.²³

2. Karakteristik motivasi

Sebagaimana pengertian sebelumnya, motivasi merupakan kecenderungan atau disposisi untuk bertindak dengan cara-cara tertentu. Motivasi memunculkan energi pada diri individu untuk mencapai tujuan-tujuan, baik jangka panjang maupun jangka pendek yang telah ditetapkan. Yang menjadi karakteristik motivasi antara lain, kecenderungan untuk bertindak,

²³Esa Nur Wahyuni, *Motivasi dalam Pembelajaran*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), hlm 1-25.

membangkitkan dan mengarahkan, memelihara atau menjaga lebih lama, dan motivasi dipelajari atautkah pembawaan.

Pada saat suatu tindakan atau perilaku direncanakan akan dimulai, maka itu berkaitan dengan domain emosi atau efektif (seperti optimis atau pesimis, dan lain sebagainya). Berikut ini menjelaskan kebutuhan-kebutuhan motivasional dan tiap-tiap domain sumber-sumber motivasi.

Tabel 1.2: Sumber-sumber motivasi yang diungkapkan Arden

Domain	Kebutuhan-kebutuhan Motivasional
Behavioral/eksternal	- Mendapatkan apa yang diinginkan, konsekuen yang menyenangkan (<i>rewards</i>) atau menghindari sesuatu yang tidak di inginkan atau tidak menyenangkan.
Sosial	- Meniru model-model yang positif - Menjadi bagian dalam suatu kelompok atau mempunyai nilai sebagai anggota suatu kelompok.
Biologi	- Meningkatkan/menurunkan stimulus, mengaktifkan indera perasa (menyentuh, membau, merasakan, dll) - Mengurangi rasa lapar - Menjaga keseimbangan.
Kognitif	- Menjaga konsentrasi atau perhatian untuk sesuatu yang menarik atau membahayakan - Mengembangkan makna/menurunkan ketidakseimbangan - Memecahkan suatu problem/membuat keputusan - Menggambarkan sesuatu - Mengeliminasi ancaman atau resiko
Afektif	- Meningkatkan perasaan positif - Menurunkan perasaan negatif - Meningkatkan rasa aman atau mengurangi rasa yang mengancam - Menjaga antusiasme dan optimisme
Konatif	- Menetapkan harapan-harapan - Mengontrol hidup sendiri - Mengembangkan atau menjaga <i>self efficacy</i> - Mengurangi atau menurunkan hambatan mencapai tujuan - Mengurangi kontrol orang lain pada diri sendiri
Spiritual	- Memahami tujuan hidup sendiri - Menjaga hubungan dengan Yang Maha Kuasa

Dari tabel diatas dijelaskan bahwa pada suatu saat tindakan atau perilaku dilakukan dengan gigih, atau sungguh-sungguh maka itu berkaitan dengan domain konasi (keinginan/volition) atau berorientasi pada tahun.²⁴

3. Fungsi motivasi

Pembelajaran akan berhasil manakala siswa memiliki motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, menumbuhkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu tugas dan tanggung jawab guru. Guru yang baik dalam mengajar selamanya akan berusaha mendorong siswa untuk beraktifitas mencapai tujuan pembelajaran.

Ada dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran, yakni:

1) Mendorong siswa untuk beraktifitas

Ada anak dengan sukarela mengumpulkan batu untuk membuat benteng ketika bermain perang-perangan dengan teman-teman sebayanya. Tingkah laku yang ditunjukkan anak itu tidak lain karena adanya motivasi mereka. Tanpa adanya motivasi, jangankan mengumpulkan batu dalam jumlah banyak, menggeser satu buahpun belum tentu mau. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku setiap orang disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja atau beraktifitas sangat ditentukan oleh besar-kecilnya motivasi orang yang bersangkutan.

²⁴*Ibid*, hlm 1-25

2) Motivasi berfungsi sebagai pengaruh

Tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Anak-anak akan merasa tidak senang, manakala aktivitasnya diganggu, karena dia merasa hal itu dapat menghambat pencapaian tujuan. Dengan demikian, maka motivasi bukan hanya dapat menggerakkan seseorang untuk beraktivitas, tetapi melalui motivasi juga orang tersebut akan mengarahkan aktivitasnya secara bersungguh-sungguh untuk mencapai tujuan tertentu.

Memperhatikan fungsi diatas, maka jelas motivasi dapat menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu meningkatkan motivasi belajar merupakan salah satu tugas guru yang cukup penting.²⁵

4. Prinsip-prinsip motivasi belajar

Dalam penerapan motivasi belajar untuk memperoleh hasil pembelajaran yang optimal, perlu diperhatikan prinsip-prinsip penerapan motivasi.

- 1) Pujian lebih efektif daripada hukuman. Hukuman bersifat menghentikan suatu perbuatan, sedangkan pujian bersifat menghargai hasil kerja yang telah dilakukan. Oleh karena itu memberikan pujian akan lebih efektif untuk membangkitkan motivasi belajar.

²⁵Wina Sanjaya, *Kurikulumdan Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm 250-256

- 2) Para siswa memiliki kebutuhan psikologis yang bersifat dasar perlu mendapat kepuasan. Siswa berbeda-beda dalam upaya memenuhi kebutuhan tersebut.
- 3) Dorongan yang muncul dari dalam (intrinsik), lebih efektif dibandingkan dengan dorongan yang muncul dari luar (ekstrinsik) dalam menggerakkan motivasi belajar siswa.
- 4) Tindakan-tindakan atau respons siswa yang sesuai dengan tujuan perlu diberikan penguatan untuk memantapkan hasil belajar siswa.
- 5) Motivasi mudah menular kepada orang lain. Guru yang mengajar penuh antusias dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga dapat mendorong kepada temannya yang lain untuk meningkatkan motivasi belajarnya.
- 6) Pemahaman siswa yang jelas terhadap tujuan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, siswa perlu tahu arah dan tujuan pembelajaran.²⁶

5. Jenis-jenis motivasi

Pembagian motivasi dapat dilihat dari perspektif kebutuhan dan perspektif fungsional, serta dari sifatnya.

1) Perspektif kebutuhan

Teori motivasi yang memandang dari sudut kebutuhan dikembangkan oleh Maslow. Kebutuhan manusia itu bertingkat-tingkat. Individu

²⁶*Ibid*, hlm 258-259.

akan merasa puas memenuhi kebutuhan pada taraf tertentu manakala pada taraf sebelumnya kebutuhan itu telah terpenuhi.

Kebutuhan-kebutuhan itu adalah sebagai berikut:

- a. Kebutuhan fisiologis, yaitu kebutuhan dasar yang harus terpenuhi sebelum kebutuhan-kebutuhan lain terpenuhi. Kebutuhan fisiologis meliputi rasa lapar, haus, kebutuhan istirahat dan lain sebagainya.
- b. Kebutuhan akan keamanan (*security*), yaitu kebutuhan rasa terlindungi dari rasa takut dan kecemasan.
- c. Kebutuhan sosial, yaitu kebutuhan akan cinta kasih, seperti diterima dalam kelompok, perasaan dihargai dan dihormati oleh orang lain.
- d. Kebutuhan untuk menjadi diri sendiri, yaitu kebutuhan berprestise yang erat dengan kebutuhan untuk mengembangkan bakat dan minat yang dimilikinya baik dalam bidang pengetahuan, sosial dan lain sebagainya.

Menurut Maslow, motivasi pada setiap tingkatan hanya dapat dibangkitkan manakala telah terpenuhinya tingkat motivasi sebelumnya. Misalkan, anak hanya mungkin dapat mengembangkan minat dan bakatnya yang sempurna, manakala telah memiliki rasa diterima oleh kelompok sosialnya.

2) Prespektif fungsioanal

Prespektif ini membagi jenis motivasi dilihat dari konsep motivasi sebagai penggerak, harapan dan insentif.

- a. Motivasi sebagai penggerak adalah motivasi yang memberi tenaga untuk aktivitas tertentu. Artinya, aktivitas ini hanya mungkin terjadi apabila ada faktor pendorong yang menggerakkan seluruh energi yang tersedia. Penggerak itu bisa datang dari luar individu yang kemudian dinamakan sumber eksternal atau bisa muncul dari dalam yang kemudian dinamakan sumber internal.
- b. Motivasi yang didasarkan kepada harapan adalah motivasi yang memandang bahwa sesuatu itu pasti terjadi sesuai dengan harapan. Dengan demikian, motivasi itu bangkit karena adanya harapan tertentu, yaitu harapan yang dapat memuaskan kebutuhannya. Manakala individu merasa sesuatu tidak akan muncul sesuai dengan harapan, maka motivasi itu akan melemah.
- c. Motivasi yang didasarkan kepada intensif adalah motivasi yang muncul oleh karena adanya tujuan yang nyata. Tujuan tersebut adalah suatu yang dapat mengakibatkan rasa senang, misalkan karena adanya hadiah atau pujian. Motivasi individu dapat dibangkitkan melalui insentif.²⁷

Selain jenis-jenis motivasi yang dijelaskan diatas, ada juga motivasi atau motif-motif yang aktif itu sangat bervariasi:

- 1) Motif-motif bawaan

²⁷*Ibid*, hlm 254-257.

Yang dimaksud dengan motif bawaan adalah motivasi yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Misalkan: Dorongan untuk bekerja, untuk beristirahat, dorongan untuk makan, motif-motif ini seringkali disebut motif-motif yang disyaratkan secara biologis.

2) Motif-motif yang dipelajari

Artinya yaitu motif yang timbul karena dipelajari. Misalnya: Dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu didalam masyarakat. Motif-motif ini sering kali disebut dengan motif-motif yang disyaratkan secara sosial.²⁸

6. Bentuk-bentuk motivasi di sekolah

Di dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi sangat baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Motivasi bagi pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar disekolah.²⁹

1) Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak belajar siswa, yang utama justru untuk mencapai angka atau nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai raport angkanya baik-baik.

²⁸Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: CV Rajawali, 1986), hlm 87-86.

²⁹*Ibid*, hlm 91-94.

2) *Hadiah*

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut.

3) *Saingan atau kopetisi*

Saingan atau kopetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa.

4) *Ego involment*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertahankan harga dirinya adalah salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.

5) *Memberi ulangan*

Para siswa akan merasa giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Tetapi yang harus diingat oleh guru, adalah jangan terlalu sering memberi tugas kepada siswa karena dapat membosankan dan bersifat repetitif.

6) *Mengetahui hasil*

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui hasil belajar meningkat, maka ada motivasi belajar pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya akan terus meningkat.

7) *Pujian*

Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberi pujian. Oleh karena itu supaya pujian ini merupakan motivasi, pemberian harus tepat. Dengan pujian akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

8) *Hukuman*

Hukuman sebagai reinforcement yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

9) *Hasrat untuk belajar*

Hasrat untuk belajar, berarti ada unsure kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

10) *Minat*

Proses belajar itu akan meningkat dan berjalan dengan lancar kalau disertai dengan minat. Mengenal minat ini antara lain dapat dibangkitkan dengan cara-cara sebagai berikut:

- a) Membangkitkan adanya suatu kebutuhan
- b) Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau
- c) Member kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik.

d) Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

11) Tujuan yang diakui

Rumusa tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa akan merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), dengan jenis kolaboratif partisipatoris.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang bertujuan meningkatkan praktek pembelajaran secara berkesinambungan, yang pada dasarnya melekat pada terlaksananya misi profesional pendidikan yang diemban guru.

Penelitian ini melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif, sebab dalam melakukan penelitian peneliti lebih fokus untuk mengungkap makna : yakni makna dan proses pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk membangkitkan gairah, motivasi, dan juga prestasi belajar siswa melalui tindakan yang dilakukan.

Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Sementara itu Kirk dan Miller mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan terhadap manusia dalam kawasannya sendiri dan

berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristiwanya.¹

Karakteristik penelitian kualitatif, pendekatan kualitatif memiliki banyak ciri sebagaimana banyak dipaparkan oleh para ahli. Berikut ini beberapa penelitian kualitatif antara lain :

1) Bersifat alamiah, desain penelitian kualitatif bersifat alamiah, artinya peneliti tidak berusaha untuk memanipulasi situs (*setting*) penelitian, ataupun melakukan intervensi terhadap aktivitas subjek penelitian dengan memberikan *treatment* (perlakuan) tertentu. 2) Bersifat Dinamis dan Berkembang, terkait dengan situs alamiahnya maka fenomena yang dilihat peneliti yang bersifat dinamis dan berkembang, untuk itu seorang peneliti harus melakukan penelitian yang kurun waktu cukup lama agar dapat melihat perubahan atau perkembangan subjek. 3) Fokus Penelitian dari fokus ini biasanya diturunkan beberapa *pertanyaan penelitian*. Dalam penelitian kualitatif ada batas kajian penelitian yang ditentukan oleh fokus penelitian. 4) Bersifat Deskriptif penelitian kualitatif akan melakukan penggambaran secara mendalam tentang situasi atau proses diteliti. Karena sifatnya ini, penelitian kualitatif tidak berusaha untuk menguji hipotesis. 5) Sarana Penelitian Berlaku sebagai Subjek Penelitian. 6) Data Penelitian Bersifat Deskriptif, berupa narasi atau cerita. 7) Berfokus Pada Proses dan interaksi Subjek. 8) Terbatas. 9) pemilihan Subjek Dilakukan Secara Purposive. 10) Kontak Personal Secara Langsung. 11) Human Instrumen. 12) Menggunakan Data Langsung. 13) Pengumpulan Data Dengan Observasi Terlibat. 14) Hubungan

¹ Drs. S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000), hlm 35-36.

antara Peneliti dengan informan Terjalin Akrab 15) Perspektif Holistik 16) Berorientasi Pada Kasus Unik, kasua unik ini bukan berarti kasus yang aneh, dalam artian tidak pada umumnya. Namun dalam setiap fenomena yang tengah diteliti ada kasus-kasus tertentu yang sifatnya unik dan khas untuk situasi itu.17) Netralis Empatik 18) Keabsahan Data, seorang harus dapat menunjukkan data yang valid dan variabel.19) Analisis Data Dilakukan Secara Induktif. 20) kebenaran Emik 21) Simpulan Bersifat Subjektif . 22) Bersifat fleksibel 23) Pentingnya Makna Terdalam (Depth Meaning). 24) Proses Pengumpulan Data Secara Simultan.²

Selanjutnya penelitian kualitatif terdapat enam jenis penelitian diantaranya :

(1) etnografi, (2) studi kasus, (3) grounded teori, (4) interaktif, (5) ekologi, dan (6) future.³

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Studi Kasus) yaitu, penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik. Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi (2006) menjelaskan PTK dengan memisahkan kata-kata yang tergabung didalamnya, yakni: Penelitian + Tindakan + Kelas, dengan paparan sebagai berikut :

- a. *Penelitian* menunjuk pada kegiatan mencermati suatu objek, dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk mendapatkan

² Muhammad Idrus, *Metodologi Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Edisi kedua*, (Jakarta: Erlangga, 2009), hlm 23-28.

³ Robert C. Bogdan dan Biklen, *Qualitatif Research For Education: An Introduction to Theory and Methods*, (Boston, 1982), hlm 27-30.

informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik.

- b. *Tindakan* menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu.
- c. *Kelas* dalam hal ini tidak terkait pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Yang dimaksud dengan dengan istilah kelas adalah sekelompok peserta didik dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.⁴

Berdasarkan pemahaman terhadap tiga kata kunci tersebut, dapat disimpulkan bahwa: *penelitian tindakan kelas* merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru, oleh guru bersama-sama dengan peserta didik, atau oleh peserta didik di bawah bimbingan dan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Peneliti berkedudukan sebagai peneliti mandiri, dalam hal ini peneliti terlibat secara langsung dan merencanakan tindakan, melakukan tindakan, observasi, refleksi dan lain-lain. Dalam penelitian tindakan ini peneliti melakukan suatu tindakan atau intervensi, yang secara khusus diamati terus menerus, dilihat plus-minusnya kemudian diadakan perubahan terkontrol sampai upaya maksimal dalam bentuk tindakan yang paling tepat.

⁴Mulyasa. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm 10-11.

Carr dan Kemmis mengartikan Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk *inquiry* atau penyelidikan yang dilakukan melalui refleksi diri. PTK dilakukan oleh peserta yang terlibat dalam situasi yang diteliti, seperti guru, peserta didik, atau kepala sekolah. PTK dilakukan dalam situasi sosial termasuk situasi pendidikan.⁵

Prosedur penelitian

a. Rancana Tindakan (*planing*)

Pada tahap ini peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian yaitu meliputi prasurevei, menentukan tujuan pembelajaran, membuat rencana pembelajaran, merancang instrumen, membuat lembar observasi dan alat evaluasi untuk setiap pertemuan. Adapun rincian langkah-langkah yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) Prasurevei dan pengamatan mengenai kondisi sekolah, kondisi siswa, sarana dan prasaranayang mendukung pembelajaran dan metode yang digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Merumuskan tujuan pembelajaran, yakni untuk meningkatkan keterampilan yakni untuk meningkatkan keterampilan jual beli dalam sebuah koperasi dengan penerapan strategi *Role Playing*.
- 3) Membuat rancangan instrumen.
- 4) Menyiapkan lembar aktivitas belajar siswa dan catatan lapangan.

b. Pelaksanaan tindakan (*action*) dan pengamatan (*observation*)

⁵ Suyadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), hlm21-22.

Pada tahap ini, guru melakukan kegiatan pembelajaran seperti yang telah direncanakan, yaitu kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* dalam pembelajaran koperasi. Pelaksanaan tindakan bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan.

Karakteristik PTK adalah sebagai berikut :⁶

- a. Guru merasa bahwa ada permasalahan yang mendesak untuk segera diselesaikan di dalam kelasnya.
- b. Refleksi diri, refleksi ini sekaligus juga membedakan antara PTK dengan penelitian pada umumnya yang menggunakan responden atau populasi secara objektif dalam mengumpulkan data. Dimaksud di sini adalah refleksi dalam pengertian adalah melakukan introspeksi diri.
- c. Penelitian tindakan kelas dilakukan di dalam kelas, sehingga fokus perhatian adalah proses pembelajaran antara guru dan siswa melalui interaksi.
- d. PTK bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara terus menerus.

Pemahaman terhadap tujuan dan manfaat PTK akan mengarahkan guru dan peneliti dalam pelaksanaannya, serta memotivasi untuk mencari berbagai sumber yang mengarah pada pencapaian tujuan tersebut. Berdasarkan pemahaman tersebut, secara umum Penelitian Tindakan Kelas bertujuan sebagai berikut :

⁶*Ibid*, hlm23-29

- a. Memperbaiki dan meningkatkan kondisi-kondisi belajar serta kualitas pembelajaran.
- b. Meningkatkan layanan professional dalam konteks pembelajaran, khususnya layanan kepada peserta didik sehingga terciptanya layanan prima.
- c. Memberikan kesempatan kepada guru berimprovisasi dalam melakukan tindakan pembelajaran yang direncanakan secara tepat waktu dan sasarnya.
- d. Memberikan kesempatan kepada guru mengadakan pengkajian secara bertahap terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukannya sehingga tercipta perbaikan yang berkesinambungan.
- e. Membiasakan guru mengembangkan sikap ilmiah, terbuka, dan jujur dalam pembelajaran.

PTK sangat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman guru terhadap pembelajaran yang menjadi tugas utamanya. Berbagai manfaat Penelitian Tindakan Kelas antara lain dapat dikemukakan sebagai berikut :

- a. Mengembangkan dan melakukan inovasi pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan senantiasa tampak baru dikalangan peserta didik.
- b. Merupakan upaya pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sesuai dengan karakteristik pembelajaran, serta situasi dan kondisi kelas

- c. Meningkatkan profesionalisme guru melalui upaya penelitian yang dilakukannya, sehingga pemahaman guru senantiasa meningkat, baik berkaitan dengan metode maupun isi pembelajaran.⁷

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jatimulyo 3 Malang, Jalan Bunga Srigading No. 29. Alasan peneliti mengadakan penelitian di lembaga ini karena siswa yang ada di sekolah tersebut kurang memiliki motivasi belajar dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi koperasi. Berdasarkan informasi dari informan dalam pembelajaran IPS khususnya materi koperasi siswa kelas VI, kebanyakan siswa masih belum merasakan bagaimana caranya mempraktekan secara langsung cara berkoperasi.⁸

Demikian juga dilihat dari informasi yang didapat peneliti bahwasannya, siswa kelas IV memang sulit untuk berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran. Selain itu faktor yang mempengaruhi siswa kurang semangat dalam mengikuti proses belajar, karena ada faktor lain yaitu ada kemungkinan besar juga metode yang digunakan guru kurang menarik. Sebab guru di SDN Jatimulyo 3 Malang, kebanyakan masih menggunakan metode ceramah dan juga Tanya jawab pada proses belajarnya.

Maka dari itu peneliti perlu mengadakan penelitian di lembaga tersebut, untuk meningkatkan motivasi belajar yang ada di sekolah tersebut, agar

⁷Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm 88-90.

⁸Wawancara dengan Susilowati, Guru mata pelajaran IPS kelas VI SDN Jatimulyo 3 Malang, tanggal 9 Agustus 2012.

sekolahan tersebut bisa lebih maju lagi dalam prestasinya di bidang akademik maupun non akademik yang di miliki oleh para peserta didiknya.

C. Kehadiran Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian kualitatif, maka kehadiran peneliti di tempat penelitian mutlak sangat diperlukan sebagai instrumen utama pada penelitian. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama yakni peneliti sebagai pengumpul data, penganalisis dan juga pelapor hasil.

Peneliti dalam metode penelitian kualitatif yaitu berperan sebagai *human instrument*, di mana para peneliti kualitatif sedapat mungkin berinteraksi secara dekat dengan informan, mengenai secara dekat dunia kehidupan mereka, mengamati dan mengikuti alur kehidupan informan secara apa adanya (wajar).

Menurut Nasution yang dikutip oleh sugiono, peneliti sebagai instrument penelitian serasi untuk penelitian serupa, karena memiliki cara sebagai berikut:

1. Peneliti sebagai alat peka dan dapat beraksi terhadap segala stimulus dari lingkungan yang harus diperkirakannya bermakna atau tidak bagi penelitian.
2. Peneliti sebagai alat dapat menyesuaikan diri terhadap semua aspek keadaan.
3. Tiap situasi merupakan keseluruhan.
4. Suatu situasi yang melibatkan interaksi manusia tidak dapat difahami dengan pengetahuan semata.
5. Peneliti sebagai instrument dapat segera menganalisis data yang diperoleh.

6. Hanya manusia sebagai instrumen dapat mengambil kesimpulan berdasarkan data yang dikumpulkan pada suatu saat dan menggunakan segera sebagai balikan untuk memperoleh penegasan, perubahan, dan perbaikan.
7. Dengan manusia sebagai instrument, respim yang aneh, yang menyimpang justru diberi perhatian.⁹

D. Data dan Sumber Data

Data adalah segala keterangan (informasi) mengenai semua hal yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Dengan demikian, tidak semua informasi atau keterangan merupakan data penelitian. Data hanyalah sebagian saja dari informasi, yakni hanya hal-hal yang berkaitan dengan penelitian.¹⁰

Sedangkan sumber data merujuk pada dari mana data penelitian itu diperoleh, data dapat berasal, dari orang maupun bukan orang.¹¹

Adapun proses pengambilan data kualitatif biasanya dilakukan dengan cara *Partisipant Observation* (pengamatan terlibat), yaitu dengan cara peneliti melibatkan diri di dalam kegiatan masyarakat yang ditelitinya sejauh tidak mengganggu aktivitas keseharian masyarakat tersebut.¹²

Data yang diambil peneliti adalah tentang motivasi belajarsiswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang, yang dimana peneliti ingin mengetahui perubahan

⁹Juliana Diah Kurniansih, 2012 *Internalisasi nilai-nilai pendidikan karakter melalui kegiatan Ekstrakurikuler Sie Kerohanian Islam Di SMAN 1 Malang*, Skripsi Pendidikan Agama Islam Progam Strata 1 Tarbiyag UIN Maliki Malang, hlm 61-62.

¹⁰Muhammad Idrus, *Metodologi Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Edisi kedua*, (Jakarta: Erlangga, 2009), hlm 61

¹¹Wahidmurni, *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Peneletian Lapangan*, (Malang: UM Press, 2008), hlm.41

¹²*Ibid*, hlm 149

motivasi serta perilaku atau sikap sebelum dan sesudah mengikuti proses pembelajaran pada pelajaran IPS, khususnya pada materi koperasi.

Sedangkan sumber data yang diperoleh peneliti yaitu, dari beberapa guru dan juga khususnya guru kelas IV.¹³ Disini peneliti mendapatkan informasi mengenai metode-metode yang di gunakan dalam proses pembelajaran IPS materi koperasi siswa kelas IV.

Data penelitian ini mencakup:

1. Hasil lembar observasi perilaku aktivitas siswa.
2. Hasil observasi dan catatan lapangan yang berkaitan dengan aktivitas siswa pada pembelajaran koperasi berlangsung.

Data penelitian ini berupa hasil pengamatan, kumpulan, pencatatan lapangan, dan dokumentasi dari setiap tindakan perbaikan penggunaan pembelajaran model *Quantu Learning* melalui strategi *Role Playing* pada materi koperasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SDN Jatimulyo 3 Malang. Data yang diperoleh dari penelitian tindakan ini ada yang bersifat kualitatif. Data yang bersifat kualitatif diperoleh dari: (1) dokumentasi, (2) observasi, (3) interview.

E. Pengumpulan Data

Untuk menjawab problematika penelitian dalam mencapai tujuan dan membuktikan hipotesa yang telah dirumuskan dalam rancangan penelitian,

¹³Wawancara dengan Susi, Sri sutarni, Guru Mata Pelajaran IPS dan wali kelas VI SDN Jatimulyo 3 Malang, tanggal 9 Agustus 2012.

diperlukan data. Untuk memperoleh data yang dimaksud, seorang peneliti biasanya menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data.

Adapun macam-macam tehnik pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis. Pengamatan dapat dilakukan secara terlibat (partisipatif) ataupun nonpartisipatif.

Metode ini dilakukan untuk mengetahui secara langsung situasi lingkungan dan tempat penelitian. Observasi atau pengamatan merupakan metode yang pertama-tama digunakan dalam melakukan penelitian ilmiah.

Dalam melaksanakan observasi, ada empat pola yang dapat dilakukan, yaitu:¹⁴

- a. Pengamatan secara lengkap, maksudnya pengamat (*observer*) menjadi anggota masyarakat yang diamati secara penuh.
- b. Pemeran serta sebagai pengamat

Pada proses pengamatan ini peneliti tidak sepenuhnya sebagai pemeran serta (tidak menjadi anggota), namun masih tetap melaksanakan proses pengamatan.

- c. Pengamat sebagai pemeran serta

Maksudnya adalah peran pengamat secara terbuka diketahui oleh seluruh subjek, bahkan mungkin pula pengamat didukung oleh subjek.

¹⁴Muhammad Idrus, *Metodologi Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Edisi kedua*, (Jakarta: Erlangga, 2009), hlm 103

Mengingat ada dukungan subjek proses pengamatan ini memungkinkan diperolehnya data yang dibutuhkan dalam penelitian.

d. Pengamatan penuh

Dalam proses ini peneliti dengan bebas melaksanakan proses pengamatan tanpa diketahui oleh subjek yang sedang diamati. Dari beberapa proses penelitian ini peneliti, menggunakan teknik pengamatan sebagai pemeran serta, dimana peneliti mengadakan observasi yakni diketahui oleh subjek-subjek dan juga subjek ada pula yang membantu peneliti untuk mendapatkan sebuah data. Dalam hal ini metode observasi yang digunakan untuk mengamati hal yang terkait dengan penelitian yakni:

- a. lokasi penelitian
- b. Pelaku yang terlibat dalam penelitian yakni (Guru kelas IV dan Kepala Sekolah SDN Jatimulyo 3 Malang).

Selain peneliti ikut berpartisipasi dalam observasi, peneliti juga sekaligus sebagai fasilitator. Sehingga peneliti juga turut mengarahkan siswa yang diteliti untuk melaksanakan tindakan yang mengarah pada data yang diinginkan oleh peneliti.

Dengan menggunakan metode observasi, penulis mengamati secara langsung terhadap obyek yang diselidiki. Metode ini digunakan untuk memperoleh data-data tentang:

- a. Keadaan lokasi penelitian

- b. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa-siswa selama mengikuti proses pembelajaran dan lain-lain.

- 1) Observasi Aktivitas Kelas

Observasi aktivitas kelas merupakan suatu pengamatan langsung terhadap siswa dengan memperhatikan tingkah lakunya dalam pembelajaran, sehingga peneliti memperoleh gambaran suasana kelas dan peneliti dapat melihat secara langsung tingkah laku siswa, kerja sama, serta komunikasi di antara siswa dalam kelompok.

2. Metode wawancara

Model wawancara yang dapat dilakukan meliputi wawancara tak berencana yang berfokus dan wawancara sambil lalu. Wawancara takberfokus adalah pertanyaan yang diajukan tidak terstruktur, namun selalu berpusat pada satu pokok masalah tertentu. Wawancara sambil lalu adalah wawancara yang tertuju kepada orang-orang yang dipilih tanpa melalui seleksi terlebih dahulu secara diteliti, tetapi dijumpai secara kebetulan.¹⁵

Wawancara merupakan alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan dan untuk dijawab secara lisan pula.¹⁶

Ditinjau dari pelaksanaannya, wawancara dibedakan atas:

- a. Wawancara bebas

Dimana pewawancara bebas menanyakan apa saja, tetapi juga mengingat akan data yang akan dikumpulkan.

¹⁵Muhammad Idrus, *Metodologi Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Edisi kedua*, (Jakarta: Erlangga, 2009), hlm 104

¹⁶Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000), hlm 165

b. Wawancara terpimpin

Yaitu wawancara yang dilakukan oleh pewawancara dengan membawa sederetan pertanyaan lengkap terperinci seperti yang dimaksud dalam wawancara terstruktur.

c. Wawancara bebas terpimpin

Yaitu kombinasi antara interview bebas dan interview terpimpin.¹⁷

Dari ketiga jenis wawancara tersebut, peneliti menggunakan wawancara bebas, dengan alasan sebagai berikut:

Dengan adanya interview secara bebas diharapkan terjadi suasana dialog yang santai tidak tegang yang terjadi pada peneliti dan orang yang di interview, diantaranya: Kepala Sekolah SDN Jatimulyo 3 Malang, Guru Kelas IV, serta salah satu siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang, dan diharapkan dengan adanya dialog yang santai peneliti mendapatkan informasi data yang sesuai kebutuhan.

Metode wawancara ini digunakan untuk memperoleh data tentang, bagaimana sistem pembelajaran di SDN Jatimulyo 3 Malang, beserta metode-metode apa yang di gunakan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Data yang dibutuhkan peneliti antara lain,

- a. Keadaan lokasi penelitian
- a. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa-siswa selama mengikuti proses pembelajaran dan lain-lain.

¹⁷Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 156

Data diatas diperoleh peneliti dengan menggunakan metode interview, yang pelaksanaanya di tunjukan kepada:

- a. Kepala Sekolah SDN Jatimulyo 3 Malang
- b. Guru-guru sekolah SDN Jatimulyo 3 Malang
- c. Guru kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang

F. Analisis Data

Analisis Data adalah merupakan suatu proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Dengan aktivitas analisis, diharapkan dapat menemukan kaidah-kaidah atau aturan-aturan.¹⁸

Dipihak lain menurut Siddel sebagaimana dikutip oleh Moelong bahwa analisis data kualitatif prosesnya berjalan sebagai berikut:¹⁹

1. Mencatat yang menghasilkan catatan lapangan, dengan hal itu diberikan kode agar suber datanya tetap dapat ditelusuri.
2. Mengumpulkan, memilah-milah, mengklasifikasi, mensintesiskan, membuat ikhtisar, dan membuat indeksnya.
3. Berfikir, dengan jalan membuat agar kategori data itu mempunyai makna, mencari dan menemukan pola hubungan-hubungan, dan membuat temuan-temuan umum.

Adapun data yang diperoleh peneliti seperti,

- a. Keadaan lokasi penelitian

¹⁸Muhammad, *Metode penelitian Bahasa*, (Jogjakarta: PT Ar Ruzz Media, 2011), hlm. 221

¹⁹*Ibid*, hlm. 248

- b. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa-siswa selama mengikuti proses pembelajaran dan lain-lain.

Dalam penelitian ini akan disajikan secara deskriptif kualitatif. Adapun yang dimaksud dengan deskriptif kualitatif menurut Bogdan Taylor yang dikutip lexy J. Moelong adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendiskripsikan data melalui bentuk kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.²⁰ Sehingga di penelitian diskriptif kualitatif ini peneliti menggambarkan realitas yang sebenarnya sesuai dengan fenomena yang ada secara rinci, tuntas dan detail.

G. Pengecekan Keabsahan Temuan

Sebelum teknik pemeriksaan diuraikan, terlebih dahulu ikhtisarnya di kemukakan. Ikhtisar terdiri dari kriteria yang diperiksa dengan satu atau beberapa teknik pemeriksaan tertentu.²¹ Pengecekan keabsahan data dilakukan untuk memperoleh data yang valid dan dipercaya oleh semua pihak. Menurut Sugyono ada enam teknik yang dapat digunakan untuk menguji kredibilitas data yaitu dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis negatif.²²

Setelah data terkumpul dan sebelum peneliti menulis laporan hasil penelitian, maka peneliti mengecek kembali data-data yang telah diperoleh dengan mengkoscek data yang telah didapat dari hasil interview dan mengamati

²⁰Moleong, Lexy, *Op.Cit.*, hal. 3.

²¹Lexy J. Moleong, *Loc. Cit.* Hlm. 326

²²*Ibid*, hlm. 121

serta melihat dokumen yang ada, dengan ini data yang didapat peneliti dapat diuji keabsahannya dan dapat dipertanggung jawabkan.

Selain itu peneliti juga menggunakan teknik observasi dan triangulasi data, yakni dengan pemeriksaan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu hal yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu sendiri.²³

²³*Ibid*, hlm. 178

BAB IV

PAPARAN DATA PENELITIAN

A. Latar belakang objek penelitian

1. Latar belakang sekolah

Berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada kepala sekolah SDN Jatimulyo 3 Malang didapatkan informasi mengenai latar belakang sekolah. Sekolah ini berdiri pada tahun 1980. Dan berikut ini adalah profil Sekolah SD Negeri Jatimulyo 3 Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.

Sekolah SD Negeri jatimulyo 3 Malang adalah sekolah dasar Negeri yang mana dilihat dari surat keputusan No 47/BAS Kota Malang/HK III/2006, tanggal 3 Maret 2006 yang diterbitkan oleh Drs. Sakban Rosidi, SPd. Sejak mendapatkan surat keputusan dari dinas pendidikan, sekolah ini menjadi sangat maju dalam hal pendidikan maupun jumlah peserta didiknya. Sekolah SD Negeri Jatimulyo 3 Malang berdiri sejak tahun 1980, dengan luas bangunan 507 m² yang mana bangunan tersebut sudah milik sekolah sendiri. Sekolah tersebut berada dilintasan kecamatan kota, tepatnya di jalan. Bunga Srigading 29 , kelurahan Jatimulyo kecamatan Lowok Waru kabupaten Malang provinsi Jawa Timur. Dan jarak sekolah SD Negeri Jatimulyo 3 Malang ini dari pusat kecamatan sekitar 2 km dan jarak dari pusat kota berjarak sekitar 5 km.

Proses pembelajaran di SDN Jatimulyo 3 Malang, dimulai pagi hari mulai pukul 07.00-13.30. Disamping itu SD tersebut juga mengadakan jam tambahan sepulang sekolah bagi kelas atas, diantaranya kelas 4-6.

Dilihat dari informasi profil SDN Jatimulyo 3 Malang, bahwasannya sekolah tersebut sudah termasuk sekolahan yang sudah maju dari segi keadaan sekolah.

2. Kondisi Geografis SDN Jatimulyo 3 Malang

Setelah peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah SDN Jatimulyo 3 Malang, didapatkan informasi seputar kondisi geografis sekolahan tersebut.

SDN Jatimulyo 3 Malang ini memiliki tanah seluas 580 M² dan sudah bersertifikat. Sedangkan penggunaan tanah meliputi: Bangunan atau ruang kelas, ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang kesehatan (UKS), perpustakaan dan juga koperasi sekolah, lapangan olah raga yang tergabung sekaligus dengan lapangan upacara.

Sekolah ini terletak di daerah perkotaan yang dimana tepatnya di kota Malang, Jl. B. Srigading No. 29, Kecamatan Lowokwaru, Malang Provinsi Jawa Timur.¹

3. Visi dan Misi SDN Jatimulyo 3 Malang

SDN Jatimulyo 3 Malang sebagai sebuah organisasi yang mempunyai visi, yakni terwujudnya sekolah Dasar yang bermutu IPTEK dan IMTAQ. Sedangkan misi dari SDN Jatimulyo 3 Malang, yakni menanamkan kepada anak didik disiplin akhlak dan moral, meningkatkan prestasi hasil belajar secara efektif (perangkat KBM lengkap, mengadakan bimbingan belajar yang intensif), berupaya mengantarkan anak didik agar dapat melanjutkan ke jenjang yang lebih

¹Wawancara dengan Ibu Helina Tusa Adiyah, Kepala Sekolah SDN Jatimulyo 3 Malang, Dokumen Sekolah SDN Jatimulyo 3 Malang, tanggal 11 Agustus 2012

tinggi, meningkatkan kualitas belajar di bidang intra maupun ekstrakurikuler dan juga teknologi informatika.

Selain mempunyai visi dan misi SDN Jatimulyo 3 Malang juga mempunyai motto, yakni cerdas, tangguh, berakhlak, dan juga berbudaya.

4. Kondisi sumber, media, dan sarana prasarana

Karena SDN Jatimulyo 3 Malang tersebut terletak di sekitar lingkungan masyarakat, para guru memanfaatkan lingkungan sekolah maupun masyarakat sebagai salah satu sumber belajar siswa. Sehingga perawatan lingkungan sekolah dan juga tingkat sosial siswa terhadap masyarakat sekitar sangat diperhatikan,

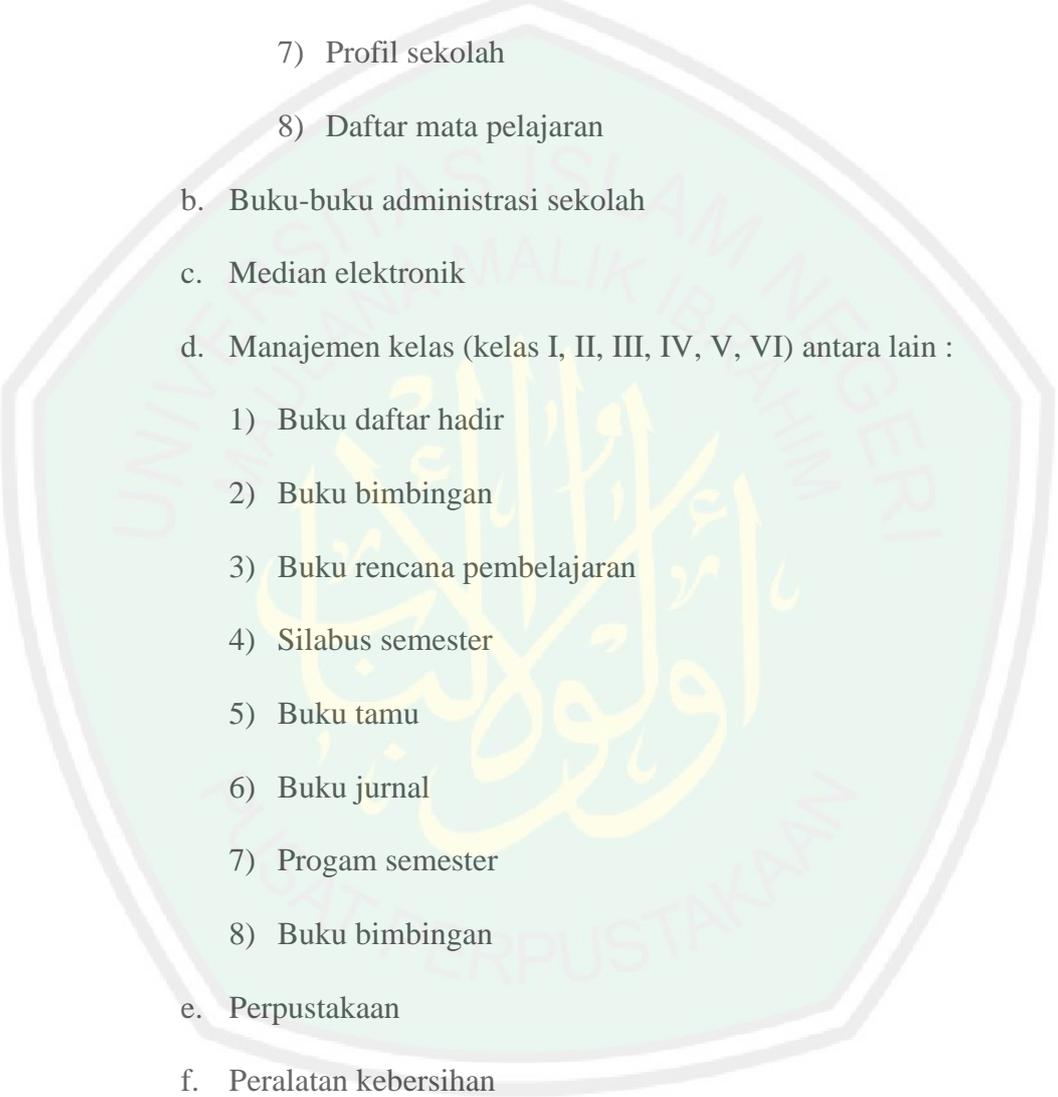
Sedangkan kondisi sarana prasarananya, gedung sekolah dengan luas 580 m² ini terdiri dari :

Tabel 1.5: Data jumlah ruangan SDN Jatimulyo 3 Malang

Ruang kelas	6 ruang kelas
Ruang Guru/ Kepala Sekolah	2 ruangan
Ruang perpustakaan	1 ruang
Ruang UKS	1 ruang
Kamar mandi	3 bilik
Tempat wudhu	1 tempat
Rumah dinas guru	1 unit
Rumah dinas penjaga	1 unit

Sedangkan manajemen sekolah terdiri dari :

- a. Yang terpampang di dinding antara lain :
 - 1) Papan data siswa
 - 2) Papan data guru/pegawai
 - 3) RAPBS

- 
- 4) Realisasi penggunaan dana
 - 5) Susunan Dewan Sekolah/susunan organisasi sekolah
 - 6) Progam kerja kepala sekolah
 - 7) Profil sekolah
 - 8) Daftar mata pelajaran
 - b. Buku-buku administrasi sekolah
 - c. Median elektronik
 - d. Manajemen kelas (kelas I, II, III, IV, V, VI) antara lain :
 - 1) Buku daftar hadir
 - 2) Buku bimbingan
 - 3) Buku rencana pembelajaran
 - 4) Silabus semester
 - 5) Buku tamu
 - 6) Buku jurnal
 - 7) Progam semester
 - 8) Buku bimbingan
 - e. Perpustakaan
 - f. Peralatan kebersihan
 - 1) Cangkul : 1 buah
 - 2) Sabit : 1 buah
 - 3) Boding : 1 buah
 - 4) Gunting dahan : 1 buah
 - 5) Pipa plastik/selang : 20 m

6) Sapu, cikrak, tempat sampah ²

5. Kondisi siswa SDN Jatimulyo 3 Malang Jatimulyo 3 Malang

a. Jumlah siswa SDN Jatimulyo 3 malang

Dari hasil penelitian yang di peroleh peneliti melalui dokumentasi sekolah, menunjukkan bahwa jumlah siswa SDN Jatimulyo 3 Malang adalah seperti yang terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1.6: Data sekolah jumlah murid pada tahun ajaran 2011/2012

No	Kelas	Jenis Kelamin			Nama Wali Kelas
		L	P	Jumlah	
1	I	20	22	42	Yusnani P, S.Pd
2	II	24	17	41	Indah Yulaikah, S.Pd
3	III	20	22	42	Sutikno, BA
4	IV	22	24	46	Susilowati, S.Pd
5	V	18	22	40	Setiyarmi, S.Pd
6	VI	21	15	36	Djumaijah, A.Ma.Pd
Jumlah		125	122	247	6

Keterangan :

1. Misni Arwati, S.Pdi : Guru Agama Islam
2. Dra. Nintik : Guru Mulok
3. Susi Januari, SP : Guru Bahasa Inggris
4. Sri Astutik, A.Ma.Pd : Guru Penjaskes
5. Slamet Suryadi : Pembina Pramuka

_____ +
5 Orang

²Ibid

Dilihat dari data jumlah murid pada tahun ajaran 2011/2012 bahwasannya banyak siswa yang memilih untuk menuntut ilmu di seekolahan tersebut SDN Jatimulyo 3 Malang.

6. Minat siswa terhadap mata pelajaran IPS

Dari hasil wawancara salah satu siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang, bahwasannya mata pelajaran IPS termasuk mata pelajaran yang tidak begitu sulit difahami, namun kadang siswa merasa sulit untuk memahami materi sebab guru masih menerapkan metode ceramah dan penugasan.

Hasil wawancara peneliti kepada salah satu siswi kelas IV yang bernama Nabila dapat dijelaskan.

“ Menurut saya pelajaran IPS mudah sekali dibanding pelajaran yang lain seperti Bahasa Inggris, tapi kadang saya dan teman-teman bosan dan tidak semangat mengikuti pelajaran karena ibu guru ceramah terus dan setelah ceramah disuruh mengerjakan LKS. “³

B. Paparan Data Siklus

Pada penyajian paparan data hasil penelitian yang dimana peneliti menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK), dengan jenis kolaboratif partisipan. Dan dalam paparan data ini peneliti menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Carr dan Kemmis, yang menjelaskan bahwa penelitian kelas adalah suatu bentuk *inquiry* atau penyelidikan yang dilakukan melalui refleksi diri. PTK dilakukan oleh peserta yang terlibat dalam situasi yang diteliti, seperti guru, peserta didik, atau kepala sekolah. PTK dilakukan dalam situasi sosial termasuk situasi pendidikan.

³Wawancara dengan Nabila, siswi kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang, tanggal 9 Agustus 2012.

Carr dan Kemmis menjelaskan prosedur-prosedur penelitian, yaitu

a. Rencana tindakan (*Planing*)

Dimana pada tahap ini peneliti, menentukan tujuan pembelajaran, membuat rencana pembelajaran (RPP), merancang instrumen, membuat lembar instrumen observasi dan alat untuk evaluasi pada setiap pertemuan.

b. Pelaksanaan tindakan dan pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan kolaborasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran IPS pada materi koperasi, dengan menerapkan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang.

Dibawah ini adalah paparan data yang telah dilakukan dan diperoleh peneliti selama melakukan penelitian dengan menggunakan desain PTK dari Carr dan Kemmis yang terdiri dari 2 siklus dengan 3 kali pertemuan.

1. Siklus 1

a. Perencanaan Tindakan siklus I

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti membuat perencanaan atasdasar sebagai berikut:

- 1) Hasil pengamatan peneliti dengan melihat nilai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kurangbagus, namun dalam hal mengaplikasikan pelajaran sangat rendah. Hal ini dapat

dikaitkan dengan rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Karena kebanyakan siswa merasa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan sosial sangat sulit untuk memahami terutama pada materi koperasi, siswa merasa kesulitan untuk belajar secara langsung dan menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Sebab sejauh ini dalam proses pembelajarannya guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan saja. Yang dirasa siswa sangat tidak nyaman untuk memahami materi-materi yang telah disampaikan guru.

- 2) Dengan menerapkan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* yang didalamnya untuk memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan adanya media yang mendukung seperti gambar-gambar yang diperlihatkan secara langsung kepada siswa. Selain itu dalam strategi *Role Playing*, siswa diajak bermain peran secara langsung agar siswa dapat memahami secara langsung dan diharapkan bisa ditirukan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama pada konsep materi koperasi.

Dalam tahap perencanaan, peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dimana untuk standar kompetensi peserta didik yaitu Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten dan provinsi. Sedangkan kompetensi dasar yaitu Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan rakyat.

Kriteria (indikator pencapaian) yang di harapkan adalah siswa mampu memahami tujuan dan manfaat koperasi dan juga siswa bisa melatih keterampilannya dalam berkoperasi sehingga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan indikator yang menjadi penanda adalah untuk menentukan bahwa metode yang dikembangkan telah berhasil memecahkan masalah yang sedang diupayakan pemecahannya, dilakukan secara kualitas maupun kuantitas. Secara kualitas dapat dilihat dari aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, seperti tingkat hasil , keceriaan, keantusiasan dan kreativitas dalam mengikuti program pembelajaran. Hal ini dilihat peneliti ketika mengamati selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada siklus pertama ini, peneliti menerapkan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing*. Dengan diterapkannya model serta strategi tersebut diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam berkoperasi sehingga diharapkan siswa mampu mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari. Dengan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* ini siswa dituntut untuk belajar aktif di kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga pengetahuan tentang koperasi menjadi maksimal sehingga bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan bisa dibuat bekal pengetahuan nantinya.

Siklus pertama dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan atau selama 140 menit yang dilaksanakan pada tanggal 1 dan 7 November 2012. Kegiatan pembelajaran dibuat dan dirancang untuk memeberikan pemahaman yang mudah

kepada siswa untuk mempelajari koperasi dan bagaimana cara belajar berkoperasi yang baik dan benar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. RPP dikembangkan sesuai dengan silabus yang digunakan oleh guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang selama ini.

Sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah buku paket Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV SD/MI. Adapun untuk mengetahui hasil apakah ada peningkatan motivasi belajar siswa dalam proses belajarnya, peneliti melihat dari respons siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru.

b. *Implementasi Tindakan siklus I*

a) Pertemuan ke -1

Pada pertemuan pertama ini, sebelum penelitian tindakan kelas dilaksanakan, terlebih dahulu siswa diberi penjelasan seputar koperasi yaitu bagaimana cara berkoperasi dengan baik. Untuk itu diharapkan kepada siswa agar yang mempunyai kemampuan yang lebih agar membantu temannya yang mempunyai kemampuan yang kurang. Penjelasan semacam inilah diperlukan untuk menumbuhkan rasa saling membantu satu sama lain.

Rangsangan selanjutnya adalah menjelaskan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik dalam mengikuti proses belajar selama pembelajaran berlangsung, yaitu informasi tentang konsep-konsep yang akan dipelajari, dan

masalah-masalah yang akan dibahas. Sebagaimana yang telah dituliskan di RPP sebelumnya.

Setelah dipersiapkan RPP dan juga metode serta media-media yang akan dipakai dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Adapun penelitian ini dimulai pertama kali pada pertemuan ke-1 pada hari, Kamis tanggal 1 November 2012 yang berlangsung selama 2x35 menit dengan kegiatan sebagai berikut:

a. Tahap awal

- 1) Mengucapkan salam dan berdo'a secara bersama-sama.
- 2) Menanyakan kabar siswa dan mengabsen siswa untuk mengetahui siapa yang tidak masuk.
- 3) Memberi motivasi kepada siswa sebelum pelajaran dimulai guna agar siswa semangat mengikuti proses belajar berlangsung.
- 4) Mengkondisikan siswa.
- 5) Menginformasikan tujuan dari pelajaran yang akan disampaikan.
- 6) Mengaitkan materi sekarang dengan materi yang terdahulu.
- 7) Tanya jawab seputar manfaat koperasi.

b. Tahap inti

- 1) Guru menjelaskan pengertian dan juga pentingnya koperasi.
- 2) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya seputar materi yang belum di pahami.
- 3) Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok.
- 4) Guru membagikan gambar lambang koperasi sebagai media belajarnya.
- 5) Guru menyuruh siswa untuk mengamati dan menjelaskannya didepan kelas.
- 6) Guru mengamati kinerja siswa selama mengerjakan tugasnya, dan bertanya seputar kesulitan yang dihadapi.
- 7) Guru menyuruh siswa menjelaskannya didepan.
- 8) Guru menyuruh siswa kembali ketempat duduknya masing-masing.
- 9) Siswa disuruh mengumpulkan tugas kinerjanya yang telah di diskusikannya sebeleumnya.

c. Tahap akhir

- 1) Guru bersama siswa merefleksi materi yang telah disampaikan sebelumnya.
- 2) Guru dan siswa bersama-sama memberikan kesimpulan.

- 3) Guru memberikan tugas rumah untuk mencari macam-macam koperasi.
- 4) Guru menutup pelajaran dan berdo'a bersama-sama.

Berdasarkan pengamatan, dalam penggunaan model *Quantum Learning* telah berhasil mengajak siswa untuk belajar yang menyenangkan. Dilihat dari kegiatan siswa mengikuti proses belajarnya siswa mulai terlihat ada motivasi belajar yang baik. Setelah dilakukan koreksi pada saat siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru secara berkelompok dapat dilihat di tabel berikut,

Tabel 1.7: Data nilai sementara yang diperoleh siswa dalam kelompoknya melalui proses tanya jawab yang dilakukan oleh guru

Kelompok	Skor
Kelompok 1	100
Kelompok 2	90
Kelompok 3	100
Kelompok 4	90
Kelompok 5	100
Kelompok 6	90

Di lihat dari data yang ada pada tabel diatas, bisa ditarik kesimpulan bahwasannya antusias para kelompok yang kompak dalam menjawab pertanyaan dari guru demi mendapatkan point. Dari situlah bisa diketahui siswa mulai mempunyai semangat belajar yang bagus dan bisa dikatakan motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar cukup bagus.

Sebagai penutup guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari, dan memberi hiburan dengan beberapa lagu yang bertujuan siswa tetap semangat dan gembira, dan dilanjutkan dengan pemberian tugas yang harus dikerjakan secara

berkelompok yang kemudian pertemuan selanjutnya dipresentasikan di depan kelas, selanjutnya guru memberikan informasi sebagai berikut,

“ Anak-anak jangan lupa tugasnya dikerjakan secara kelompok di rumah ya dikerjakan yang sungguh-sungguh biar mendapatkan nilai yang bagus, dan jangan lupa materi yang sudah disampaikan ibu tadi dipelajari lagi dirumahnya masing-masing”.⁴

b) Pertemuan ke 2

Siklus I pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Kamis Tanggal 7 November 2012. Dalam kegiatan ini dilaksanakan 2x35 menit, yaitu 2 jam pelajaran. Di pertemuan ke-2 ini guru meriview lagi materi yang telah disampaikan di minggu sebelumnya yang kemudian dilanjutkan untuk mempresentasikan dari tugas yang telah diberikan guru pada minggu sebelumnya secara bergantian dari kelompok 1-6.

Kegiatan pada pertemuan ke 2 ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap awal

- 1) Mengucapkan salam dan berdo'a secara bersama-sama.
- 2) Menanyakan kabar siswa dan mengabsen siswa untuk mengetahui siapa yang tidak masuk.
- 3) Memberi motivasi kepada siswa sebelum pelajaran dimulai guna agar siswa semangat mengikuti proses belajar berlangsung.
- 4) Mengkondisikan siswa.

⁴Pesan guru kepada siswa saat akan meninggalkan ruang kelas, pada hari Kamis, 1 November 2012 .

5) Menginformasikan tujuan dari pelajaran yang akan disampaikan.

6) Mengaitkan materi sekarang dengan materi yang terdahulu.

b. Tahap inti

1) Guru menyuruh siswa untuk duduk sesuai kelompoknya yang telah di bagi minggu sebelumnya.

2) Guru menyediakan kertas kecil yang berisikan nomor undian untuk di ambil oleh ketua kelompok yang menjelaskan siapa yang mendapat nomor urut 1 berarti kelompok yang maju terlebih dahulu begitu juga seterusnya sampai kelompo 6.

3) Guru menyuruh kelompok 1 maju untuk mempresentasikan pekerjaannya.

4) Guru melihat kinerja para siswa dalam melaksanakan presentasi.

5) Setelah selesai guru menyuruh siswa kembali ketempat duduknya masing-masing.

c. Tahap akhir

1) Guru memberikan kesimpulan dari apa yang telah dipelajari pada hari ini.

2) Guru menutup pelajaran dengan membaca do'a bersama-sama

Pada pertemuan ke 2 ini guru langsung memberikan tanda bintang kepada masing-masing kelompok sesuai dengan hasil dari tugas yang telah disampaikan.

Tabel 1.8: Data hasil kinerja siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok

Kelompok	Nilai
Kelompok 1	3 bintang
Kelompok 2	3 bintang
Kelompok 3	3 bintang
Kelompok 4	3 bintang
Kelompok 5	3 bintang
Kelompok 6	3 bintang

Pada tahap ini bisa di lihat bahwa sudah 100% siswa mendapatkan nilai yang bagus dan dilihat dari antusias dan juga motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar lebih meningkat. Sebelum mengakhiri pelajaran hari ini, terdapat waktu kurang lebih 15 menit dan digunakan guru untuk memperlihatkan gambar-gambar siswa yang sedang menunggu koperasi di sekolahnya. Dan disini guru menginformasikan kepada siswa untuk mempersiapkan diri bersama kelompoknya untuk mempraktekan koperasi secara langsung yang di adakan pada pertemuan berikutnya.

Pada akhir dari siklus I ini, yang terdapat pada pertemuan 1 dan 2 bahwasannya metode yang telah diterapkan telah berhasil menumbuhkan motivasi belajar siswa.

d. *Observasi dan Interpretasi* dari siklus I

1 Pertemuan ke 1

Pada siklus ini, peneliti mencatat semua yang telah terjadi dikelas ketika siswa mengikuti proses pembelajaran. Pada pertemuan ini bisa dilihat dari paparan hasil dari tugas siswa dan juga antusia siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru bahwa adanya perubahan pada motivasi belajar siswa yang sebelumnya siswa tidak merasakan suasana semangat dalam belajarnya. Bisa dilihat ketika guru menerapkan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing*, siswa sangat semangat dalam mengikuti proses belajar.

2 Pertemuan ke-2

Pada pertemuan ke-2 ini peneliti melihat semangat siswa dalam mengikuti proses belajar hampir sama dengan yang terjadi pada pertemuan ke 1. Namun ada kendala yang dihadapi guru ketika proses presentasi dari masing-masing kelompok, kendala yang terlihat ketika ada salah satu kelompok maju untuk presentasi ada kelompok lain yang masih rame sendiri.

Dengan adanya permasalahan ini guru langsung memberi peringatan kepada kelompok yang rame ketika ada kelompok yang presentasi, dengan mengatakan jika sekali lagi rame akan dikurangi nilainya. Dengan teguran itulah siswa langsung terfokus lagi mendengarkan kelompok lain yang presentasi, jadi kejadian itu tidak terulang kembali.

Terlihat ada peningkatan dari hasil nilai yang ada di pertemuan ke 2 ini, yang sebelumnya pada pertemuan pertama ada kelompok yang masih mendapatkan nilai kurang dari 100. Namun yang terlihat di pertemuan ke 2 100% sudah bagus, sebab semua kelompok sudah bisa mendapatkan nilai yang sangat memuaskan yaitu mendapatkan nilai 100 atau sama halnya dengan 3 bintang.

e. *Analisis dan refleksi* dari siklus I

Peneliti menggunakan penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* ini adalah, untuk memperbaiki konsep pembelajaran IPS pada materi koperasi di SDN Jatimulyo 3 Malang, yang terlepas dimana siswa sebelumnya kurang semangat belajar dan masih sulit untuk memahami secara mudah. Oleh karena itu untuk menyikapi kenyataan di atas, maka di ambil tindakan-tindakan sebagai berikut:

- 1) Mengarahkan, membimbing siswa untuk bertanya, memahami dengan mudah pada materi koperasi.
- 2) Menjadikan siswa agar lebih belajar aktif, dengan melibatkan mereka secara langsung dalam hal bertanya, menanggapi maupun menjawab dari pertanyaan yang diberikan guru seputar materi yang telah dibahas.
- 3) Siswa nampak gembira dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, rasa gembira maupun semangat ini bisa berdampak pada motivasi belajar siswa.

- 4) Dengan menerapkan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada pembelajaran IPS materi koperasi, bisa memberikan pemahaman serta pengalaman kepada siswa agar bisa dibuat bekal nantinya dan bisa diterapkannya dalam kehidupan sehari-harinya. Dan juga dapat mengasah keterampilan semua aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Walaupun pada siklus I sudah bisa dikatakan berhasil namun peneliti tidak berhenti sampai siklus I saja, sebab dilihat dari segi nilai dan juga motivasi memang sudah memuaskan namun disamping itu terlihat siswa masih kurang mampu mempraktekan cara berkoperasi dengan baik. Untuk itu peneliti mengadakan tindak lanjut yaitu melakukan siklus II untuk memberi pemahan secara lebih sehingga siswa mampu mempraktekan cara berkoperasi dengan baik dan benar.

2. Siklus II

a. Perencanaan tindakan

Siklus kedua dilaksanakan selama 1 kali pertemuan atau selama 70 menit, yang dilaksanakan pada tanggal 15 November 2012. Kegiatan dari siklus II ini yaitu untuk menindaklanjuti kekurangan-kekurang yang ada pada siklus I. Sebagian besar siswa belum mempunyai keterampilan dan memahami bagaimana cara berkopersai yang baik dan benar.

Media yang dan juga sumber belajar yang digunakan di dalam siklus II ini adalah buku paket IPS, serta koperasi sekolah sebagai media pembelajaran.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa, maka disediakan angket dan juga wawancara untuk mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi dan keterampilan yang sudah terjadi selama proses pembelajaran.

Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam siklus II ini, guru menerapkan model *Quantu Learning* melalui strategi *Role Playing*, yang nantinya akan banyak melibatkan siswa dalam proses belajarnya demi meningkatnya motivasi pemahaman belajar siswa dalam materi koperasi.

Secara rinci pada siklus II yang terdapat 1 kali pertemuan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru bertanya kepada siswa tentang pembelajaran sebelumnya
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya seputar materi yang belum di pahami.
- 3) Guru menerapkan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada siklus II ini, seperti yang dilakukan pada siklus I, dengan mempraktekan cara berkoperasi yang baik dan benar.
- 4) Pada sesi akhir guru memberikan pertanyaan kepada siswa dan juga memberikan kesimpulan terhadap materi yang sudah dipelajari.

Kriteria (indikator) yang diharapkan dalam pemecahan masalah yang dihadapi pada penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* ini adalah untuk mengetahui motivasi dan juga keterampilan belajar siswa pada materi koperasi.

Secara kualitatif untuk mengetahui motivasi serta keterampilan belajar siswa, guru mengadakan tes dengan cara mempraktekan cara berkoperasi yang baik dan benar.

b. Penerapan Tindakan Siklus II

Pada siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 15 November 2012, yang diman guru memberikan motivasi kepada siswa dengan mengajak siswa untuk belajar secara bersama-sama agar tetap semangat mengikuti proses belajar seperti halnya pada pertemuan-pertemuan sebelumnya.

Pada siklus II ini dilaksanakan dengan waktu sebanyak 70 menit dengan tindakan sebagai berikut:

- a) Tahap awal
 - 1) Mengucapkan salam dan membaca basmalah bersama-sama.
 - 2) Menanyakan kabar, kemudian menanyakan siapa yang tidak masuk.
 - 3) Mengondisikan siswa
 - 4) Mengulangi materi yang telah disampaikan minggu sebelumnya
 - 5) Menginformasikan tujuan dari pelajaran ini.
 - 6) Tanya jawab seputar materi yang akan dipelajari hari ini
- b) Tahap inti
 - 1) Guru menjelaskan tata tertib yang harus di taati ketika praktek
 - 2) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum dipahami

- 3) Guru menyuruh perwakilan dari kelompok untuk mengambil nomor undian siapa yang akan maju pertama dan seterusnya
 - 4) Guru memantau kinerja siswa dalam mengerjakan soal kelompok
- c) Tahap akhir

- 1) Guru menyuruh siswa untuk mengumpulkan laporan hasil dari praktek yang telah dilakukan
- 2) Guru bersama siswa menyimpulkan dari kegiatan yang telah dilakukan hari ini
- 3) Guru menutup pelajaran dengan berdo'a bersama-sama

Untuk evaluasi demi mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam mempraktekan koperasi, guru mengadakan praktek dengan cara berkelompok. Dan sebelum pertemuan diakhiri, peneliti meminta kepada siswa untuk mengisi angket yang berisikan tanggapan selama mengikuti proses belajar selama 3 pertemuan, serta peneliti meminta kepada siswa untuk menanggapi sejujurnya untuk perbaikan pada proses pembelajaran selanjutnya.

Hasil dari analisis respon siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang, tahun akademik 2011/2012 pada penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada pembelajaran IPS materi koperasi sangat baik sekali. Hal tersebut terlihat pada pernyataan yang diungkapkan para siswa pada awal pertemuan pada siklus I dengan pernyataan sebagai berikut:

- 1) Saya sangat senang dengan proses penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada proses pembelajaran IPS ini.

- 2) Saya tidak mengantuk lagi waktu belajar dengan penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada proses pembelajaran IPS ini.
- 3) Saya sangat senang karena: Banyak gambar-gambar, bermain (praktek secara langsung), cara gurunya mengajar.

Untuk mendapatkan data kualitatif yang lebih meyakinkan, peneliti mengadakan sebuah wawancara kepada beberapa siswa kelas IV yang ditetapkan sebagai informan. Hasil wawancara adalah sebagai berikut dengan pertanyaan

“Apa yang adek rasakan ketika mengikuti proses belajar IPS tadi! Apakah adek merasa senang?”.

Jawaban dari (Nabila) adalah

“ Saya merasa mudah dalam memahami materi, saya suka dengan praktek dan kerja kelompoknya dan saya merasa senang dan semangat dalam mengikuti belajar karena ditunjukkan dengan gambar-gambar”.⁵

Sedang jawaban dari (Raehan) adalah

“ Pendapat saya pelajaran selama ini bikin saya ngantuk, tapi setelah ada proses belajar kaya tadi saya merasa tidak ngantuk lagi, saya suka waktu belajar berkerjasama jadi saya tahu caranya bekerja dikoperasi”.⁶

Dengan demikian metode yang telah diterapkan mendapatkan respons yang sangat baik, selain menjadi giat belajar dan mempunyai keterampilan yang lebih akrab dengan teman-temannya melalui kerja kelompok yang telah dibantu oleh guru.

⁵Hasil wawancara dengan (Nabila), salah seorang siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang yang mempunyai prestasi cukup baik, tanggal 17 november 2012.

⁶Hasil wawancara dengan (Raehan), salah seorang siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang yang mempunyai prestasi cukup baik, tanggal 17 november 2012.

a. Observasi siklus II

Pada saat guru menggulas lagi penjelasan dari materi yang telah disampaikan sebelumnya, siswa sangat mempunyai antusias yang sangat tinggi dengan siswa yang memperhatikan ketika guru menjelaskan.

Hasil dari pengamatan bahwasannya siswa sudah mencapai indikator yang telah di tentukan, hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan pemahaman dan juga motivasi serta keterampilanya dalam pembelajaran IPS. Siswa sangat senang ketika ada tugas kelompok yang melibatkan mereka secara langsung.

b. Refleksi siklus II

Dari kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung dengan penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing*, maka tujuan pembelajaran yaitu untuk dapat mengatasi kesulitan belajar siswa untuk lebih aktif, kreatif, serta mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Pada kegiatan siklus kedua, menunjukkan bahwa tidak ada permasalahan dalam perumusan perencanaan tindakan (RPP). Jadwal jam pertemuan telah sesuai dengan kebutuhan pelaksanaan pembelajaran. Kelebihan yang ditemukan selama pelaksanaan tindakan pembelajaran di siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa sangat antusias dengan kegiatan pembelajaran (siswa terlihat tidak mau beranjak dari tempat duduk walaupun peneliti telah memerintahkan untuk meninggalkan kelas.
- 2) Siswa lebih aktif selama proses praktek berlangsung
- 3) Siswa menjadi lebih kreatif, hal ini dapat dilihat dari cara mereka menyelesaikan soal kelompok dan juga waktu mempraktekan cara berkoperasi.

- 4) Siswa berlomba untuk mendapatkan nilai terbaik (setiap adakeberhasilan peneliti selalu memberi reward).
- 5) Konsentrasi siswa dalam belajar cukup tinggi. Hal ini dapat terjadi karena peneliti selalu membawa siswa masuk dalam orientasi masalah
- 6) Semua rencana perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi siklus I telah dilaksanakan di siklus II ini dengan baik.
- 7) Model pembelajaran yang diterapkan, dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan belajar siswa, sehingga motivasi siswa juga meningkat.

3. Kesimpulan dari paparan data pada siklus I dan II

Jadi kesimpulan dari paparan hasil penelitian di atas dengan penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada materi koperasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang, telah berhasil dilaksanakan dengan hasil yang memuaskan karena penyampaian tersebut juga banyak dipengaruhi dari cara guru menyampaikan materi yaitu dari model yang dipakai untuk menyampaikan materi tersebut. Sehingga ketika peneliti menyampaikan materi dengan metode selain ceramah saja, siswa kelihatan sangat senang, bersemangat dan sangat menikmati materi yang disampaikan oleh peneliti.

Dengan menerapkan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada materi koperasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang, berjalan dengan sukses sesuai dengan keinginan peneliti walaupun tidak 100% tetapi itu sudah membuat peneliti bangga.

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang mudah, disamping sebagai mata pelajaran yang mudah dibandingkan mata pelajaran lain seperti matematika, namun pelajaran ilmu pengetahuan sosial harus memerlukan pemahan yang lebih dalam penyampaian materi tersebut. Seperti yang terdapat pada materi koperasi, selain siswa dituntut untuk memahami materi koperasi tersebut siswa juga harus di tuntut untuk dapat mengaplikasikannya dalam kehidupannya sehari-hari, dan sebagai bekal di kemudian hari.

Maka dari itu dalam penyampaianya, guru harus lebih memperhatikan model ataupun metode yang digunakan dalam menyampaikan materi agar siswa mudah dalam memahaminya.

A. Perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dengan menerapkan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada materi koperasi untuk meningkatkan motivasi siswa kelas IV Jatimulyo 3 Malang

Proses perencanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada materi koperasi untuk meningkatkan prestasi siswa kelas IV Jatimulyo 3 Malang, dilakukan sebanyak 2 siklus dengan 3 kali pertemuan, dan dilalui dengan 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi atau pengamatan, dan refleksi.

Pada siklus I, peneliti membuat perencanaan yang disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilakukan dengan alokasi yang telah disesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran. Pada tahap I ini, peneliti tidak ada permasalahan

dalam membuat RPP. Jadwal dan juga waktu yang disediakan cukup berjalan dengan baik sesuai yang ada di RPP. Selanjutnya pada siklus II, peneliti membuat desain rancangan pembelajaran dengan berusaha memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ditemui pada siklus I.

Pelaksanaan pembelajaran yang terdapat pada siklus I, dapat dilihat bahwasannya siswa sangat senang mengikuti proses pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Disamping itu peneliti juga memberikan sebuah *reward* atau penghargaan kepada siswa yang telah berprestasi dalam mengikuti proses pembelajaran yang bertujuan untuk lebih memberi semangat agar siswa lebih giat lagi meningkatkan belajarnya.

Pada pelaksanaan siklus II, hanya menjelaskan bagian-bagian materi yang belum dimengerti dan juga menjelaskan bagaimana caranya mempraktekan cara berkoperasi yang baik dan benar. Kelebihan dari siklus II ini, siswa lebih tertib dalam mempraktekan cara berkoperasi yang baik dan benar, selain itu tidak ada siswa yang rame sendiri ketika ada temennya yang mempraktekan berkoperasi.

Berdasarkan pengamatan, wawancara, dan pemberian pertanyaan melalui instrument wawancara atas penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada materi koperasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang, sebagaimana yang telah dijelaskan di Bab IV telah menunjukkan hipotesis yang dipaparkan pada Bab pendahuluan yang berbunyi “Jika model *Quantum Learning* melalui strategi *Role playing* di

terapkan dalam proses pembelajaran koperasi, maka motivasi belajar meningkat pada siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang “Teruji”.

Data-data secara kualitatif dapat dijelaskan, bahwasannya siswa sangat setuju dengan diterapkannya model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* ini, siswa sangat senang dengan pembelajaran yang didalamnya menggunakan model dan strategi ini. Dari hasil wawancara kepada salah seorang siswa, dapat dijelaskan bahwa siswa menjawab dengan respon yang positif atas pengamlaman belajar yang telah diikutinya dalam mengaplikasikannya model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing*.

B. Penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada materi koperasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV Jatimulyo 3 Malang

Berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan penelitian dalam menerapkan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada materi koperasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang. Setelah melihat proses siklus I dan siklus II maka bisa ditarik kesimpulan bahwa dalam penerapan model melalui strategi tersebut, telah berhasil dilaksanakan dengan hasil yang memuaskan karena penyampaian tersebut juga banyak dipengaruhi dari cara guru menyampaikan materi yaitu dari model yang dipakai untuk menyampaikan materi tersebut. Sehingga ketika peneliti menyampaikan materi dengan metode selain ceramah saja, siswa kelihatan sangat senang, bersemangat dan sangat menikmati materi yang disampaikan oleh peneliti.

Dengan menerapkan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada materi koperasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV

SDN Jatimulyo 3 Malang dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, berjalan dengan sukses sesuai dengan keinginan peneliti walaupun tidak 100% tetapi itu sudah membuat peneliti bangga.

Jenis perilaku dari beberapa indikator yang ditemukan pada proses pembelajaran ini yang menjadi pengamatan bagi guru untuk mengetahui hasil belajar siswa khususnya, motivasi belajar dan juga keterampilan dari materi koperasi antara lain :

1. Antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran adalah:
 - a. Tampak bersemangat dalam mengikuti proses belajar
 - b. Bersemangat menjawab pertanyaan dari guru
 - c. Rasa ingin tahu siswa sangat tinggi
 - d. Berusaha mengerjakan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan
2. Kreatifitas siswa adalah:
 - a. Langsung mempraktekan dengan penuh semangat
 - b. Mengajukan pertanyaan kepada guru, jika ada yang belum dipahami
 - c. Dapat mempraktekan dengan baik dengan waktu yang diberikan

C. Kelebihan dan kelemahan dalam Penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada materi koperasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV Jatimulyo 3 Malang

Dalam penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada materi koperasi, peneliti melihat sudah berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Disisi lain ketika penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* dikatakan sudah berhasil

meningkatkan motivasi belajar siswa, namun ketika melaksanakan penerepannya selalu ada kelebihan maupun kekurangan dalam proses penerapan model maupun strategi tersebut.

Dalam setiap siklus peneliti merasa ada kelebihan dan juga kekurangan. Pada siklus I peneliti melihat banyak kelebihan.

Adapun kelebihan yang terlihat waktu menerapkan model *Quantum Learning* strategi strategi *Role Playing* diantaranya:

Kelebihan yang terjadi pada siklus I, pada siklus I peneliti melihat banyak kelebihan, yaitu

- a. Para siswa sangat antusias mengikuti proses belajar. Pada proses kerja kelompok siswa juga sangat senang dan begitu kompak dalam mengerjakan soal kelompok, disinilah bisa dilihat bahwasannya motivasi belajar siswa mulai ada perubahan yang sebelum diterapkannya model *Quantum Learning* strategi strategi *Role Playing*. Dengan demikian siswa tidak merasa jenuh mengikuti proses pembelajaran dan kondisi kelas sangat hidup.
- b. Siswa sangat antusias memperhentikan, ketika guru menjelaskan materi koperasi, sebab dalam penyampaian materi, guru menggunakan gambar-gambar sebagai medianya.
- c. Kelebihan dari siklus II ini, siswa lebih tertib dalam mempraktekan cara berkoperasi yang baik dan benar, selain itu tidak ada siswa yang rame sendiri ketika ada temennya yang mempraktekan berkoperasi.

Disinilah bisa dilihat bahwasannya motivasi belajar siswa mulai ada perubahan yang sebelum diterapkannya model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing*. Dengan demikian siswa tidak merasa jenuh mengikuti proses pembelajaran dan kondisi kelas sangat hidup.

Disamping adanya kelebihan dalam penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing*, ketika proses pembelajaran berlangsung peneliti juga melihat adanya kekurangan dalam menerapkan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* tersebut, kekurangan yang terlihat diantaranya:

- a. Kelemahan yang terdapat pada siklus I ini terletak pada penerapan strategi *Role Playing* (bermain peran). Pada waktu siswa disuruh mempraktekan bagaimana cara berkoperasi yang baik dan benar, ada sebagian siswa yang masih bermain sendiri tanpa memperhatikan temennya yang sedang mempraktekan cara berkoperasi.

Melihat dari pernyataan di atas, bisa disimpulkan bahwa dalam setiap menerapkan model maupun strategi pembelajaran selalu ada rintangan, seperti kelebihan maupun kekurangannya dalam menerapkannya. Dari situlah peneliti mengetahui bahwa dalam menerapkan model pembelajaran tidaklah mudah.

D. Perbandingan hasil nilai sebelum dan sesudah penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada materi koperasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang

Sebelum penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada proses pembelajaran IPS materi koperasi, guru menggunakan metode yang biasanya di pakek yaitu metode ceramah. Selanjutnya guru mengadakan tes tulis maupun lisan kepada siswa untu mengetahui tingkat

pemahaman siswa. Berikut adalah daftar nilai siswa setelah proses penerapan metode ceramah.

Table 1.9 : Data nilai hasil pre-test dalam tugas tulis dan kelompok

No Urut	No Induk	Nama Siswa	Nilai Tulis	Nilai Keaktifan
1	1341	Moh. Fiqi Fadari	60	70
2	1361	Anggi Putri R.	59	80
3	1366	Bagus Ardi P	70	76
4	1370	Dimas Eka P	86	65
5	1381	Febi Hermawan	76	70
6	1384	Muh. Bagus Ismail	50	80
7	1402	Ahmad Bayu F	46	80
8	1403	Alivani Adeti F	60	75
9	1404	Ardiani Nabila P	50	65
10	1405	Arinda Nur Fadila	45	65
11	1406	Arya Putra Pratama	80	67
12	1407	Bagus Adriyah P	86	70
13	1408	Dewi Hajar Hanifah	80	70
14	1409	Dyah Prahesti	70	65
15	1410	Fatahillah Firdaus	60	67
16	1411	Favian Hlya Satwika	50	80
17	1412	Galih Raka Siwi	55	80
18	1413	Gufron Dwi Nuzula	60	85
19	1414	Hani Fiarani	60	75
20	1415	Ispriyadi	75	75
21	1416	Ispriyanto	55	70
22	1417	Mardito Watiman	64	60
23	1418	M. Ali Finayah	65	70
24	1419	M. Annas Firdaus	60	70
25	1420	M. Fauzi Pandu S	70	65
26	1422	Mustika Eka Nur L	80	65
27	1425	Nanda Fitriyyah	78	70
28	1426	Qonita Elliya F	90	70
29	1428	Raditya Primahendra	65	70
30	1429	Rayhan Danny P	60	85
31	1431	Rendi Syaputra	60	85
32	1432	Riska Dwi Berlina	60	80
33	1433	Salsabila Anindya	65	70
34	1436	Sekta A'an Ardi	55	70
35	1437	Sesi Putri P	50	85
36	1438	Sindi Triyas N	45	85

37	1439	Sofia Agustin	70	80
38	1441	Wisnu Baroto	60	70
39	1445	Aprilia Tri S	65	75
40	1446	Muh. Abdal M	60	75
41	1447	Pandu Pamungkas	50	70
42	1491	Reza Andrean F	45	65
43	1528	Nadila Dias H	50	60
44	1533	Safriah Adke P	70	65
45	1572	Wiham Al Abkih	80	75

Keterangan: KKM 66

Nilai tertinggi dari masing-masing aspek yaitu,

Niali tulis: 100

Nilai kelompok: 90

Dilihat dari data nilai di atas, bisa disimpulkan bahwa masih banyak siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang, mendapatkan nilai di bawah KKM. Untuk KKM mata pelajaran IPS yang harus di tempuh para siswa adalah 66. Melihat nilai siswa yang kurang bagus, maka peneliti mempunyai inisiatif untuk menerapkan metode baru, yaitu menerapkan metode *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada proses pembelajaran IPS khususnya materi koperasi.

Selanjutnya guru menerapkan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada proses pembelajaran IPS materi koperasi. Kemudian setelah beberapa pertemuan, guru mengadakan post test dengan meliputi test tulis dan kerja kelompok maupun keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajara IPS. Dengan adanya post tes tersebut yaitu, untuk mengetahui apakah ada perubahan nilai yang di dapatkan sebelum dan sesudah penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada pembelajaran IPS materi koperasi kelas IV.

Berikut ini adalah data nilai post test setelah melakukan penerapan model *Quantum Learning* melalui *Role Playing* pada pembelajarn IPS materi koperasi.

Table 1.10: Data nilai siswa kelas IV mata pelajaran IPS.

No Urut	No Induk	Nama Siswa	Nilai tulis	Nilai Kelompok	Nilai Keaktifan
1	1341	Moh. Fiqi Fadari	95	70	80
2	1361	Anggi Putri R.	90	80	80
3	1366	Bagus Ardi P	80	80	80
4	1370	Dimas Eka P	75	90	80
5	1381	Febi Hermawan	60	90	60
6	1384	Muh. Bagus Ismail	95	85	70
7	1402	Ahmad Bayu F	75	85	80
8	1403	Alivani Adeti F	95	80	80
9	1404	Ardiani Nabila P	85	80	80
10	1405	Arinda Nur Fadila	85	80	80
11	1406	Arya Putra Pratama	100	85	80
12	1407	Bagus Adriyah P	60	85	80
13	1408	Dewi Hajar Hanifah	85	90	50
14	1409	Dyah Prahesti	100	90	70
15	1410	Fatahillah Firdaus	75	85	80
16	1411	Favian Hlya Satwika	75	80	80
17	1412	Galih Raka Siwi	75	90	80
18	1413	Gufron Dwi Nuzula	75	70	80
19	1414	Hani Fiarani	85	80	80
20	1415	Ispriyadi	85	80	80
21	1416	Ispriyanto	95	80	60
22	1417	Mardito Watiman	100	90	70
23	1418	M. Ali Finayah	85	85	80
24	1419	M. Annas Firdaus	95	85	80
25	1420	M. Fauzi Pandu S	85	90	80
26	1422	Mustika Eka Nur L	100	90	80
27	1425	Nanda Fitriyyah	85	80	80
28	1426	Qonita Elliya F	95	90	80
29	1428	Raditya Primahendra	85	80	60
30	1429	Rayhan Danny P	100	80	70
31	1431	Rendi Syaputra	100	85	50
32	1432	Riska Dwi Berlina	95	85	80
33	1433	Salsabila Anindya	85	90	80
34	1436	Sekta A'an Ardi	75	90	80

35	1437	Sesi Putri P	70	80	80
36	1438	Sindi Triyas N	60	80	80
37	1439	Sofia Agustin	90	80	60
38	1441	Wisnu Baroto	95	85	70
39	1445	Aprilia Tri S	95	85	80
40	1446	Muh. Abdal M	80	85	80
41	1447	Pandu Pamungkas	90	90	80
42	1491	Reza Andrean F	70	80	80
43	1528	Nadila Dias H	85	80	80
44	1533	Safriah Adke P	60	85	80
45	1572	Wiham Al Abkih	70	80	60

Keterangan: KKM 66

Nilai tertinggi dari masing-masing aspek yaitu,

Niali tulis: 100

Nilai kelompok: 90

Nilai keaktifan: 80

Bagi siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM, yang terdapat pada tes tulis maka siswa diharuskan untuk mengikuti remidi untuk memepbaiki nilainya.

Dilihat dari data nilai di atas, bahwa ada banyak perubahanhampir 100% siswa sudah mendapatkan nilai di atas KKM.Sedangkan siswa yang belum memenuhi nilai yang di harapkan ada 5% saja.Bisa diambil kesimpulan bahwa dalam penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing*, sudah bisa dikatakan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari uraian yang telah penulis kemukakan mengenai penerapan model *Quantum Learning* melalui *Role Playing* pada materi koperasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model *Quantum Learning* melalui *Role Playing* pada materi koperasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang, sudah dilakukan dengan baik melalui perencanaan yang disusun secara sistematis. Perencanaan tersebut dilaksanakan peneliti pada tanggal 29 Oktober 2012, dan selanjutnya dilaksanakan pada tanggal 1 dan 7 November 2012 yang mana pada tanggal tersebut peneliti sudah melaksanakan proses penelitian pada siklus 1. Dan selanjutnya dilaksanakan evaluasi untuk mengetahui seberapa besar perubahan yang terjadi pada saat sesudah menerapkan model *Quantum Learning* melalui Strategi *Role Playing* pada pembelajaran IPS.
2. Penerapan model *Quantum Learning* melalui *Role Playing* pada materi koperasi telah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang, meliputi kegiatan yang sudah berjalan dengan baik dan sesuai harapan. Hal ini bisa dilihat dari hasil proses belajar siswa, antara lain:
 - 1). Siswa sangat antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

- 2). Siswa kelihatan tidak mengantuk saat mengikuti proses pembelajaran IPS.

Dan pada tahap evaluasi dari penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada pembelajaran IPS, materi koperasi kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang, sudah cukup baik dan bisa dikatakan berhasil. Dan pada tahap evaluasi ini peneliti sudah melihat bahwa motivasi belajar siswa sudah meningkat. Berdasarkan tabel 1.10 menunjukkan angka hanya terdapat 5% dari 100% siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM dan juga dilihat dari nilai keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari data tersebut bisa diketahui bahwa motivasi belajar siswa sudah bisa dikatakan meningkat.

3. Kelebihan dan kelemahan juga ditemukan peneliti dalam penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* pada pembelajaran IPS. Adapun kelebihan yang diketahui peneliti selama proses pembelajaran antara lain:

- 1). Siswa sangat bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2). Banyak siswa yang bertanya dan yang mempunyai ide-ide baru.

Sedangkan kelemahan yang diketahui oleh peneliti selama proses pembelajaran IPS pada penerapan model *Quantum Learning* melalui strategi *Role Playing* antara lain:

- 1). Guru sulit mengkondisikan siswa yang ramai sendiri.
- 2). Masih ada beberapa siswa yang sulit memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

B. Saran

Setiap guru pasti ada permasalahan disetiap melaksanakan proses pembelajaran, terlebih pada pemilihan metode yang cocok dengan karakter siswanya. Untuk itu guru harus pintar-pintar membuat strategi yang cocok untuk siswanya agar siswa bisa lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan, terlebih masalah pembelajaran itu sendiri sangat terkait dengan kehidupan siswa pada masa yang akan datang.

Penulis mempunyai beberapa saran untuk para guru demi meningkatkan mutu pendidikan dimasa sekarang ini, khususnya pada materi koperasi. Adapun saran-saran adalah:

1. Sesuai dengan eksistensinya, guru harus semaksimal mungkin bisa memilih metode pengajaran yang sesuai dengan tingkat intelegensi peserta didik.
2. Dalam setiap pembelajaran, khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial guru harus menggunakan metode, media, maupun strategi yang bisa menarik siswa untuk bisa mengikuti pelajaran dengan penuh semangat. Selain itu guru harus bisa mengajak siswa untuk dilibatkan secara langsung dalam proses belajarnya.
3. Profesionalitas seseorang dalam mengajar sangat menjadi faktor pencapaian keberhasilan siswa dalam belajarnya. Maka hendaklah bagi seorang guru selain harus menguasai materi yang akan

disampaikan, juga harus menguasai keadaan kelas dan juga metode maupun strategi pembelajaran.

Dengan demikian pemahaman tentang metode pembelajaran untuk lebih ditingkatkan lagi. Meskipun sesungguhnya metode pembelajaran itu sendiri bisa dibuat oleh kita sendiri (guru).



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Badan Standar Nasional Pendidikan, 2007, *panduan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran Ilmu dan Teknologi* Departemen Pendidikan Nasional.
- Bogdan, dan Biklen Robert C.1982, *Qualitatif Researc For Education: An Introduction to Theory and Methods*, Boston.
- Dr. Zainudin. M, *Pedoman Dan Materi Pendidikan dan Pelatihan Profesi Guru*, Malang.
- Esa Nur Wahyuni, M.Pd. 2009, *Motivasi dalam Pembelajaran*, Malang : UIN-MALANG PRESS.
- Hermawan Wisdyatantyo, 2007, *Penerapan metode Quantum Learning untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA (Sains) bagi siswa kelas V SD Negeri Kebonsari Kabupaten Temanggung*. Skripsi jurusan Ilmu Pendidikan Progam Strata1 Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Juliana Diah Kurniansih, 2012 *Interalisasi nilai-nilai pendidikan karakter melalui kegiatan Ekstrakurikuler Sie Kerohanian Islam Di SMAN 1 Malang*, Skripsi Pendidikan Agama Islam Progam Strata 1 Tarbiyah UIN Maliki Malang.
- Kartono Kartini, 1992, *Pengantar Ilmu Mendidik Teoritis*. Bandung, Mandar Maju.
- Margono. S. 2000. *Metodologi penelitian Pendidikan*, Jakarta, PT Rineka Cipta.
- Muhammad, 2011, *Metode penelitian Bahasa*, Jogjakarta: PT Ar Ruzz Media.
- Mulyasa. H. E . Dr. 2009, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya.
- Ngeramto. Agus, Ir, 2006, *Quantum Quotient Kcerdasan Quantum Cara Praktis Melehitkan IQ, EQ, dan SQ, Tang Harmonis*, Bandung, Yayasan Nuansa Cendekia.
- Porter dan Hernacki, 2001, *Quantum Learning*,
- Sadirman, 1986, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta, CV Rajawali.

Sanjaya. Wina, Dr, 2006, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Srandar Proses Pendidikan*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group.

Sanjaya. Wina, Dr, 2006, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group.

Sanjaya. Wina, Dr, 2009, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Srandar Proses Pendidikan*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group.

Suyadi. 2010, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, Jogjakarta, Diva Press.

Sugiyanto, 2009, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, Surakarta, Yuma Pustaka.

Tamba. Haloan. Sitio. Arifin, 2001, *Koperasi Teori dan Praktik*, Jakarta, Erlangga.

Wahidmurni, 2008, *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Peneletian Lapangan*, Malang: UM Press.

Wisdyatantyo, Hermawan, 2007, *Penerapan metode Quantum Learning untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA (Sains) bagi siswa kelas V SD Negeri Kebonsari Kabupaten Temanggung*. Skripsi jurusan Ilmu Pendidikan Progam Stratal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Yafrin. Yopi, 2012, *Pelatihan " The Power Of Mindtech "*, Malang.

Yoni Acep,dkk. 2010, *Menyusun penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia Pustaka Keluarga.

Lampiran 6**DAFTAR KELOMPOK SISWA**KELOMPOK 1

1. Moh. Fiqi Fadari
2. Anggi Putri R.
3. Bagus Ardi P
4. Dimas Eka P
5. Febi Hermawan
6. Muh.Bagus Ismail
7. Ahmad Bayu F
8. Safriah Adke P

KELOMPOK 2

1. Alivani Adeti F
2. Ardiani Nabila P
3. Arinda Nur Fadila
4. Arya Putra Pratama
5. Bagus Adriyah P
6. Dewi Hajar Hanifah
7. Dyah Prahesti
8. Wiham Al Abkih

KELOMPOK 3

1. Fatahillah Firdaus
2. Favian Hlya Satwika
3. Galih Raka Siwi
4. Gufron Dwi Nuzula
5. Hani Fiarani
6. Ispriyadi
7. Ispriyanto
8. Nadila Dias H

KELOMPOK 4

1. Mardito Watiman
2. M. Ali Finayah
3. M. Annas Firdaus
4. M. Fauzi Pandu S
5. Mustika Eka Nur L
6. Nanda Fitriyyah
7. Qonita Elliya F

KELOMPOK 5

1. Raditya Primahendra
2. Rayhan Danny P
3. Rendi Syaputra
4. Riska Dwi Berlina
5. Salsabila Anindya
6. Sekta A'an Ardi
7. Sesi Putri P

KELOMPOK 6

1. Sindi Triyas N
2. Sofia Agustin
3. Wisnu Baroto
4. Aprilia Tri S
5. Muh. Abdal M
6. Pandu Pamungkas
7. Reza Andrean F



Data nilai hasil pre-test dalam tugas tulis dan kelompok

No Urut	No Induk	Nama Siswa	Nilai Tulis	Nilai Keaktifan
1	1341	Moh. Fiqi Fadari	60	70
2	1361	Anggi Putri R.	59	80
3	1366	Bagus Ardi P	70	76
4	1370	Dimas Eka P	86	65
5	1381	Febi Hermawan	76	70
6	1384	Muh. Bagus Ismail	50	80
7	1402	Ahmad Bayu F	46	80
8	1403	Alivani Adeti F	60	75
9	1404	Ardiani Nabila P	50	65
10	1405	Arinda Nur Fadila	45	65
11	1406	Arya Putra Pratama	80	67
12	1407	Bagus Adriyah P	86	70
13	1408	Dewi Hajar Hanifah	80	70
14	1409	Dyah Prahesti	70	65
15	1410	Fatahillah Firdaus	60	67
16	1411	Favian Hlya Satwika	50	80
17	1412	Galih Raka Siwi	55	80
18	1413	Gufron Dwi Nuzula	60	85
19	1414	Hani Fiarani	60	75
20	1415	Ispriyadi	75	75
21	1416	Ispriyanto	55	70
22	1417	Mardito Watiman	64	60
23	1418	M. Ali Finayah	65	70
24	1419	M. Annas Firdaus	60	70
25	1420	M. Fauzi Pandu S	70	65
26	1422	Mustika Eka Nur L	80	65
27	1425	Nanda Fitriyyah	78	70
28	1426	Qonita Elliya F	90	70
29	1428	Raditya Primahendra	65	70
30	1429	Rayhan Danny P	60	85
31	1431	Rendi Syaputra	60	85
32	1432	Riska Dwi Berlina	60	80
33	1433	Salsabila Anindya	65	70
34	1436	Sekta A'an Ardi	55	70
35	1437	Sesi Putri P	50	85
36	1438	Sindi Triyas N	45	85
37	1439	Sofia Agustin	70	80

38	1441	Wisnu Baroto	60	70
39	1445	Aprilia Tri S	65	75
40	1446	Muh. Abdal M	60	75
41	1447	Pandu Pamungkas	50	70
42	1491	Reza Andrean F	45	65
43	1528	Nadila Dias H	50	60
44	1533	Safriah Adke P	70	65
45	1572	Wiham Al Abkih	80	75



Data nilai siswa kelas IV mata pelajaran IPS.

No Urut	No Induk	Nama Siswa	Nilai tulis	Nilai Kelo mpok	Nilai Keaktifan
1	1341	Moh. Fiqi Fadari	95	70	80
2	1361	Anggi Putri R.	90	80	80
3	1366	Bagus Ardi P	80	80	80
4	1370	Dimas Eka P	75	90	80
5	1381	Febi Hermawan	60	90	60
6	1384	Muh. Bagus Ismail	95	85	70
7	1402	Ahmad Bayu F	75	85	80
8	1403	Alivani Adeti F	95	80	80
9	1404	Ardiani Nabila P	85	80	80
10	1405	Arinda Nur Fadila	85	80	80
11	1406	Arya Putra P	100	85	80
12	1407	Bagus Adriyah P	60	85	80
13	1408	Dewi Hajar H	85	90	50
14	1409	Dyah Prahesti	100	90	70
15	1410	Fatahillah Firdaus	75	85	80
16	1411	Favian Hlya S	75	80	80
17	1412	Galih Raka Siwi	75	90	80
18	1413	Gufron Dwi N	75	70	80
19	1414	Hani Fiarani	85	80	80
20	1415	Ispriyadi	85	80	80
21	1416	Ispriyanto	95	80	60
22	1417	Mardito Watiman	100	90	70
23	1418	M. Ali Finayah	85	85	80
24	1419	M. Annas Firdaus	95	85	80
25	1420	M. Fauzi Pandu S	85	90	80
26	1422	Mustika Eka Nur L	100	90	80
27	1425	Nanda Fitriyyah	85	80	80
28	1426	Qonita Elliya F	95	90	80
29	1428	Raditya P	85	80	60
30	1429	Rayhan Danny P	100	80	70
31	1431	Rendi Syaputra	100	85	50
32	1432	Riska Dwi Berlina	95	85	80
33	1433	Salsabila Anindya	85	90	80
34	1436	Sekta A'an Ardi	75	90	80
35	1437	Sesi Putri P	70	80	80
36	1438	Sindi Triyas N	60	80	80

37	1439	Sofia Agustin	90	80	60
38	1441	Wisnu Baroto	95	85	70
39	1445	Aprilia Tri S	95	85	80
40	1446	Muh. Abdal M	80	85	80
41	1447	Pandu Pamungkas	90	90	80
42	1491	Reza Andrean F	70	80	80
43	1528	Nadila Dias H	85	80	80
44	1533	Safriah Adke P	60	85	80
45	1572	Wiham Al Abkih	70	80	60



Jadwal Pelajaran Siswa Tahun Pelajaran 2012/2013

Kls.	Jam Pelajaran	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
I	07.00 – 07.35	UPACARA	B. INDONESIA	MATEMATIKA	B. INDONESIA	IPA	AGAMA
	07.35 – 08.10	OR	B. INDONESIA	MATEMATIKA	B. INDONESIA	IPA	AGAMA
	08.10 – 08.45	OR	B. INDONESIA	MATEMATIKA	B. INDONESIA	IPA	AGAMA
	08.45 – 09.00	ISTIRAHAT					
	09.00 – 09.35	OR	MATEMATIKA	B. DAERAH	B. INGGRIS	KTK	IPS
	09.35 – 10.10	PKN	MATEMATIKA	B. DAERAH	B. INGGRIS	KTK	IPS
	10.10 – 10.45	PKN	MATEMATIKA	B. DAERAH	PKN	-	-
II	07.00 – 07.35	UPACARA	OR	AGAMA	B. INGGRIS	MATEMATIKA	IPA
	07.35 – 08.10	PKN	OR	AGAMA	B. INGGRIS	B. INDONESIA	IPA
	08.10 – 08.45	PKN	OR	AGAMA	B. INDONESIA	B. INDONESIA	IPA
	08.45 – 09.00	ISTIRAHAT					
	09.00 – 09.35	MATEMATIKA	B. DAERAH	MATEMATIKA	B. INDONESIA	KTK	KTK
	09.35 – 10.10	MATEMATIKA	B. DAERAH	MATEMATIKA	IPS	KTK	KTK
	10.10 – 10.45	B. INDONESIA	B. DAERAH	IPS	IPS	-	-
III	07.00 – 07.40	UPACARA	MATEMATIKA	IPS	B. INDONESIA	IPA	OR
	07.40 – 08.20	MATEMATIKA	MATEMATIKA	IPS	B. INDONESIA	IPA	OR
	08.20 – 09.00	MATEMATIKA	MATEMATIKA	IPS	B. INDONESIA	IPA	OR
	09.00 – 09.15	ISTIRAHAT					
	09.15 – 09.55	B. INDONESIA	IPA	IPS	AGAMA	PKN	B. INGGRIS
	09.55 – 10.35	B. INDONESIA	IPA	B. DAERAH	AGAMA	KTK	B. INGGRIS
	10.35 – 11.15	PKN	KTK	B. DAERAH	AGAMA		PRAMUKA
	11.15 – 11.30	ISTIRAHAT					
	11.30 – 12.10	PKN	KTK	B. DAERAH	KTK	-	PRAMUKA
12.10 – 12.45					-	-	
IV	07.00 – 07.40	UPACARA	MATEMATIKA	MATEMATIKA	IPS	B. INDONESIA	B. DAERAH
	07.40 – 08.20	MATEMATIKA	MATEMATIKA	MATEMATIKA	IPS	B. INDONESIA	B. DAERAH
	08.20 – 09.00	MATEMATIKA	B. INGGRIS	IPA	IPS	B. INDONESIA	B. DAERAH
	09.00 – 09.15	ISTIRAHAT					
	09.15 – 09.55	IPA	B. INGGRIS	IPA	OR	KTK	PRAMUKA
	09.55 – 10.35	IPA	AGAMA	IPA	OR	KTK	PRAMUKA
	10.35 – 11.15	PKN	AGAMA	B. INDONESIA	OR	KTK	PRAMUKA
	11.15 – 11.30	ISTIRAHAT					
	11.30 – 12.10	PKN	AGAMA	B. INDONESIA	KESEHATAN	-	-
12.10 – 12.45							

Kls.	Jam Pelajaran	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
V	07.00 – 07.40	UPACARA	MATEMATIKA	OR	MATEMATIK A	IPA	MATEMA TIKA
	07.40 – 08.20	MATEMATIK A	MATEMATIKA	OR	MATEMATIK A	IPA	MATEMA TIKA
	08.20 – 09.00	PKN	B. INDONESIA	OR	IPS	KTK	MATEMA TIKA
	09.00 – 09.15	ISTIRAHAT					
	09.15 – 09.55	PKN	B. INDONESIA	KESEHATAN	IPS	KTK	PRAMUKA
	09.55 – 10.35	AGAMA	B. INDONESIA	IPA	IPS	KTK	PRAMUKA
	10.35 – 11.15	AGAMA	B. INGGRIS	IPA	B. DAERAH	KTK	PRAMUKA
	11.15 – 11.30	ISTIRAHAT					
	11.30 – 12.10	AGAMA	B. INGGRIS	B. INDONESIA	B. DAERAH	-	-
	12.10 – 12.45					-	-
VI	07.00 – 07.40	UPACARA	MATEMATIKA	MATEMATIKA	MATEMATIKA	AGAMA	OR
	07.40 – 08.20	MATEMATIKA	MATEMATIKA	MATEMATIKA	MATEMATIKA	AGAMA	OR
	08.20 – 09.00	MATEMATIKA	IPA	B. INDONESIA	B. INDONESIA	AGAMA	B. INGGRIS
	09.00 – 09.15	ISTIRAHAT					
	09.15 – 09.55	MATEMATIKA	IPA	B. INDONESIA	B. INDONESIA	OR	B. INGGRIS
	09.55 – 10.35	IPA	IPS	B. INDONESIA	KTK	OR	B. DAERAH
	10.35 – 11.15	IPA	IPS	PKN	KTK		B. DAERAH
	11.15 – 11.30	ISTIRAHAT					
	11.30 – 12.10	IPA	IPS	PKN	KTK		
	12.10 – 12.45						

Lampiran 9

Alokasi Waktu pada Kalender Pendidikan

No.	Kegiatan	Alokasi Waktu	Keterangan
1.	Minggu Efektif Belajar	Min.34 minggu dan maks.38 minggu	Digunakan untuk kegiatan pembelajaran efektif pada setiap satuan pendidikan
2.	Jeda tengah semester	Maks. 2 minggu	Satu minggu setiap semester
3.	Jeda antar semester	Maks. 3minggu	Antara semester I dan II
4.	Libur akhir tahun pelajaran	Maks. 2 minggu	Digunakan untuk persiapan kegiatan dan administrasi akhir dan awal tahun pelajaran.
5.	Hari libur keagamaan	2-4 minggu	Daerah khusus yang memerlukan libur keagamaan lebih panjang dapat mengaturnya sendiri tanpa mengurangi jumlah minggu efektif dan waktu pembelajaran.
6.	Hari Libur Umum/ Nasional	Maks. 2 minggu	Disesuaikan dengan Peraturan Pemerintah
7.	Hari Libur Khusus	Maks. 1 minggu	Untuk satuan pendidikan sesuai dengan kekhususan masing-masing.
8.	Kegiatan khusus sekolah/ madrasah	Maks. 3 minggu	Digunakan unruk kegiatan yang diprogramkan secara khusus oleh sekolah/ madrasah tanpa mengurangi jumlah minggu efektif belajar dan waktu pembelajaran efektif.

Lampiran 10

Standart Ketuntasan Minimal

No.	Mata Pelajaran	Standart Ketuntasan Minimal (SKM)
A.	Mata Pelajaran	
	1. Pendidikan Agama	65%
	2. Pendidikan Kewarganegaraan dan Kepribadian	70%
	3. Bahasa Indonesia	65%
	4. Matematika	60%
	5. Ilmu Pengetahuan Alam	60%
	6. Ilmu Pengetahuan Sosial	65%
	7. Seni Budaya dan Keterampilan	65%
	8. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	70%
B.	Muatan Lokal	
	1. Bahasa Jawa	70%
	2. Bahasa Inggris	60%
C.	Pengembangan Diri	
	1. Pramuka	70%
	2. Sepak Bola	70%
	3. Bulu Tangkis	70%

Lampiran 11

Beban Belajar Kegiatan Tatap Muka Keseluruhan Untuk Setiap Satuan Pendidikan

Satuan Pendidikan	Kelas	Satu Jam Pemb. Tatap Muka (menit)	Jumlah Jam Pemb. Per Minggu	Minggu Efektif per Tahun Ajaran	Waktu Pemb per Tahun	Jumlah jam per Tahun (@ 60 menit)
SDN Jatimulyo 3	I-III	35	Kelas : I. 30 II. 31 III. 32	38-43	Kelas : I. 1050 II. 1085 III. 1120 JP Kelas : I. 37.800 menit II. 39.060 menit III. 40.320 menit	Kelas : I. 630 II. 651 III. 683
	IV-VI	40	38	38-43	1368-1548 jam pembelajaran (47880-54180 menit)	798-903

Lampiran 12

Alokasi Waktu Muatan Kurikulum

No	Komponen	Kelas dan Alokasi Waktu					
		I	II	III	IV	V	VI
A. Mata Pelajaran							
1.	Pendidikan Agama Islam				3	3	3
2.	Pendidikan Kewarganegaraan				2	2	2
3.	Bahasa Indonesia				5	5	5
4.	Matematika				5	5	5
5.	Ilmu Pengetahuan Alam				4	4	4
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial				3	3	3
7.	Seni Budaya dan Keterampilan				4	4	4
8.	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan				4	4	4
B. Muatan Lokal							
1.	Bahasa Jawa				2	2	2
2.	Bahasa Inggris				2	2	2
Jumlah		26	27	28	34	34	34
C. Pengembangan Diri *							
1.	Pramuka	-	-	2	2	2	-
2.	Komputer	-	-	1	1	1	1
3.	Seni Tari	-	-	-	-	-	-
4.	Seni Lukis	-	-	-	-	-	-
5.	Tartil Quran	-	-	-	-	-	-
Jumlah		-	-	3	3	3	1

Lampiran 15

DOKUMENTASI



SEKOLAH TAMPAK DARI DEPAN



KEPALA SEKOLAH DAN PARA GURU



WAWANCARA DENGAN GURU KELAS IV



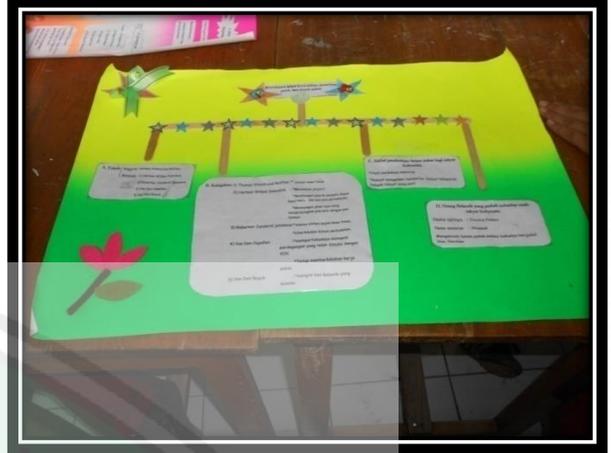
PROSES PEMBELAJARAN



**ANTUSIAS SISWA DALAM MENJAWAB
SOAL QUIZ**



**SISWA SAAT MEMPRAKTEKKAN
CARA BERKOPERASI DI KANTIN**



HASIL KERJA SISWA (PORTOFOLIO)



SISWA SAAT PRAKTEK KOPERASI



KOPERASI SEKOLAH



Lampiran 5

Instrumen Wawancara Siswa

1. Apakah kamu merasa santai atau rileks dalam mengikuti proses pembelajaran ini?
2. Apa yang membuat kamu senang ketika proses pembelajaran ini?
3. Alasan apa yang kamu merasa tidak senang dalam mengikuti proses pembelajaran ini?
4. Apakah kamu merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru?
5. Hambatan apa yang kamu rasakan ketika kamu tidak mampu menyelesaikan tugas sesuai jadwal yang ditentukan?
6. Pengalaman baru apa yang kamu rasakan selama kamu mengikuti proses pembelajaran ini?
7. Apakah kamu merasa faham ketika mendapat penjelasan dan dorongan dari guru?
8. Apakah kamu merasa percaya diri lebih berani mengungkapkan pendapat setelah mengikuti proses pembelajaran ini?
9. Bagaimana suasana pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ketika di ajar bu susi tadi ?
10. Bagaimana tanggapan dan saran kamu terhadap model pembelajaran yang sedang dilaksanakan ini?

Lampiran 1**Instrumen Observasi**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kompetensi Dasar : Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan rakyat.

Nama :

Kelas :

Semester :

Tahun Pelajaran :

No	Materi Penilaian	5	4	3	2	1	Skor
1.	Tahap Eksplorasi :						
	a. Guru menyampaikan indikator pembelajaran						
	b. Guru mereview materi sebelumnya						
	c. Guru melakukan <i>ice breaking</i>						
2.	Tahap Elaborasi:						
	a. Guru melakukan tanya jawab						
	b. Guru menjelaskan secara singkat materi yang diajarkan						
	c. Guru menjelaskan metode <i>Quantum Learning dan Role playing</i>						
	d. Guru membimbing siswa pada saat KBM berlangsung						
	e. Guru mendampingi siswa-siswa yang kurang						

	aktif di kelas							
3.	Tahap Konfirmasi :							
	a. Guru memberikan masukan dan tambahan dari hasil diskusi							
	b. Guru memberikan kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan							
	c. Guru melakukan evaluasi							
	d. Guru memberikan tindak lanjut dengan memberikan LKS							
Jumlah								

Keterangan:

Skor : 5 = sangat baik/sering sekali

4 = baik/sering

3 = cukup

2 = kurang/jarang

1 = sangat kurang/sangat jarang

ANGKET

Tugas : Isilah dengan memberi tanda (V) pada kolom frekuensi sesuai dengan kenyataan yang Anda alami terhadap pernyataan ini.

Bagaimana tanggapan kamu tentang metode *Quantum Learning dan Role Playing* dengan menggunakan sebagai model pembelajaran yang digunakan bapak guru di kelas?

No	Pernyataan	Frekuensi					Jumlah
		SS	S	TT	TS	STS	
1.	Kegiatan pembelajaran menarik						
2.	Materi mudah dipahami						
3.	Suasana di kelas menyenangkan						
4.	Siswa di kelas menjadi aktif						
5.	Siswa berani mengemukakan pendapat						
6.	Media yang digunakan sesuai dengan materi						
7.	Guru membimbing siswa di kelas						
8.	Metode yang digunakan sesuai dengan materi						
	Jumlah						
	Presentase						

Lampiran 4

Instrumen Wawancara Guru Kelas VI

1. Apa metode yang ibu gunakan ketika melaksanakan proses pembelajaran IPS?
2. Bagaimana karakteristik siswa kelas IV?
3. Apa saja kesulitan yang ibu temui ketika mengajar IPS?
4. Apakah ibu pernah melakukan praktek pada proses pembelajaran IPS?
5. Bagaimanakah prestasi siswa yang dimiliki pada pelajaran IPS ?
6. Apakah ibu pernah mencoba menggunakan model Quantum Learning dalam proses pembelajaran IPS ?

Lampiran 3

Instrumen Wawancara Kepala Sekolah

1. Bagaimana keadaan guru di sekolah ini ?
2. Bagaimana keadaan siswa di sekolah ini ?
3. Apakah ada kendala yang dialami guru ketika melaksanakan proses pembelajaran?
4. Apa saja metode yang sering di gunakan para guru dalam melaksanakan proses pembelajaran ?
5. Bagaimana prestasi siswa yang dimiliki siswa di sekolah ini ?

RIWAYAT HIDUP PENELITI

Nama : Abim Enggar Wahyu Prasetyo
NIM : 09140086
Tempat Tanggal Lahir : Trenggalek, 17-September-1991
Fak/ Jur./ Prog. Studi : Tarbiyah/PGMI/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk : 2009/2010
Alamat Rumah : Rt. 09. Rw. 03 Ds. Mlinjon Kec. Suruh. Trenggalek
No. Tlp.Rumah/ Hp : 085736349282
Pengalaman Organisasi :

- Anggota HMJ PGMI periode 2010/2011
- Anggota DEMA-FT periode 2011/2012
- Anggota PSM (Paduan Suara Mahasiswa) periode 2009/2012

Malang, April 2013

Mahasiswa

(Abim Enggar Wahyu Prasetyo)

Lampiran 7**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN Jatimulyo 3 Malang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : IV/II
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Pertemuan ke-1**Standar Kompetensi**

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

I. Kompetensi Dasar

2.1 Mengetahui pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

II. Indikator Pembelajaran

- 2.1.1 Mendeskripsikan pengertian koperasi
- 2.1.2 Menjelaskan arti lambang koperasi Indonesia
- 2.1.3 Menjelaskan landasan, azas dan tujuan koperasi

III. Tujuan Pembelajaran

- ◆ Siswa dapat mengetahui tentang koperasi
- ◆ Siswa dapat menjelaskan arti lambang koperasi Indonesia
- ◆ Siswa dapat menjelaskan landasan, azas dan tujuan koperasi

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** : Demokratis, berani bertanya, jujur, menghargai dan kerja keras

IV. Materi Pokok

- Mengetahui koperasi (lambang koperasi, landasan, azas dan tujuan koperasi)

V. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Metode/Model Pembelajaran	Alokasi Waktu
<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan awal <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengucapkan salam dan berdoa, a secara bersama-sama - Menanyakan kabar siswa dan mengabsen siswa - Guru memberikan motivasi kepada siswa sebelum pelajaran dimulai dan mengondisikan siswa - Guru mengaitkan tentang materi yang lalu (Pemanfaatan sumber daya alam untuk kegiatan ekonomi) dengan materi yang akan dipelajari (koperasi) 	Tanya Jawab	5 menit
<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none"> 📖 Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menjelaskan pengertian dan juga pentingnya koperasi. ➤ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya seputar materi yang belum di pahami. 📖 Elaborasi Dalam kegiatan elaborasi: 	Ceramah	5 menit 15 menit
	<i>Quantum Learning</i>	15 menit
		20 menit

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok. ➤ Guru membagikan gambar lambang koperasi sebagai media belajarnya. ➤ Guru menyuruh siswa untuk mengamati dan menjelaskannya didepan kelas. ➤ Guru mengamati kinerja siswa selama mengerjakan tugasnya, dan bertanya seputar kesulitan yang dihadapi. 		5 menit
<p>📖 Konfirmasi</p> <p>Dalam kegiatan konfirmasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyuruh siswa menjelaskannya didepan. ➤ Guru menyuruh siswa kembali ketempat duduknya masing-masing. ➤ Siswa disuruh mengumpulkan tugas kinerjanya yang telah di diskusikannya sebelumnya. <p>• Kegiatan Penutup</p> <p>Dalam kegiatan penutup:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru bersama siswa merefleksi materi yang telah disampaikan sebelumnya. ➤ Guru dan siswa bersama-sama memberikan kesimpulan. ➤ Guru memberikan tugas rumah untuk mencari macam-macam koperasi. 		5 menit

➤ Guru menutup pelajaran dan berdo'a bersama-sama.		
--	--	--

VI. Alat dan Sumber Bahan

Alat Peraga : Kartu bergambar tentang lambang koperasi

Sumber : LKS Kelas IV

VII. Penilaian

Pengamatan Lambang Koperasi

Kelompok	Nama Siswa	Skor	Nilai

PRODUK

Aspek	Kriteria	Skor	Nilai
Konsep	* semua benar	3	A
	* sebagian besar benar	2	B+
	* sebagian kecil benar	1	B
	* semuasalah	0	C

Malang, 1 November 2012

Guru Kelas IV

Guru Praktikan

Susilowati, Spd
NIP. 195610091977072001

Abim Enggar Wahyu Prasetyo
NIM. 09140086

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Helina Tusa Adiyah, M.Pd
NIP. 196701251988032007



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN Jatimulyo 3 Malang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : IV/II
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Pertemuan ke-2

Standar Kompetensi

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

I. Kompetensi Dasar

2.1 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

II. Indikator Pembelajaran

2.1.2 Menjelaskan jenis-jenis koperasi

III. Tujuan Pembelajaran

◆ Siswa dapat mengelompokkan koperasi Indonesia berdasarkan tingkatan, jenis usaha dan keanggotaannya

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** : tanggung jawab, jujur, peduli dan kerja keras

IV. Materi Pokok

▪ Jenis-jenis koperasi

V. Kegiatan Pembelajaran

<p>telah di ajarkan</p> <p>➤ Guru menyediakan kertas kecil yang berisikan nomor undian untuk di ambil oleh ketua kelompok yang menjelaskan siapa yang mendapat nomor urut 1 berarti kelompok yang maju terlebih dahulu begitu juga seterusnya sampai kelompo 6.</p> <p> Elaborasi</p> <p>Dalam kegiatan elaborasi:</p> <p>➤ Guru menyuruh kelompok 1 maju untuk mempresentasikan pekerjaannya.</p> <p>➤ Guru melihat kinerja para siswa dalam melaksanakan presentasi.</p> <p> Konfirmasi</p> <p>Dalam kegiatan konfirmasi:</p> <p>➤ Setelah selesai guru menyuruh siswa kembali ketempat duduknya masing-masing.</p> <p>• Kegiatan Penutup</p> <p>Dalam kegiatan penutup:</p> <p>➤ Guru memberikan kesimpulan dari</p>	<p><i>Learning</i></p>	<p>5 menit</p> <p>5 menit</p>
--	------------------------	-------------------------------

<p>apa yang telah dipelajari pada hari ini.</p> <p>➤ Guru menutup pelajaran dengan membaca do'a bersama-sama</p>		
--	--	--

VI. Alat dan Sumber Bahan

- Sumber : LKS Kelas IV

VII. Penilaian

- Kelompok membuat Ringkasan

Malang, 8 November 2012

Guru Guru Kelas IV

Guru Praktikan

Susilowati, Spd
NIP. 195610091977072001

Abim Enggar Wahyu Prasetyo
NIM. 09140086

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Helina Tusa Adiyah, M.Pd
NIP. 196701251988032007

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN Jatimulyo 3 Malang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : IV/II
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Pertemuan ke-3

Standar Kompetensi

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

I. Kompetensi Dasar

2.1 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

II. Indikator Pembelajaran

2.1.1 Menjelaskan pengertian koperasi
2.1.2 Mempraktekan cara Berkoperasi

III. Tujuan Pembelajaran

- ◆ Siswa dapat menjelaskan tugas dan wewenang perangkat koperasi (rapat anggota, pengurus dan pengawas)
- ◆ Siswa mampu mempraktekkan cara berkoperasi dengan baik

- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan** : tanggung jawab, jujur, peduli dan kerja keras

IV. Materi Pokok

- Koperasi

--	--	--	--

Malang, 15 November 2012

Guru Kelas IV

Guru Praktikan

Susilowati, Spd
NIP. 195610091977072001

Abim Enggar Wahyu Prasetyo
NIM. 09140086

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Helina Tusa Adiyah, M.Pd
NIP. 196701251988032007

Lampiran 13

**SDN JATIMULYO 3 MALANG
TAHUN PELAJARAN 2011-2012**

MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

KELAS/SEMESTER : IV/II

JUMLAH SOAL : 20

BENTUK SOAL : PILIHAN GANDA, ISIAN DAN URAIAN

Standar Kompetensi	2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten I kota dan provinsi
Kompetensi Dasar	2.1 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat
Indikator	2.1.1 Mendeskripsikan pengertian koperasi 2.1.2 Menjelaskan arti lambang koperasi Indonesia 2.1.3 Menjelaskan landasan, azas dan tujuan koperasi 2.1.4 Menjelaskan jenis-jenis koperasi 2.1.5 Menjelaskan perangkat koperasi secara urut 2.1.6 Menjelaskan modal koperasi 2.1.7 Menjelaskan perbedaan koperasi dengan badan usaha lain 2.1.8 Menjelaskan pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

ULANGAN HARIAN KE

Nama :

Mata Pelajaran : IPS

Kelas :

Hari, Tanggal :

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang tepat!

1. Kata koperasi berasal dari kata

a. Corporation	c. Cooperation
b. Coperatie	d. Cooperate
2. Undang-undang yang mengatur perkoperasian di Indonesia adalah

a. UU No. 12 Tahun 1982	c. UU No. 25 Tahun 1990
b. UU No. 20 Tahun 1992	d. UU No. 25 Tahun 1992
3. Berikut ini yang merupakan salah satu ciri koperasi adalah

a. Mandiri	c. Mencari keuntungan
b. Berwatak sosial	d. Meningkatkan usaha
4. Landasan mental koperasi Indonesia adalah

a. Kekeluargaan pribadi	c. Setia kawan dan kesadaran
b. Kegotongroyongan kekeluargaan	d. Kejujuran dan
5. Koperasi yang anggotanya paling sedikit lima buah koperasi primer disebut

a. Pusat koperasi	c. Induk koperasi
b. Gabungan koperasi	d. Koperasi Sekunder
6. Koperasi yang bergerak di bidang usaha pembuatan barang disebut koperasi

a. Konsumsi	c. Simpan Pinjam
b. Produksi	d. Distribusi
7. Modal koperasi diperoleh dari

- a. Modal Pengurus
b. Saham
- c. Donator
d. Simpanan Anggota
8. Iuran yang dibayarkan oleh anggota kepada koperasi pada saat masuk menjadi anggota disebut simpanan
- a. Sukarela
b. Wajib
- c. Pokok
d. Permanen
9. Setiap akhir tahun anggota koperasi memperoleh hasil usaha bersama yang disebut
- a. Laba
b. SHU
- c. Sisihan
d. Saham
10. Koperasi adalah organisasi yang bergerak dalam bidang
- a. Ekonomi
b. Peternakan
- c. Perdagangan
d. Politik

II. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Koperasi adalah usaha bersama berasaskan
2. Lambang koperasi Indonesia yang terbaru berwarna
3. Koperasi yang terdapat di desa di sebut
4. Kekuasaan tertinggi pada koperasi adalah
5. Salah satu kelemahan koperasai adalah terbatasnya

III. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan uraian yang jelas dan tepat!

1. Sebutkan landasan koperasi Indonesia!
2. Sebutkan jenis-jenis koperasi berdasarkan keanggotaannya!
3. Sebutkan sumber modal koperasi!
4. Apa yang dimaksud kopersi bersifat terbuka dan sukarela!
5. Sebutkan3 kelebihan dari koperasi!