

**PENINGKATAN PROSES PEMBELAJARAN IPS DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL DESAIN PEMBELAJARAN ASSURE DI KELAS IV
SDN 23 SUMANI KECAMATAN X KOTO SINGKARAK
KABUPATEN SOLOK**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**OLEH:
DEBI ANGRIANA
96333**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Peningkatan Proses Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model Desain
Pembelajaran *Assure* di Kelas IV SDN 23 Sumani Kecamatan X
Koto Singkarak Kabupaten Solok

Nama : Debi Angriana
NIM : 96333
Program Studi : S1
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 23 April 2014

Disetujui oleh :

Pembimbing I


Drs. Zuardi, M.Si
NIP. 19610131 198802 1 001

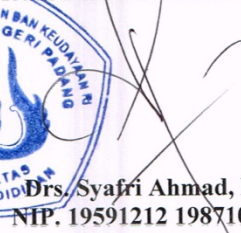
Pembimbing II


Dra. Zuraida, M.Pd
NIP. 19511221 197603 2 002

Mengetahui

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP




Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 19591212 198710 1 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

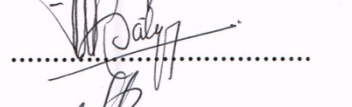
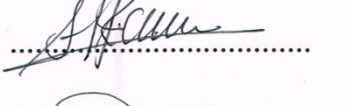
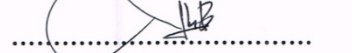
*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

**Peningkatan Proses Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model Desain
Pembelajaran *Assure* di Kelas IV SDN 23 Sumani Kecamatan X
Koto Singkarak Kabupaten Solok**

Nama : Debi Angriana
NIM : 96333
Program Studi : S1
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 23 April 2014

Tim Penguji :

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Drs. Zuardi, M.Si	
2. Sekretaris : Dra. Zuraida, M.Pd	
3. Anggota : Dra. Wirdati, M.Pd	
4. Anggota : Drs. Arwin	
5. Anggota : Dra. Hj. Asmaniar Bahar	

ABSTRAK

Debi Angriana. 2014 : Peningkatan Proses Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model Desain Pembelajaran *Assure* di Kelas IV SD Negeri 23 Sumani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok

Penelitian ini berdasarkan hasil kenyataan yang peneliti amati di SDN 23 Sumani Kec. X Koto Singkarak Kabupaten Solok ditemui permasalahan bahwa proses pembelajaran IPS di kelas IV yang dilaksanakan guru dominan menggunakan metode ceramah, pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif, kurangnya penggunaan media oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung, kurang mengaitkan materi dengan perkembangan teknologi. Gejala tersebut berdampak pada minat dan motivasi belajar siswa menjadi berkurang.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Prosedur penelitian perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 23 Sumani Kec. X Koto Singkarak Kabupaten Solok. Sumber data adalah proses pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan langkah-langkah model desain pembelajaran *Assure*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: a) perencanaan siklus I dengan persentase 77,08%, siklus II dengan persentase 93,75%, b) Pelaksanaan siklus I aspek guru dengan persentase 68,74% dan siklus II dengan persentase 85,93%, dan aspek siswa siklus I dengan persentase 65.62% dan siklus II dengan persentase 82,81%. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model desain pembelajaran *Assure* dapat meningkatkan proses pembelajaran IPS di kelas IV SDN 23 Sumani Kec. X Koto Singkarak Kabupaten Solok.

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT kerana berkat rahmat-Nyalah penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Proses Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model Desain Pembelajaran Assure di Kelas IV SDN 23 Sumani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok “.**

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini terutama kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd dan Ibu Masnila Devi S.Pd. M.Pd. selaku Ketua dan sekretaris Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zuardi, M.Si sebagai dosen pembimbing I dan Ibu Dra. Zuraida, M.Pd sebagai dosen pembimbing II dengan sabar, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran yang sangat berharga kepada peneliti selama menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Wirdati, M.Pd sebagai dosen penguji I, bapak Drs. Arwin sebagai dosen penguji II, dan ibu Dra. Hj. Asmaniar Bahar sebagai dosen penguji III yang telah memberikan masukan untuk kesempurnaan skripsi ini.
4. Ibu Kepala Sekolah dan majelis guru SDN 23 Sumani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok yang telah memberikan izin serta kemudahan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian ini.
5. Kepada kedua Orang Tua tercinta Ayahanda Asber Oktafianus dan Ibunda Masdalena yang telah banyak memberikan dukungan moril maupun materil kepada peneliti.
6. Kepada seluruh keluarga besarku yang tak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan dan doa untuk penyelesaian skripsi ini.
7. Kepada teman-teman senasib seperjuangan (NR-RM I.03) dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, telah memberikan dorongan moril dalam penulisan skripsi ini dan semua pihak yang telah memberikan bantuan hingga selesainya penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca. Akhir kata semoga karya ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, 23 April 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Peneltian.....	7
 BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	9
1. Proses Pembelajaran	9
2. Hakekat Pembelajaran IPS	10
a) Pengertian Pembelajaran.....	10
b) Pengertian IPS.....	11
c) Tujuan Pembelajaran IPS.....	11
d) Ruang Lingkup IPS.....	12
3. Hakekat Model Desain Pembelajaran <i>Assure</i>	13
a) Pengertian Model	13
b) Pengertian Desain Pembelajaran.....	14
c) Pengertian Model Desain Pembelajaran <i>Assure</i>	15
d) Tujuan Model Desain Pembelajaran <i>Assure</i>	16
e) Kelebihan Model Desain Pembelajaran <i>Assure</i>	17
f) Langkah-langkah Pembelajaran dalam Model Desain Pembelajaran <i>Assure</i>	18

g) Penggunaan Model Desain Pembelajaran <i>Assure</i> dalam Pembelajaran IPS	19
B. Kerangka Teori.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	25
1. Tempat Penelitian	25
2. Subjek Penelitian.....	25
3. Waktu Penelitian	26
B. Rancangan Penelitian	26
a) Pendekatan Penelitian	26
b) Jenis Penelitian.....	28
c) Alur Penelitian	28
C. Prosedur Penelitian	31
1. Perencanaan.....	31
2. Pelaksanaan	32
3. Pengamatan	33
4. Refleksi	34
D. Data dan Sumber Data	35
1. Data Penelitian	35
2. Sumber Data.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	36
1. Teknik Pengumpulan Data	36
2. Instrumen Penelitian	37
F. Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	41
1. Siklus I	
a) Siklus I Pertemuan 1	41
1) Perencanaan.....	42
2) Pelaksanaan	44
3) Pengamatan	52
4) Refleksi	61

b) Siklus I Pertemuan 2	65
1) Perencanaan.....	65
2) Pelaksanaan.....	66
3) Pengamatan	73
4) Refleksi	82
2. Siklus II	
a) Siklus II Pertemuan 1	86
1) Perencanaan.....	86
2) Pelaksanaan	89
3) Pengamatan	95
4) Refleksi	104
b) Siklus II Pertemuan 2	107
1) Perencanaan.....	107
2) Pelaksanaan	109
3) Pengamatan	116
4) Refleksi	124
B. Pembahasan.....	128
1. Siklus I	128
2. Siklus II	132
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	136
B. Saran.....	137
DAFTAR RUJUKAN.....	139
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
1.1 Tabel Mid Semester	4
4.1 Tabel Rekapitulasi RPP, Aktifitas Guru, dan Aktifitas Siswa	134

DAFTAR BAGAN

Halaman	
2.1 Kerangka Teori	23
2.2 Alur Penelitian	30

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	141
2. Media Siklus I Pertemuan 1	148
3. Lembar Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan 1	149
4. Kunci Jawaban Siklus I Pertemuan 1	150
5. Lembar Penilaian Evaluasi Siklus I Pertemuan 1	151
6. Kunci Jawaban Evaluasi Siklus I Pertemuan 1	152
7. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan 1	153
8. Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Siklus I Pertemuan 1	157
9. Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa Siklus I Pertemuan 1	164
10. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan 1	171
11. Hasil Penilaian Evaluasi Siklus I Pertemuan 1	174
12. Rekapitulasi Hasil Proses Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	175
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	176
14. Media Siklus I Pertemuan 2	183
15. Lembar Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan 2	184
16. Kunci Jawaban Siklus I Pertemuan 2	185
17. Lembar Penilaian Evaluasi Siklus I Pertemuan 2	186
18. Kunci Jawaban Evaluasi Siklus I Pertemuan 2	187
19. Hasil Observasi RPP Siklus I Pertemuan 2	188
20. Hasil Observasi Aktifitas Guru Siklus I Pertemuan 2	192
21. Hasil Observasi Aktifitas Siswa Siklus I Pertemuan 2	199
22. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan 2	206
23. Hasil Penilaian Evaluasi Siklus I Pertemuan 2	209
24. Rekapitulasi Hasil Proses Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	210
25. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	211
26. Media Siklus II Pertemuan 1	221
27. Lembar Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan 1	222
28. Kunci Jawaban Siklus II Pertemuan 1	223
29. Lembar Penilaian Evaluasi Siklus II Pertemuan 1	224

30. Kunci Jawaban Evaluasi Siklus II Pertemuan 1	225
31. Hasil Observasi RPP Siklus II Pertemuan 1	226
32. Hasil Observasi Aktifitas Guru Siklus II Pertemuan 1	230
33. Hasil Observasi Aktifitas Siswa Siklus II Pertemuan 1	237
34. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan 1	244
35. Hasil Penilaian Evaluasi Siklus II Pertemuan 1	247
36. Rekapitulasi Hasil Proses Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	248
37. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	249
38. Media Siklus II Pertemuan 2	258
39. Lembar Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan 2	259
40. Kunci Jawaban Siklus II Pertemuan 2	260
41. Lembar Penilaian Evaluasi Siklus II Pertemuan 2	261
42. Hasil Observasi RPP Siklus II Pertemuan 2	262
43. Hasil Observasi Aktifitas Guru Siklus II Pertemuan 2	266
44. Hasil Observasi Aktifitas Siswa Siklus II Pertemuan 2	273
45. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan 2	280
46. Hasil Penilaian Evaluasi Siklus II Pertemuan 2	283
47. Rekapitulasi Hasil Proses Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	284
48. Dokumentasi Penelitian	285
49. Surat Izin Penelitian	286
50. Surat Keterangan Penelitian	287

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah dasar merupakan awal untuk mengenal dan mendapatkan pendidikan dasar. Oleh karena itu, sekolah dasar wajib untuk mengajarkan seluruh mata pelajaran yang ada. Salah satunya ialah mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).

Mata pelajaran IPS adalah salah satu bidang studi yang ada di sekolah dasar (SD). Depdiknas (2006:575) mata pelajaran IPS adalah: “Mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang bahannya didasarkan kepada sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan tata negara yang mengkaji fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan global”.

IPS merupakan suatu pelajaran yang ada di sekolah dasar yang mengkaji mengenai peristiwa, fakta dan konsep yang berkaitan dengan isu serta masalah sosial yang terjadi dalam lingkungan masyarakat. Mata pelajaran IPS diharapkan akan mampu membentuk sikap siswa yang memiliki mental kuat, sehingga mampu mengatasi permasalahan sosial yang akan dihadapi di lingkungan masyarakat.

Tujuan pembelajaran IPS dalam Depdiknas (2006:575) adalah :

- (1) Menenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan tujuan pembelajaran IPS, diharapkan siswa memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, serta dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sosial. Siswa juga diharapkan dapat bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut sangat diperlukan kreatifitas guru dalam mengajarkan pembelajaran IPS terhadap siswa. Guru dituntut guru dituntut memiliki kreativitas dalam mengaktualisasikan kompetensinya terutama untuk mengidentifikasi, menyeleksi dan menentukan sumber pembelajaran yang menunjang kegiatan belajar mengajar. Selain itu guru juga harus mampu menampilkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang ada agar pembelajaran lebih dipahami siswa dengan mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Pembelajaran IPS dapat dikatakan berkualitas apabila pembelajaran IPS yang dapat menciptakan aktifitas pembelajaran sukses yang menyenangkan bagi siswa, yaitu (1) menarik perhatian siswa, (2) menyajikan presentasi, (3) memotivasi terjadinya prestasi belajar, (4) meningkatkan daya ingat siswa.

Jadi, pembelajaran IPS yang diharapkan adalah pembelajaran IPS yang diarahkan pada pengembangan kompetensi yang berkaitan dengan aspek intelektual, keterampilan sosial untuk dikembangkan sebagai kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Keterampilan mencari, memilih, mengolah dan menggunakan informasi untuk memberdayakan diri serta keterampilan

bekerjasama dengan kelompok yang sangat penting dimiliki oleh peserta didik yang kelak akan menjadi warga negara dewasa dan berpartisipasi aktif di era global.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 23 Sumani Kec. X Koto Singkarak Kabupaten Solok, peneliti menemukan adanya permasalahan yang timbul dalam pembelajaran IPS. Dari segi guru, yaitu: (1) Kurangnya pengalaman dalam merumuskan apersepsi di awal-awal Pembelajaran menjadikan siswa sulit dibawa ke materi yang akan dipelajari, (2) Kesulitan dalam pemilihan metode atau model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa lebih disebabkan karena pengetahuan yang sangat terbatas, (3) Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif, (4) Kurang menggunakan model dalam pembelajaran, (5) Kurangnya penggunaan media oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung. Gejala tersebut berdampak pada minat dan motivasi belajar siswa menjadi berkurang. Pembelajaran dirasakan menjadi tidak bermakna bagi siswa karena kurang mendayagunakan pemikiran siswa dalam perkembangan teknologi, siswa terlihat merasa bosan, diam, dan ada juga yang melakukan aktivitas lain sehingga suasana kelas menjadi ribut dan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurang tercapai secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan yang muncul, hal itulah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS seperti terlihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1: Daftar Nilai Ujian Mid Semester 1 Mata Pelajaran IPS Tahun 2013/ 2014
di Kelas IV SDN 23 Sumani Kec. X Koto Singkarak Kabupaten Solok**

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Ujian Mid Semester 1	Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	UM	70	75	✓	
2	DRD	70	60		✓
3	PMR	70	60		✓
4	SH	70	75	✓	
5	SD	70	50		✓
6	AP	70	60		✓
7	MAS	70	60		✓
8	MF	70	80	✓	
9	NFD	70	75	✓	
10	APD	70	60		✓
11	EPR	70	55		✓
12	DR	70	75	✓	
13	MFA	70	55		✓
14	AFH	70	60		✓
15	APR	70	60		✓
Jumlah			960		
Rata-rata			64		
Persentase				25,3%	74,7%

Sumber: Data sekunder dari Guru Kelas IV SDN 23 Sumani Kec. X Koto Singkarak Kabupaten Solok (2013)

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa diperoleh 64. Hal ini menggambarkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70. Dari data tersebut masih banyak siswa memperoleh nilai di bawah standar. Dari jumlah 15 orang siswa, hanya 25,3% siswa yang mencapai ketuntasan atau sebanyak 5 orang, sementara 74,7% belum mencapai ketuntasan belajar yang telah ditetapkan sebanyak 10 orang. Ini juga terlihat pada rata-rata siswa keseluruhan yaitu 70. Rata-rata ini belum mencapai KKM yang ditetapkan

sekolah. Sedangkan menurut Kunandar (2009:149) “Ketuntasan belajar ideal adalah 75%”. Ini berarti, pembelajaran IPS di kelas IV SDN 23 Sumani Kec. X Koto Singkarak Kabupaten Solok masih rendah dan perlu ditingkatkan.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti paparkan di atas, maka dijelaskan usaha mengatasi, di antaranya adalah penggunaan model desain pembelajaran yang relevan sesuai dengan materi pembelajaran IPS untuk memperbaiki/mengadakan inovasi pembelajaran.

Dengan adanya penggunaan model dalam pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan, maka akan mempertinggi kualitas proses pembelajaran. Salah satu model desain yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS yaitu model desain pembelajaran *Assure*.

Menurut Benny (2011:5) bahwa “model desain pembelajaran *Assure* merupakan model desain pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah untuk digunakan yang dapat diaplikasikan untuk mendesain aktifitas pembelajaran baik yang bersifat individual maupun kelompok”.

Penggunaan model desain pembelajaran *Assure* menurut Benny yang peneliti pilih dalam melaksanakan penelitian. Dengan alasan yaitu model desain pembelajaran *Assure* menurut Benny lebih mudah dipahami dan efektif untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran IPS.

Jika model desain pembelajaran *Assure* diimplementasikan dengan baik diharapkan dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan.

Melalui model desain pembelajaran *Assure*, siswa dapat mengingat materi dan isi pelajaran lebih lama serta dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari. Model desain pembelajaran *Assure* lebih berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Proses Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model Desain Pembelajaran *Assure* di Kelas IV SDN 23 Sumani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, secara umum rumusan permasalahannya adalah bagaimana peningkatan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model desain pembelajaran *Assure* di kelas IV SDN 23 Sumani Kec. X Koto Singkarak Kabupaten Solok.

Secara khusus dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran IPS dengan menggunakan model desain pembelajaran *Assure* untuk meningkatkan proses pembelajaran IPS di kelas IV SDN 23 Sumani Kec. X Koto Singkarak Kabupaten Solok?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model desain pembelajaran *Assure* untuk meningkatkan proses pembelajaran IPS di kelas IV SDN 23 Sumani Kec. X Koto Singkarak Kabupaten Solok?

3. Bagaimanakah peningkatan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model desain pembelajaran *Assure* dapat meningkatkan proses pembelajaran IPS di kelas IV SDN 23 Sumani Kec. X Koto Singkarak Kabupaten Solok?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian tindakan kelas ini secara umum adalah untuk mendeskripsikan peningkatan proses pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model Desain Pembelajaran *Assure* di kelas IV SDN 23 Sumani Kec. X Koto Singkarak Kabupaten Solok.

Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan:

1. Rancangan pembelajaran IPS dengan menggunakan model desain pembelajaran *Assure* untuk meningkatkan proses pembelajaran IPS di kelas IV SDN 23 Sumani Kec. X Koto Singkarak Kabupaten Solok.
2. Pelaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan model desain pembelajaran *Assure* untuk meningkatkan proses pembelajaran IPS di kelas IV SDN 23 Sumani Kec. X Koto Singkarak Kabupaten Solok.
3. Proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model desain pembelajaran *Assure* dapat meningkatkan proses pembelajaran IPS di kelas IV SDN 23 Sumani Kec. X Koto Singkarak Kabupaten Solok.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Mendapatkan pengetahuan dan teori baru tentang upaya meningkatkan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui pemanfaatan media. Selain itu juga berharap tumbuhnya motivasi siswa dalam proses

pembelajaran IPS, meningkatnya proses dalam pembelajaran IPS, meningkatnya keaktifan dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi peneliti, yaitu menambah wawasan penulis tentang langkah-langkah penggunaan model desain pembelajaran *Assure* dalam mata pelajaran IPS dan dapat menerapkannya di Sekolah Dasar.
- b) Bagi guru, memberikan masukan bagi guru dalam meningkatkan kemampuan, merencanakan dan melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan model desain pembelajaran *Assure* dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran IPS.
- c) Bagi Kepala Sekolah, sebagai bahan masukan untuk membimbing guru dalam mengajar dengan menggunakan model desain pembelajaran *Assure*.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Proses Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar proses belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

Menurut Rustaman (2001: 461): “Proses pembelajaran adalah proses yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar.”

Selanjutnya pengertian proses pembelajaran antara lain menurut Rocijakkers (1991: 114): “Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar menyangkut kegiatan tenaga pendidik, kegiatan peserta didik, pola dan proses interaksi tenaga pendidik dan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar dalam kerangka keterlaksanaan program pendidikan.”

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah segala upaya bersamaan antara guru dan siswa untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan pengetahuan yang diberikan bermanfaat dalam diri siswa dan menjadi landasan belajar yang berkelanjutan, serta diharapkan adanya perubahan-perubahan yang lebih

baik untuk mencapai suatu peningkatan positif yang ditandai dengan perubahan tingkah laku individu demi terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

2. Hakekat pembelajaran IPS

a) Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang memiliki tujuan yaitu memfasilitasi individu agar mempunyai kompetensi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu membawa siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan.

Menurut Sudjana (2010:8) “Pembelajaran dapat diberi arti sebagai setiap upaya yang sistematis dan disengaja oleh pendidik untuk menciptakan kondisi-kondisi agar peserta didik melakukan kegiatan belajar”.

Sedangkan menurut Oemar (2010:57) ”Pembelajaran adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran itu adalah sebuah proses yang memiliki tujuan pembelajaran tertentu oleh pendidik agar siswa dapat melakukan kegiatan belajar.

b) Pengertian IPS

IPS merupakan salah satu bidang studi pelajaran yang ada di sekolah dasar. Menurut Depdiknas (2006:575) mengemukakan bahwa “IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial”.

Dengan mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Selanjutnya menurut Depdiknas (2006:575) mata pelajaran IPS adalah “Mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang bahannya didasarkan kepada sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan tata Negara yang mengkaji fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan global”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan sebuah mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial, yang berkaitan dengan isu sosial yang berkembang di masyarakat serta dengan pelajaran IPS mampu mengarahkan siswa menjadi warga negara bertanggung jawab.

c) Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan pembelajaran IPS dalam Depdiknas (2006:575) adalah :

(1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Sedangkan menurut Gross (dalam Etin, 2008:14) mengemukakan bahwa “Tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya”.

Menurut Etin (2008:15) “Pada dasarnya pendidikan IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan dasar serta bisa mengambil keputusan dari setiap permasalahan sosial yang terjadi di lingkungannya.

d) Ruang lingkup IPS

Menurut Ischak (1997:37) “ruang lingkup IPS adalah hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan kehidupannya meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat”.

Di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 (Depdiknas, 2006:165) telah merumuskan ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah meliputi aspek-aspek, yaitu : (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, dan (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS merupakan hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat yang meliputi semua aspek kehidupan.

3. Hakekat Model Desain Pembelajaran *Assure*

a) Pengertian Model

Menurut Mills (dalam Agus, 2012: 45) “Model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu”.

Sedangkan menurut Hariyanto “Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar”.

Menurut Kaje Geer “Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model adalah sebuah proses yang aktual dalam mencoba

bertindak sedangkan model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang disajikan guru yang berbentuk prosedur pengalaman belajar dalam mencapai tujuan belajar.

b) Pengertian Desain Pembelajaran

Menurut Briggs (dalam Benny 2011:24) “mendefinisikan desain pembelajaran sebagai suatu keseluruhan proses yang dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran serta pengembangan sistem penyampaian materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.”

Sedangkan menurut Benny (2011:28):

“Desain pembelajaran senantiasa berfokus pada tujuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa setelah menempuh program pembelajaran. proses dan evaluasi pembelajaran, oleh karenanya perlu dirancang dengan baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah ditetapkan. Sebagai contoh tujuan pembelajaran yang mengharuskan siswa memperlihatkan kemampuan psikomotorik sebaiknya menggunakan metode demonstrasi dan evaluasi hasil belajar dalam bentuk praktik.”

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran sebuah proses pembelajaran yang berhubungan dengan aktifitas belajar siswa yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Pemanfaatan desain pembelajaran adalah menciptakan proses pembelajaran yang mampu membantu siswa mencapai kompetensi dengan memanfaatkan sumber-sumber belajar yang ada. Desain

pembelajaran juga harus mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar.

c) **Pengertian Model Desain Pembelajaran *Assure***

Model desain pembelajaran *Assure* merupakan model desain pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah untuk digunakan. Model ini dapat diaplikasikan untuk mendesain aktivitas pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun kelompok.

Menurut Erlina “Model *Assure* adalah model pembelajaran yang dapat digunakan untuk jenis media yang tepat dalam proses pembelajaran yang di desain untuk membantu Guru dalam merancang rencana pembelajaran yang terintegrasi dan efektif dengan menggunakan teknologi dan Media dalam kelas”.

Sedangkan menurut Benny (2011:5) bahwa “model desain pembelajaran *Assure* merupakan model desain pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah untuk digunakan yang dapat diaplikasikan untuk mendesain aktifitas pembelajaran baik yang bersifat individual maupun kelompok”.

Menurut Putra “Model *Assure* merupakan rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik”.

Menurut Amanah “Model pembelajaran *Assure* sangat membantu dalam merancang program dengan menggunakan berbagai jenis media”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model desain pembelajaran *Assure* adalah sebuah model desain pembelajaran yang mudah digunakan baik secara individu maupun kelompok yang disusun secara sistematis dengan menggunakan berbagai jenis media yang memanfaatkan teknologi sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik.

d) Tujuan Model Desain Pembelajaran *Assure*

Assure dikembangkan agar dapat digunakan oleh guru, dalam kegiatan pembelajaran khususnya yang memanfaatkan media dan teknologi di dalamnya. Model untuk memfasilitasi proses belajar siswa agar mampu mencapai kompetensi seperti yang digunakan.

Menurut Erlina “Model *Assure* ini dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi. Model ini, berorientasi pada KBM. Strategi pembelajarannya melalui pemilihan dan pemanfaatan metode, media, bahan ajar, serta peran serta pembelajar di lingkungan belajar. *Assure* model di desain untuk membantu guru dalam merancang rencana pembelajaran yang terintegrasi dan efektif dengan menggunakan teknologi dan media dalam kelas.

Menurut Amanah “model pembelajaran *Assure* relatif mudah diterapkan karena sederhana, dapat dikembangkan sendiri oleh pengajar, komponen KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) lengkap, peserta didik dapat dilibatkan dalam persiapan untuk KBM”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *Assure* adalah untuk lebih memudahkan guru dalam penggunaan media yang dapat dikembangkan sendiri oleh guru dengan memanfaatkan teknologi yang ada sehingga membuat anak terlibat dan lebih tertarik memperhatikan dan dapat mencapai kompetensi yang diinginkan.

e) Kelebihan Model Desain Pembelajaran *Assure*

Model desain pembelajaran *Assure* memiliki beberapa kelebihan walaupun masih memiliki beberapa kekurangan, secara umum keunggulan model *Assure* adalah :

- a. Lebih banyak komponennya dibandingkan dengan model materi ajar. Komponen tersebut di antaranya analisis pembelajar, rumusan tujuan pembelajar, strategi pembelajar, sistem penyampaian, penilaian proses belajar dan penilaian belajar.
- b. Sering diadakan pengulangan kegiatan dengan tujuan Evaluasi dan Revisi. Selain itu model ini mengedepankan pembelajaran, ditinjau dari proses belajar, tipe belajar, kemampuan prasyarat.
- c. Turut mengutamakan partisipasi pembelajar sehingga diadakan pengelompokan-pengelompokan kecil seperti pengelompokan

pembelajar menjadi belajar mandiri dan belajar tim dll. Serta penugasan yang bertujuan untuk memicu keaktifitasan peserta didik.

- d. Menyiratkan untuk para guru untuk menyampaikan materi dan mengelola kegiatan kelas.
- e. Membuat guru atau pendidik aktif untuk menemukan dan memanfaatkan, bahan dan media yang tepat dan memanfaatkan secara optimal media yang telah ada.
- f. Model ini dapat diterapkan sendiri oleh guru.

f) Langkah-langkah Pembelajaran dalam Model Desain Pembelajaran *Assure*

Menurut Benny (2011:27) model desain pembelajaran *Assure* berisi langkah-langkah yang sesuai namanya yaitu : “(1) Menganalisis karakteristik siswa, (2) menetapkan tujuan pembelajaran atau kompetensi, (3) memilih metode, media, dan materi pembelajaran, (4) memanfaatkan bahan dan media pembelajaran, (5) melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran, (6) evaluasi dan revisi”.

Menurut Erlina, langkah-langkah pembelajaran *Assure* sbb :

(1) *Analyze learner* (menganalisis pebelajar) Langkah yang pertama adalah mengidentifikasi karakteristik pebelajar. (2) *State Standards and Objactives* Langkah berikutnya adalah merumuskan tujuan pembelajaran sehusus mungkin. (3) *Select Strategies , Technology, Media , and Materials* (memilih strategi, metode, media dan bahan ajar) Rencana untuk penggunaan media dan teknologi, pertama-tama tentu saja menuntut pemilihan yang sistematis. (4) *Utilize Tachnology, Media, and Material* (memanfaatkan Teknologi, media, dan bahan ajar). Perubahan paradigman pembelajaran dari teacher-

centered ke student-centered, yang lebih memungkinkan pebelajar memanfaatkan materi, baik secara mandiri maupun kelompok kecil dari pada mendengarkan presentasi guru secara klasikal. (5) *Require Learner Participation* (mengembangkan peran serta pebelajar) Pendidik yang merealisasikan partisipasi aktif dalam pembelajaran, maka akan meningkatkan kegiatan belajar. (6) *Evaluate and Revise* (menilai dan memperbaiki). Akan membantu untuk mengembangkan criteria guna mengevaluasi unjuk kerja pebelajar baik individual maupun kelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti lebih tertarik untuk menggunakan model desain pembelajaran *Assure* berdasarkan pendapat dari Benny dalam melaksanakan penelitian. Alasan yaitu pendapat tersebut lebih mudah dipahami penulis dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

g) Penggunaan Model Desain Pembelajaran *Assure* dalam Pembelajaran IPS

Assure merupakan salah satu model pembelajaran yang membantu guru dalam memanfaatkan teknologi yang ada dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan model pembelajaran *Assure* ini diharapkan dapat merangsang siswa untuk lebih fokus dan memahami materi serta melatih siswa untuk berani mengemukakan pendapatnya.

Dalam penelitian yang dilakukan, digunakan Model Desain Pembelajaran *Assure* menurut Benny, karena desain pembelajaran ini dapat menjadikan siswa lebih memahami terhadap media pembelajaran yang ditampilkan guru sehingga siswa lebih mudah mengerti. Salah satu materi yang cocok menggunakan model ini adalah mengenal

kenampakan alam di wilayah daratan dan perairan pada kelas IV Semester 1 KD 1.2.

Langkah-langkah model desain pembelajaran *Assure* dalam proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis karakteristik siswa

Dapat dilakukan pada kegiatan apersepsi dengan tanya jawab. Dari jawaban siswa bisa menganalisis secara umum bagaimana pengetahuan serta motivasi anak untuk belajar.

2. Menetapkan tujuan pembelajaran dan kompetensi

Setelah diadakan kegiatan apersepsi, guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran serta kompetensi yang akan dilaksanakan.

3. Memilih metode, media, dan materi pembelajaran

Menggunakan metode tanya jawab serta video yang ditampilkan dengan menggunakan infokus sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran

4. Memanfaatkan bahan dan media pembelajaran

Guru menampilkan video tentang kenampakan alam dengan menggunakan infokus sebagai media pembelajaran

5. Melibatkan siswa dalam aktifitas pembelajaran

Siswa membuat sebuah laporan tentang kenampakan alam yang ada dilingkungan tempat tinggal berdasarkan materi yang telah dipelajari

6. Evaluasi dan revisi

Guru memberikan soal evaluasi guna mengukur kemampuan siswa terhadap materi kenampakan alam yang telah dipelajari

Berdasarkan langkah-langkah penerapan model desain pembelajaran *Assure* di atas maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan dapat mengurangi masalah dalam pembelajaran IPS, sehingga diharapkan dengan penerapan model desain pembelajaran *Assure* ini maka hasil proses pembelajaran IPS siswa dapat meningkat.

B. KERANGKA TEORI

Model desain pembelajaran *Assure* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dan penerapannya yang memanfaatkan perkembangan teknologi sehingga pembelajaran bermakna dalam mata pelajaran IPS. Melalui model desain pembelajaran *Assure*, siswa dilibatkan secara terpadu baik aspek fisik, emosional, dan intelektualnya.

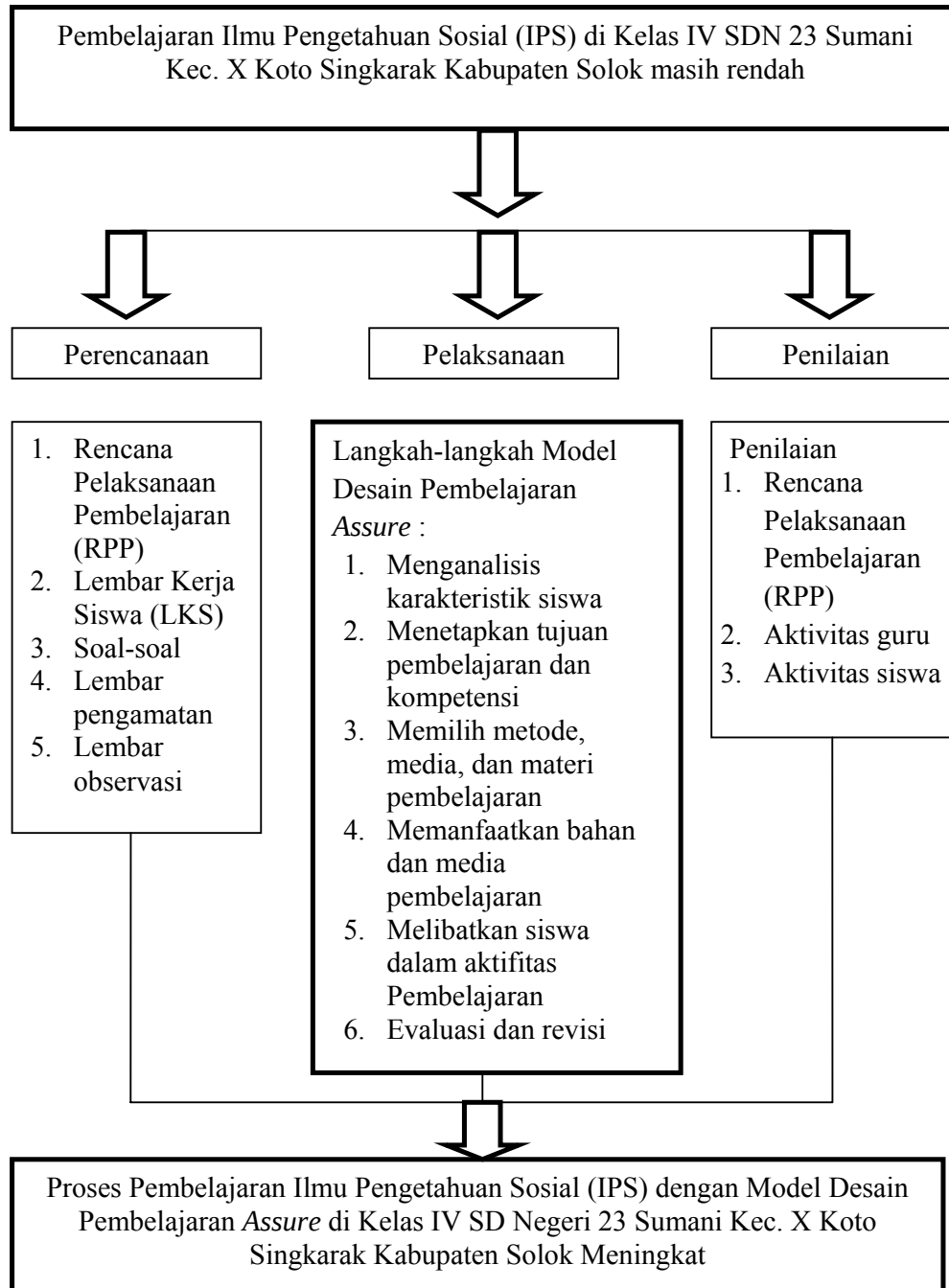
Serangkaian kegiatan penerapan kolaborasi model desain pembelajaran *Assure*, dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam penggunaan media, siswa dapat mengetahui issue atau masalah aktual yang sedang berkembang di masyarakat, sesuai dengan konsep yang akan dipelajari. Sehingga dengan mengetahui masalah yang sedang berkembang, siswa dapat berusaha memahami/mempelajari situasi baru atau yang merupakan masalah baginya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 23 Sumani Kec. X Koto Singkarak Kabupaten Solok

adalah dengan menggunakan model desain pembelajaran *Assure*, peneliti mengambil langkah pembelajaran menurut Benny (2011:27) yaitu pada Kompetensi Dasar 1.2 Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya.

Dengan melaksanakan langkah-langkah model desain pembelajaran *Assure* menurut Benny (2011:27) dalam pembelajaran IPS diharapkan proses pembelajaran IPS siswa akan meningkat sesuai dengan yang ditargetkan.

Bagan 2.1. Kerangka Teori Penelitian



Sumber: Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (2009:91)

Selama kegiatan pembelajaran yang dilakukan pengamatan oleh guru dan bekerja sama dengan teman sejawat, dan diakhir pembelajaran dilakukan tes untuk mendapatkan hasil belajar.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan uraian tentang peningkatan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model desain pembelajaran *Assure* mampu meningkatkan proses pembelajaran IPS di kelas IV SDN 23 Sumani Kecamatan X koto Singkarak Kabupaten Solok. Dari paparan data dan hasil penelitian serta pembahasan yang diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada tahap perencanaan dengan menggunakan model desain pembelajaran *Assure* yang harus diperhatikan ada enam komponen yaitu: menganalisis karakteristik siswa, menetapkan tujuan pembelajaran dan kompetensi, memilih metode, media, dan materi pembelajaran, memanfaatkan bahan dan media pembelajaran, melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, dan evaluasi dan revisi. Dengan perencanaan pembelajaran menggunakan model desain pembelajaran *Assure*, maka proses pembelajaran yang berlangsung lebih menyenangkan dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran.
2. Pada tahap pelaksanaan dengan menggunakan model desain pembelajaran *Assure*, kegiatan guru dan siswa disesuaikan dengan langkah-langkah dari model ini, yang terdiri atas enam langkah yaitu menganalisis karakteristik siswa, menetapkan tujuan pembelajaran dan kompetensi, memilih metode, media, dan materi pembelajaran, memanfaatkan bahan dan media

pembelajaran, melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, dan evaluasi dan revisi.

3. Proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model desain pembelajaran *Assure* ini dapat meningkat. Hal ini dapat terlihat dari hasil rata-rata kelas pada ujian mid semester I pada tahun 2013 adalah 64. Sedangkan hasil rata-rata kelas dalam pembelajaran IPS setelah menggunakan model desain pembelajaran *Assure* meningkat sesuai KKM yang telah ditetapkan sekolah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan :

1. Diharapkan guru dapat melaksanakan tahap perencanaan dengan menggunakan model desain pembelajaran *Assure* yang harus diperhatikan ada enam komponen yaitu: menganalisis karakteristik siswa, menetapkan tujuan pembelajaran dan kompetensi, memilih metode, media, dan materi pembelajaran, memanfaatkan bahan dan media pembelajaran, melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, dan evaluasi dan revisi. Dengan perencanaan pembelajaran menggunakan model desain pembelajaran *Assure*, maka proses pembelajaran yang berlangsung lebih menyenangkan dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran.
2. Guru dapat melaksanakan tahap pelaksanaan dengan menggunakan model desain pembelajaran *Assure*, kegiatan guru dan siswa disesuaikan dengan langkah-langkah dari model ini, yang terdiri atas enam langkah yaitu

menganalisis karakteristik siswa, menetapkan tujuan pembelajaran dan kompetensi, memilih metode, media, dan materi pembelajaran, memanfaatkan bahan dan media pembelajaran, melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, dan evaluasi dan revisi.

3. Guru dapat meningkatkan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model desain pembelajaran *Assure* ini. Hal ini dapat terlihat dari hasil rata-rata kelas pada ujian mid semester I pada tahun 2013 adalah 64. Sedangkan hasil rata-rata kelas dalam pembelajaran IPS setelah menggunakan model desain pembelajaran *Assure* meningkat sesuai KKM yang telah ditetapkan sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus, Suprijono. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: PustakaBelajar
- Agustian Haris (<http://agustianharis.wordpress.com/2010/11/29/pembelajaran-ips-di-sekolah-dasar/>) (di akses tanggal 17 April 2013)
- Benny A, Pribadi. 2011. *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: PT. Dian Rakyat
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta.
- Erlina (<http://erlinna.wordpress.com/pengetahuan/assure-model/>)(di akses pada tanggal 02 April 2013)
- Etin Solihatin dan Raharjo.2007. *Cooperatif Learning Analisis Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Solehatin, Etin. 2008. *Cooperative Learning Analisis Proses Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ischak. 1997. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Depdikbud
- Kaje Geer (<http://annisaauliya.wordpress.com/2011/04/05/pengertian-model-strategi-pendekatan-metode-dan-teknik-pembelajaran/>) (di akses pada tanggal 02 April 2013)
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada
- Lexy J. Moleong. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Masnur, Muslich. 2010. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyasa. 2008. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ngalim. 2006. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

- Hamalik Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamalik Oemar. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Putra Wijil Setyana. (<http://putrawijilsetyana.wordpress.com/2013/04/01/model-pembelajaran-assure/>) (di akses pada tanggal 17 April 2013)
- Rochiati. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ruswandi, dkk. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan SD*. Bandung: UPI Press
- Suharsimi, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hariyanto (<http://belajarpsikologi.com/pengertian-model-pembelajaran/>) (di akses pada tanggal 02 April 2013)