



**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA TEMA INDAHNYA
KERAGAMAN DI NEGERIKU PADA SISWA KELAS
IV SDN KEJAYAN 1 BONDOWOSO
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

OLEH:

**Ardiah Regita Cahyani
160210204007**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURURAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2020**



**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA TEMA INDAHNYA
KERAGAMAN DI NEGERIKU PADA SISWA KELAS
IV SDN KEJAYAN 1 BONDOWOSO
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

diajukan guna memenuhi syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana
Program Studi Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

OLEH:

Ardiah Regita Cahyani
160210204007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURURAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2020**

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat, taufiq dan hidayahnya, sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam selalu tucurahkan kepada bimbingan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari jalan kegelapan menuju jalan yang terang benderang. Dengan segala ketulusan hati, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibu tercinta Sahmi dan Alm. bapak Moh. Dahlan. Terimakasih atas segala doa, dukungan dan kasih sayang kalian.
2. Guru-guruku sejak TK sampai dengan perguruan tinggi. Terimakasih atas ilmu, bimbingan dan kesabarannya selama ini.
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember Khususnya Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu ku banggakan. Terimakasih atas kesempatannya.
4. Mbahku tercinta Sahmina dan masku tersayang Ahmad Taufiq Dahlan dan Alm. Hery Wahyudi serta keluarga besar saya. Terimakasih atas dukungan dan doa kalian.
5. M. Ma'rif Ali yang tersayang terimakasih telah menemaniku sampai dengan detik ini dan semoga untuk selamanya. Aamiin.
6. Teman-temanku tersayang terimakasih atas semua bantuan dan pertolongan kalian selama ini.

MOTTO

Allah tidak akan membebani suatu kaum melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebijakan yang diusahakannya) dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya.

(terjemahan surat al-baqarah ayat 286)



*Departemen Agama RI. 1998. Al-Quran dan Terjemahan. Jakarta: Karya Toba Putra

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ardiah Regita Cahyani

NIM : 160210204007

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Indahnya Keragaman di Negeriku pada Siswa Kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2019/2020” adalah benar karya saya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sembernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata dikemudin hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 6 Juni 2020

Yang Menyatakan

Ardiah Regita Cahyani
NIM 160210204007

SKRIPSI

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI
NEGERIKU PADA SISWA KELAS IV SDN
KEJAYAN 1 BONDOWOSO TAHUN
PELAJARAN 2019/2020**

Oleh:

Ardiah Regita Cahyani
160210204007

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Prof. Dr. M. Sulthon, M.Pd
Dosen Pembimbing Anggota : Zetti Finali S.Pd., M.Pd

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI
NEGERIKU PADA SISWA KELAS IV SDN
KEJAYAN 1 BONDOWOSO TAHUN
PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program
Pendidikan Sarjana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu
Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Oleh

Nama Mahasiswa : Ardiah Regita Cahyani
NIM : 160210204007
Angkatan Tahun : 2016
Daerah Asal : Bondowoso
Tempat, tanggal lahir : Bondowoso, 16 Juli 1997
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/S1-PGSD

Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II,

Prof. Dr. M. Sulthon, M.Pd.
NIP 19590904 198103 1 005

Zetti Finali S.Pd., M.Pd
NIP 19861023 201504 2 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Indahya Keragaman di Negeriku pada Siswa Kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2019/2020”. Karya Ardiah Regita Cahyani telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal :

Tempat :

Dosen Pembimbing Utama,

Dosen Pembimbing Anggota,

Prof. Dr. M. Sulthon, M.Pd.

NIP 19590904 198103 1 005

Zetti Finali S.Pd., M.Pd.

NIP 19861023 201504 2 001

Tim Penguji:

Ketua,

Anggota,

Dr. Mutrofin, M.Pd.

NIP 19620831 198702 1 001

Chumi Zahroul F., S.Pd, M.Pd.

NIP 19770915 200501 2 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

Prof. Dafik, M.Sc. Ph. D

NIP 1968802 199303 1 004

RINGKASAN

Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Indahnya Keragaman di Negeriku pada Siswa Kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2019/2020; Ardiah Regita Cahyani; NIM 160210204007; 57 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pendidikan bertujuan guna mengembangkan potensi pada peserta didik secara akademik dan spiritual. Faktor penting dalam pelaksanaan pendidikan kurikulum 2013 yaitu suatu interaksi yang baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil observasi di SDN Kejayan 1 Jember menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran antara lain ceramah, diskusi dan tanya jawab. Penggunaan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab yang dilakukan agar siswa aktif dalam pembelajaran, namun pada kenyataannya guru lebih mendominasi dalam pembelajaran dan siswa cenderung pasif. Salah satu metode pembelajaran yang belum pernah diterapkan di SDN Kejayan 1 Bondowoso yaitu, metode *role playing*. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh yang signifikan dalam penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar Tema Indahnya Keragaman di Negeriku pada Siswa Kelas IV di SDN Kejayan 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2019/2020?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dalam penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar Tema Indahnya Keragaman di Negeriku pada siswa kelas IV di SDN Kejayan 1 Bondowoso tahun pelajaran 2019/2020.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 3 Maret sampai dengan 11 Maret 2020 di SDN Kejayan 1 Bondowoso yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IVA dan IVB yang berjumlah 64 siswa. Penelitian ini menggunakan pola eksperimental semu (*Quasi Experimental*). Metode pengumpulan data menggunakan metode tes yang berupa soal pilihan ganda pada *pre-test* dan *post-test*. Sebelum dilakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas menggunakan data nilai Ulangan Akhir Semester ganjil. Uji homogenitas

dilakukan menggunakan SPSS versi 24. Hasil dari perhitungan uji homogenitas menunjukkan diperoleh $t = 0,467$ kemudian dicocokkan dengan $t_{table} = 2,000$. Berdasarkan hasil perhitungan t dan t_{table} yang telah diperoleh tersebut, dapat diketahui bahwa $t < t_{table}$ ($0,467 < 2,000$) sehingga dapat dikatakan bahwa sebelum dilakukan penelitian kedua kelas IVA dan IVB adalah homogen atau sama.

Metode yang digunakan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan metode *random sampling* dengan teknik undian. Hasilnya menunjukkan kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan kelas IVA sebagai kelas kontrol. Hasil perhitungan uji t dengan menggunakan SPSS 24 menunjukkan bahwa $t = 4,783$. Hasil dari t kemudian dibandingkan dengan t_{table} dengan $df = 62$ taraf signifikan 5% yang menunjukkan $t_{table} = 2,000$. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa $t > t_{table}$ ($4,783 > 2,000$) artinya menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa tema Indahnya Keragaman di Negeriku pada siswa kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso diterima.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku pada siswa kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso. Metode *role playing* ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah agar tercipta suasana yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Dalam penerapan metode *role playing* ini, diharapkan guru dapat membuat teks drama yang menarik untuk siswa dan dapat membagi kelompok secara heterogen sehingga kemampuan siswa pada masing-masing kelompok merata.

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, berkat rahmat, taufiq dan hidayahnya sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Indahya Keragaman di Negeriku pada Siswa Kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2019/2020” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun guna memenuhi syarat menyelesaikan Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar strata satu (S1) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, disampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Sulthon Masyhud, M.Pd, selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Zetti Finali S.Pd.,M.Pd, selaku dosen pembimbing dua, yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga dalam memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Mutrofin, M.Pd., selaku dosen pembahas dan Ibu Chumi Zahroul F., S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembahas, yang telah meluangkan waktu dalam memberikan pengarahan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini.
3. Seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama menempuh pendidikan.
4. Semua pihak yang telah membantu baik tenaga maupun pikiran yang tidak dapat disebutkan satu per satu..

Penulis menerima kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat.

Jember, 06 Juni 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN	v
HALAMAN PENGAJUAN	vi
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Hakikat Pembelajaran	6
2.2 Tematik Integratif	7
2.3 Metode Pembelajaran	7

2.4 Metode Role Playing	9
2.4.1 Pengertian <i>role playing</i>	9
2.4.2 Kelebihan dan kekurangan metode <i>role playing</i>	9
2.4.3 Langkah-langkah metode <i>role playing</i>	11
2.5 Skenario Pembelajaran	12
2.6 Hasil Belajar	13
2.6.1 Hasil belajar kognitif	14
2.6.2 Hasil belajar afektif	14
2.6.3 Hasil belajar psikomotorik	15
2.6.4 Faktor yang mempengaruhi hasil belajar	15
2.7 Penelitian Terdahulu yang Relevan	16
2.8 Kerangka Berpikir	19
2.9 Hipotesis Penelitian	20
BAB 3. METODE PENELITIAN	21
3.1 Rancangan Penelitian	21
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	22
3.3 Subjek Penelitian	23
3.4 Uji Homogenitas	25
3.5 Variabel Penelitian	26
3.6 Definisi Operasional	26
3.7 Langkah-langkah Penelitian	27
3.8 Metode Pengumpulan Data	30
3.8.1 Tes	30
3.8.3 Dokumentasi	30
3.9 Instrumen Penelitian	31

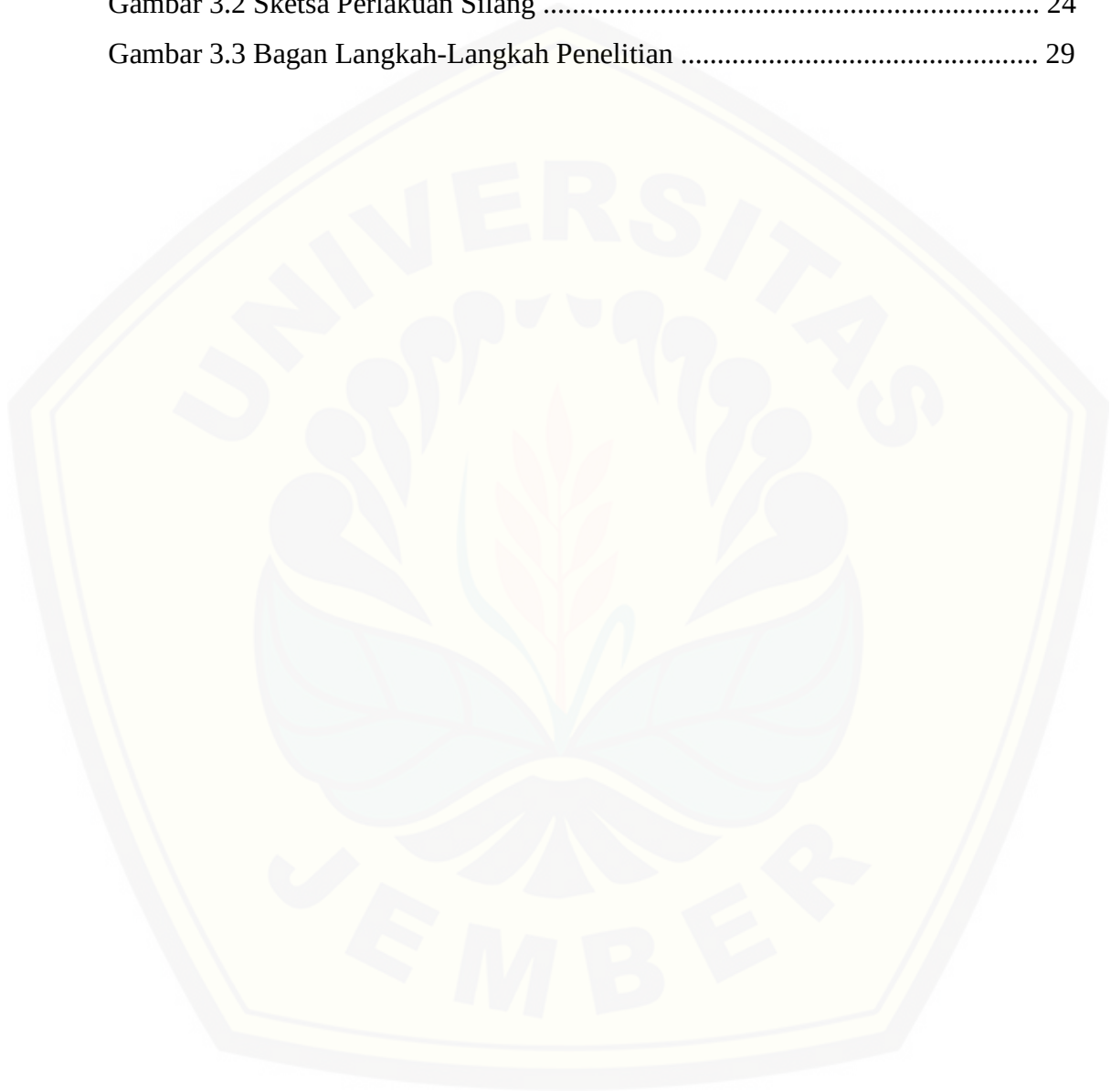
3.10 Pengembangan Instrumen	31
3.10.1 Uji validitas	31
3.10.2 Uji coba test	31
3.10.3 Reliabilitas tes	32
3.10.4 Daya Beda dan Tingkat Kesukaran	35
3.11 Metode Analisis Data	38
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Gambaran Umum dan Jadwal Penelitian	41
4.2 Paparan Data Penelitian	41
4.3 Analisis Data	44
4.4 Pengujian Hipotesis	46
4.5 Uji Keefektifan Relatif	48
4.6 Pembahasan	49
BAB 5. PENUTUP	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skenario Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	12
Tabel 3.1 Uji Homogenitas	25
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Tes	31
Tabel 3.3 Analisis Data Uji Reliabilitas	33
Tabel 3.4 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas Tes	35
Tabel 3. 5 Klasifikasi Indeks Daya Beda	36
Tabel 3.6 Klasifikasi Indeks Tingkat Kesulitan Tes	36
Tabel 3.7 Rangkuman Hasil Analisis Indeks Daya Pembeda dan Indeks Tingkat Kesulitan Tes	37
Tabel 3.8 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif	40
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian.....	41
Tabel 4.2 Data Hasil Tes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	42
Tabel 4.3 Perbandingan Nilai Rata-rata <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	45
Tabel 4.4 Perhitungan Uji t menggunakn SPSS Versi 24	46
Tabel 4.5 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian	19
Gambar 3.1 Desain Penelitian <i>Non-Equivalent Control Group</i>	22
Gambar 3.2 Sketsa Perlakuan Silang	24
Gambar 3.3 Bagan Langkah-Langkah Penelitian	29



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Matrik Penelitian	61
Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data	63
Lampiran B.1 Pedoman Dokumentasi	63
Lampiran B. 2 Pedoman Tes	63
Lampiran C. Hasil Observasi Sebelum Penelitian	64
Lampiran C.1 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran di Kelas A	65
Lampiran C.2 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran di Kelas B	65
Lampiran D. Daftar Nilai Siswa.....	66
Daftar Nilai Siswa Kelas IVA SDN Kejayan 1 Bondowoso	66
Daftar Nilai Siswa Kelas IVB SDN Kejayan 1 Bondowoso	68
Lampiran E. Silabus Pembelajaran	71
Lampiran F. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	75
Lampiran F.1 RPP Kelas Eksperimen	75
Lampiran F.2 RPP Kelas Kontrol	86
Lampiran G. Materi Pembelajaran	96
Lampiran H. Lembar Kerja Kelompok Kelas Eksperimen	103
Lampiran I. Naskah Drama	104
Lampiran J. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	113
Lampiran K. Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	116
Lampiran L. Kunci Jawaban	123
Lampiran M. Paparan Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	124
Lampiran M.1 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	124
Lampiran M.2 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	130
Lampiran N. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	133
Lampiran O. Foto Kegiatan.....	136

Lampiran P. Surat Penelitian.....	136
Lampiran P.1 Surat Izin Penelitian	136
Lampiran P.1 Surat Keterangan	137
Lampiran Q. Biodata Mahasiswa	138



BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan (4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Peningkatan kualitas pendidikan sejalan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Pendidikan dalam UU Sisdiknas Republik Indonesia No. 20/2003 adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, membangun kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pengertian tersebut dapat diartikan bahwa dalam pendidikan tujuan yang ingin dicapai dari pendidikan itu sendiri pada setiap individu mencakup semua aspek dalam kehidupan beragama dan berbangsa yang tidak bisa lepas dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan nasional (UU RI No 20. Tahun 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 dituliskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan yang dijelaskan secara umum dalam sistem pendidikan nasional (UU RI No 20. Tahun 2003) pasal 3 dari hal itu dapat dilihat bahwasanya dalam menjalankan pendidikan untuk mencapai berbagai tujuan tersebut diperlukan waktu yang sangat lama. Pelaksanaan pendidikan dalam jangka waktu panjang ini, mewajibkan seseorang untuk terus mengenyam pendidikan sampai dengan batas minimum yang telah ditentukan oleh pemerintah sebagai bentuk dari mewujudkan tujuan dari pendidikan itu sendiri.

Berbagai perubahan dilakukan untuk memaksimalkan capaian dari tujuan pendidikan baik dengan melakukan perubahan pada kurikulum maupun dalam proses pembelajaran. Pendidikan yang dilakukan didalam lingkup sekolah

termasuk kedalam pendidikan formal, karena dalam pelaksanaannya memiliki rancangan pendidikan berupa kurikulum tertulis yang disusun secara sistematis, jelas dan rinci. Pengembangan dari kurikulum 2013 merupakan bagian dari strategi untuk meningkatkan berbagai capaian dalam pendidikan. Semua aspek dalam pembelajaran dilakukan berdasarkan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Tingkat keberhasilan dalam suatu pendidikan tidak hanya diukur dari segi kognitif, namun juga dari segi afektif dan psikomotorik. Orientasi kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*). Hal ini sejalan dengan amanat dalam Undang-Undang Nomer 20 Tahun 2003 sebagaimana tersurat dalam pasal 35, bahwa kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati. Pengembangan kurikulum yang dilakukan sejalan dengan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dengan mencakup kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu.

Kurikulum 2013, pendidikan karakter dapat diimplementasikan dalam setiap bidang studi yang terdapat dalam kurikulum. Sa'ud dkk (dalam Ukurniawati, 2013) menjelaskan defnisi lain dari pendekatan tematik adalah pendekatan *holistik*, yang mengkombinasikan aspek *epistimology*, *social*, *psicologi*, dan pendekatan *pedagogic* untuk mendidik anak, yaitu menghubungkan antara otak dan raga, antara pribadi dan pribadi, antara individu dan komunitas, dan antara domain-domain pengetahuan. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma-norma atau nilai-nilai yang ada pada bidang studi perlu dikembangkan, dieksplesitkan, dan dihubungkan dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Laponno (2009:25) pendekatan konstruktivisme dalam proses pembelajaran harus didasari oleh kenyataan bahwa setiap individu mempunyai kemampuan untuk mengkontruksi kembali pengalaman atau pengetahuan yang telah dimilikinya. Peserta didik didorong untuk berperan aktif dalam pembelajaran,

sedangkan guru hanya sebagai fasilitator atau pencipta kondisi belajar dan mengembangkan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Guru sebagai fasilitator harus menciptakan lingkungan yang kondusif bagi siswa.

Berdasarkan uraian teori di atas, maka dalam pembelajaran tematik guru sebagai fasilitator harus kreatif dan dapat menemukan metode-metode baru yang dapat mengembangkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman bagi siswa sehingga siswa mampu menyerap pembelajaran yang sedang dibelajarkan dengan baik. Pada kurikulum 2013 guru tidak lagi membuat RPP sendiri, melainkan disini guru fokus membelajarkan pembelajaran dengan menggunakan buku pegangan guru yang telah diberikan pemerintah pusat. Guru dalam pembelajaran tidak diperbolehkan untuk mengurangi apa yang sudah ada dalam buku pegangan guru tetapi boleh menambahkan atau mengembangkan media atau metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2019 (Lampiran C) dapat dilihat bahwa guru dalam melaksanakan pembelajaran sudah menerapkan pendekatan scientific, namun dalam pelaksanaannya masih belum optimal. Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran antara lain ceramah, diskusi, dan tanya jawab sesuai dengan metode yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penggunaan metode pembelajaran tersebut disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan. Salah satu metode pembelajaran yang belum pernah digunakan guru kelas IV-A dan guru kelas IV-B dalam pembelajaran adalah metode *role playing*.

Informasi hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil dokumentasi didapatkan nilai UAS kelas IV-A dan kelas IV-B (lampiran D). Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) di SDN Kejayan 1 Bondowoso dikatakan memiliki hasil belajar yang baik apabila mencapai skor ≥ 70 dari nilai maksimal 100. Pada kelas IV-A diperoleh data dari jumlah 32 siswa 12 orang atau 37,5% siswa diantaranya mendapat nilai ≥ 70 dan 20 siswa atau 62,5% diantaranya mendapat nilai < 70 . Pada kelas IVB dari 32 siswa 13 atau 40,6% diantaranya mendapat nilai ≥ 70 dan 19 siswa atau 59,3% diantaranya mendapat nilai < 70 .

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada kelas IV maka harus dicari solusi yang baik agar hasil belajar siswa meningkat. Salah satunya dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran. Joyce dkk (dalam Sutino 2011:32) tujuan dari *role playing* dibentuk untuk memupuk, antara lain.

1. Mengeksplorasi perasaan siswa
2. Mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa
3. Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan tingkah laku
4. Mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara yang berbeda

Joyce (dalam Sutino (2011:34) memaparkan manfaat *role playing* sebagai berikut.

1. Siswa dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenali dan memperhitungkan perasaannya sendiri serta perasaan orang lain. Siswa dapat memiliki perilaku baru dalam menghadapi situasi sulit yang dihadapi dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah.
2. *Role playing* dapat merangsang timbulnya aktivitas. Siswa menikmati tindakan atau pemeranan. *Role playing* adalah salah satu sarana mengembangkan materi intruksional.

Dengan menggunakan metode *role playing* pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku diharapkan siswa dapat termotivasi dalam belajar dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Indahnya Keragaman di Negeriku pada Siswa Kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2019-2020”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah yang diambil dari penelitian ini adalah “adakah pengaruh yang signifikan dalam penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar Tema Indahnya Keragaman di Negeriku pada Siswa Kelas IV di SDN Kejayan 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2019/2020?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah “untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dalam penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar Tema Indahnya Keragaman di Negeriku pada siswa kelas IV di SDN Kejayan 1 Bondowoso tahun pelajaran 2019/2020.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagi guru, dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sebuah masukan tentang penggunaan metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam menerima materi pembelajaran yang sedang diajarkan dan dapat dijadikan sebuah masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Bagi kepala sekolah, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan agar dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang lebih baik dan dapat dijadikan sebuah masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya di SDN Kejayan 1 Bondowoso.
- c. Bagi peneliti, dari penelitian ini diharapkan dapat memperoleh wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian yang baik dan benar.
- d. Bagi peneliti lain, dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar dalam pengembangan desain penelitian sejenis lebih lanjut.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan teori-teori yang berkaitan dengan ruang lingkup atau objek yang dijadikan dasar dalam penelitian ini. Teori yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut: (1) hakikat pembelajaran; (2) tematik integratif; (3) metode pembelajaran; (4) metode *role playing*; (5) skenario pembelajaran; (6) hasil belajar; (7) penelitian terdahulu yang relevan; (8) kerangka berpikir; dan (9) hipotesis penelitian.

2.1 Hakikat Pembelajaran

Hamalik (2012:37) mengemukakan belajar adalah proses perubahan dari tingkah laku individu melalui interaksinya dengan lingkungan. Belajar melibatkan proses internal yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu usaha yang dilkauan oleh suatu individu untuk memperoleh berbagai pengetahuan, pengalaman, dan juga kemampuan yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang diperoleh dari interaksi individu tersebut dengan lingkungannya.

Mutrofin (2018:114) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan seluruh efek yang ada pada bidang afektif, kognitif dan psikomotorik yang ditimbulkan oleh penggunaan metode pembelajaran tertentu karena variabel atau faktor lain yang dapat diukur melalui instrumen tertentu setelah melaksanakan proses pembelajaran. Hamalik (2012:57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, materil, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran antara objek satu dengan yang lainnya saling berinterksi satu sama lain, baik antara individu satu dengan individu yang lain, guru dan siswa maupun individu dengan sumber belajar dan seterusnya yang meliputi berbagai unsur pendukung dan metode tertentu yang mendukung.

2.2 Tematik Integratif

Majid (2014:90) pembelajaran tematik integratif merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan suatu konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Model pembelajaran tematik integratif lebih menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*), yaitu dengan melibatkan peserta didik dalam proses belajar atau mengarahkan peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Sukandi, dkk (dalam Trianto, 2007:7) pembelajaran terpadu pada dasarnya dimaksudkan sebagai kegiatan mengajar dengan menggabungkan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Setiap pembelajaran dalam satu kali pertemuan, terdiri dari tiga gabungan materi pembelajaran.

2.3 Metode Pembelajaran

Sobri Sutikno (2009:88) metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik. Kegiatan pembelajaran memerlukan metode oleh guru yang disesuaikan dengan tujuan akhir pembelajaran yang ingin dicapai.

Pringgawidagda (2002:57-58) juga mengemukakan hal yang serupa bahwa metode adalah tingkat yang menerapkan teori-teori pada tingkat pendekatan. Tingkatan tersebut dilakukan keterampilan khusus yang akan dibelajarkan, materi yang disajikan, dan sistematika urutannya. Metode mengacu pada pengertian langkah-langkah yang secara prosedural dalam mengelola kegiatan pembelajaran yang dimulai dengan merencanakan melaksanakan sampai dengan mengevaluasi pembelajaran. Kedua pengertian metode tersebut dapat disimpulkan bahwa metode adalah rancangan keseluruhan dalam proses pembelajaran dari awal memulai kegiatan sampai dengan akhir.

Penggunaan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran pada siswa terdiri dari berbagai macam metode. Pemilihan metode pembelajaran yang digunakan tergantung pada tujuan, isi, proses belajar mengajar. Macam-macam metode pembelajaran (dalam Khuluqo 2017: 134).

a. Metode Ceramah

Metode ceramah yaitu sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah peserta didik yang pada umumnya mengikuti secara pasif.

b. Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan salah satu cara mendidik yang berupaya memecahkan masalah yang dihadapi, baik dua orang atau lebih yang masing-masing menjalankan argumentasinya untuk memperkuat pendapatnya.

c. Metode demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan dan urutan melakukan sesuatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan.

d. Metode simulasi

Metode simulasi adalah cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip atau keterampilan tertentu. Bentuk-bentuk simulasi sebagai berikut.

- 1) *Peer teaching* merupakan latihan atau praktik membelajarkan, yang menjadi peserta didiknya adalah temannya sendiri.
- 2) Sosiodrama merupakan sandiwara atau dramatisasi tanpa bahan tertulis, tanpa latihan terlebih dahulu, dan tanpa menyuruh anak menghadapi sesuatu.
- 3) Psikodrama merupakan permainan peran yang dilakukan, hal ini dimaksudkan agar individu yang bersangkutan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dirinya.
- 4) Simulasi game merupakan permainan bersaing untuk mencapai tujuan tertentu dengan menaati peraturan-peraturan yang ditetapkan. Seperti bermain ular tangga, catur dan lain-lain
- 5) *Role playing* / bermain peran merupakan situasi suatu masalah yang diperagakan secara singkat, dengan tekanan

utama pada karakter / sifat orang-orang, kemudian diikuti oleh diskusi.

Khuluqo (2017) menjelaskan bahwa metode *role playing* termasuk kedalam metode simulasi. Pada metode *role playing* disini, siswa memperagakan suatu kejadian atau memainkan peran dan juga dilakukan diskusi untuk mengetahui lebih dalam materi yang sudah ditampilkan tersebut. Siswa akan berkelompok untuk menganalisis dan bermain peran bersma-sama, sehingga siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran.

2.4 Metode Role Playing

2.4.1 Pengertian *role playing*

Hamdayama (2015:189) menjelaskan bahwa *role laying* pada prinsipnya adalah pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran didalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar siswa meberikan penilaian terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan, misalnya menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode *role playing* adalah suatu cara memaparkan materi dengan memainkan peran.

Wahab (2009:109) menyatakan “model pembelajaran *role playing* adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis, misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang”. Siswa yang memainkan suatu karakter dalam bermain peran diharapkan dapat mendalami karakter yang diperankannya.

2.4.2 Kelebihan dan kekurangan metode *role playing*

Pada dasarnya semua metode pembelajaran yang dilakukan tidak ada yang sempurna. Metode *role playing* ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan dan kekurangan metode *role playing*.

- a. Kelebihan metode pembelajaran *role playing*. Metode *role playing* memiliki beberapa kelebihan (Hamdayama 2015:191) sebagai berikut.
- b. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam kerja sama.
 - 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
 - 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
 - 3) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui suatu pengamatan pada waktu melakukan permainan.
 - 4) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Penelitian yang dilakukan melibatkan seluruh siswa dalam penggunaan metode *role playing*, sehingga akan meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerjasama antara satu dengan yang lain atau kelompoknya. Siswa bebas memilih peran yang diinginkan dan mereka juga bebas untuk berekspresi sesuai dengan karakter atau peran yang dimainkan. Siswa akan belajar sambil bermain peran, sehingga mereka akan mendapatkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

c. Kelemahan metode *role playing*

(Hamdayama 2015:191) metode bermain peran selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan, antara lain.

- 1) Banyak memakan waktu.
- 2) Memerlukan tempat yang luas
- 3) Kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.

Setiap metode pembelajaran yang dilakukan di kelas memiliki kelemahan masing-masing, begitu juga dengan penerapan metode *role playing*. Kelemahan yang telah dipaparkan tersebut, ada beberapa hal yang perlu dilakukan untuk meminimalisir dari penggunaannya agar pembelajaran dapat berhasil, yaitu sebagai berikut.

- a. Naskah drama dirancang lebih singkat, namun materi tetap dapat tersampaikan dengan baik agar waktu yang digunakan lebih efisien dalam penggunaan metode *role playing* ini.
- b. Penataan meja dan kursi diatur sedemikian rupa agar kapasitas tempat yang digunakan cukup untuk siswa bermain peran.
- c. Guru haruslah memberikan arahan yang jelas sebelum pembelajaran tersebut dimulai.

2.4.3 Langkah-langkah metode *role playing*

Langkah-langkah pembelajaran *role playing* (dalam Djamarah:2002) adalah sebagai berikut.

- a. Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.
- b. Pemilihan peran sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- c. Menyusun tahap-tahap *role playing* (guru telah membuat dialog sendiri).
- d. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau peran.
- e. Pemeran, pada tahapan ini para peserta didik mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada skenario *role playing*.
- f. Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
- g. Pengambilan kesimpulan dari *role playing* yang telah dilakukan.

Tugas guru disini menyiapkan teks naskah drama yang akan diperankan oleh siswa pada masing-masing kelompok. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru harus memotivasi siswa. Tahapan awal, guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih peran yang mereka suka. Siswa memberi tanda pada peran-peran yang akan diperankan. Masing-masing kelompok mempunyai kesempatan untuk bermain peran dan menjadi pengamat saat

kelompok lainnya tampil. Tahapan akhir, siswa melakukan diskusi dengan kelompoknya dan membagi pengalaman yang dimilikinya.

2.5 Skenario Pembelajaran

Skenario pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* tema 7 subtema 3 pembelajaran 4 dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 2.1 Skenario Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pembelajaran Kelas Eksperimen	Pembelajaran Kelas Kontrol
A. Kegiatan Awal	
1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
2. Siswa menjawab pertanyaan apresiasi dari guru. Guru dan siswa membuat kesepakatan blajar, Kelompok yang paling baik dalam pemeranan drama akan mendapatkan <i>reward</i> dari guru.	Siswa menjawab pertanyaan apresiasi dari guru.
B. Kegiatan Inti	
1. Gutru menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik	Guru menghangatkan suasana dan memotivasi Peserta didik.
2. Guru memberikan soal <i>pre-test</i> pada siswa	Guru memberikan soal <i>pre-test</i> pada siswa
3. Guru menunjukkan gambar keberagaman ekonomi dalam masyarakat.	Guru menjelaskan empat keragaman ekonomi dalam bidang pertanian, peternakan, perdagangan, dan perikanan.
4. Guru menjelaskan empat keragaman ekonomi dalam bidang pertanian, peternakan, perdagangan, dan perikanan.	Guru meminta siswa berdiskusi tentang kegiatan ekonomi yang dilakukan setiap keluarga siswa.
5. Guru mengajak siswa mengenal sikap toleransi pada sesama manusi.	Guru mengajak siswa berdiskusi tentang arti toleransi
5. Kelompok 1 yang berjumlah 6 siswa melakukan penampilan bermain peran dari teks yang telah diberikan guru pada pertemuan sebelumnya.	Guru mengarahkan siswa untuk mengenal sikap toleransi.
6. Kelompok 2, 3, 4 dan 5 mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 1.	Guru bertanya jawab dengan siswa tentang manfaat toleransi dalam masyarakat.
7. Siswa bersama guru bediskusi dan mengevaluasi peran yang	Guru mengarahkan siswa untuk mencermati teks “Sikap Toleransi

Pembelajaran Kelas Eksperimen	Pembelajaran Kelas Kontrol
dimainkan kelompok 1.	terhadap Keragaman”.
8. Siswa secara berkelompok bergiliran memainkan peran yang telah didapatnya dan melakukan evaluasi seperti pada kelompok 1.	Siswa secara berkelompok berdiskusi tentang sikap toleransi yang dapat diterapkan dilingkungan sekolah.
9. Guru memberikan soal <i>post-test</i> pada siswa.	Guru memberikan soal <i>post-test</i> pada siswa.
9. Guru mengajak siswa membagi pengalaman dan mengambil keputusan.	
C. Kegiatan Penutup	
1. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
2. Berdoa bersama.	Berdoa bersama.
3. Salam penutup.	Salam penutup

2.6 Hasil Belajar

Sudjana (2009:3) mendefinisikan hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan dari tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas yang mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotor. Rusman (2012:123) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif, psikomotorik. Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa dari sebuah proses dalam belajar. Perubahan tingkah laku siswa tersebut mencakup bidang kognitif, efektif, psikomotorik. Hasil belajar juga dapat dilihat melalui angka yang diperoleh siswa berupa nilai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Mutrofin (2018:114) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan seluruh efek yang ada pada bidang afektif, kognitif dan psikomotorik yang ditimbulkan oleh penggunaan metode pembelajaran tertentu karena variabel atau faktor lain yang dapat diukur melalui instrumen tertentu setelah melaksanakan proses pembelajaran. Gagne memaparkan hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang

menyajikan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan diantara kategori-kategori (dalam Purwanto, 2016:42). Suparno (2001: 21) Skema tersebut akan beradaptasi dan berubah selama perkembangan kognitif seseorang (dalam Purwanto, 2016:42). Proses belajar mengajar melibatkan aspek kognitif, efektif dan psikomotorik. Pembelajaran kognitif, prosesnya dapat mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan berpikir (*cognitive*), dalam pembelajaran efektif dapat mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan merasakan (*effective*), dan dalam belajar psikomotorik memberikan hasil belajar berupa keterampilan (*psychomotoric*).

2.6.1 Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. (Purwanto, 2016:50). Proses belajar yang melibatkan kognisi yang meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi. Bloom membagi dan menyusun secara hirarkhis tingkatan hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana, yaitu hafalan sampai dengan yang paling tinggi dan kompleks, yaitu hasil evaluasi. Semakin tinggi tingkatan, maka semakin kompleks dan penguasaan suatu tingkatan dalam mempersyaratkan penguasaan tingkat dari tingkatan yang sebelumnya. Ada enam tingkatan dalam taksonomi bloom, yaitu hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

Sudjana (2011:22) ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

2.6.2 Hasil belajar afektif

Krathwohl menjelaskan kemampuan afektif mencakup sikap, perasaan, emosi dan karakteristik moral, merupakan aspek-aspek penting dalam perkembangan siswa (dalam Hamalik, 2012:81). Kemampuan afektif tersebut diuraikan, sebagai berikut.

- a. Penerimaan (*receiving*) atau menaruh perhatian adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang kepadanya.
- b. Partisipasi atau merespon (*responding*) adalah kesediaan memberikan perhatian kepada rangsangan tapi juga berpartisipasi dalam kegiatan untuk menerima rangsangan.
- c. Penilaian (*valving*) adalah kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari suatu rangsangan tersebut.
- d. Organisasi adalah kesediaan mengorganisasikan nilai-nilai yang dipilihnya untuk menjadi pedoman yang mantap dalam prilaku.
- e. Internalisasi nilai atau karakterisasi (*characteization*) adalah menjadi nilai-nilai yang diorganisasikan untuk tidak hanya menjadi pedoman prilaku tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam prilaku sehari-hari.

2.6.3 Hasil belajar psikomotorik

Hasil belajar disusun dalam urutan mulai dari yang terendah dan sederhana sampai dengan yang paling tinggi dan kompleks. Hasil belajar yang tingkatannya lebih tinggi dapat dicapai apabila siswa telah menguasai hasil belajar yang terendah. Harrow (Sudjana, 1990:30) mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam, yaitu gerakan refleks, gerakan fundamental dasar, kemampuan perseptual, kemampuan fisis, gerakan keterampilan, dan komunikasi tanpa kata. Sama halnya dengan hasil belajar kognitif, afektif hasil belajar juga memiliki tingkatan dalam pelaksanaannya.

2.6.4 Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Suryabrata (Aritonang 2008), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada tiga, sebagai berikut.

1. Faktor dari dalam yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari siswa yang sedang belajar. Faktor-faktor ini diantaranya:
 - (a) minat individu merupakan ketertarikan individu terhadap sesuatu, minat belajar siswa yang tinggi menyebabkan belajar siswa lebih mudah.
 - (b) motivasi belajar antara siswa yang satu dengan siswa lainnya tidaklah sama, motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: cita-

cita siswa, kemampuan belajar siswa, kondisi siswa, kondisi lingkungan, unsur-unsur dinamis dalam belajar, dan upaya guru membelajarkan siswa.

2. Faktor dari luar yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar siswa yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor ini adalah lingkungan sosial.
3. Faktor instrumen yaitu faktor yang berhubungan dengan perangkat pembelajaran seperti kurikulum, struktur program, sarana dan prasarana pembelajaran (media pembelajaran), serta guru sebagai perancang pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwa faktor dalam diri individu mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Faktor minat bakat pada siswa perlu untuk dikembangkan untuk melatih kemampuan siswa. Dukungan dari orang tua dan guru dalam memotivasi siswa sangat diperlukan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa agar hasil belajar yang didapat lebih memuaskan.

Faktor luar juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor luar yang meliputi faktor lingkungan sosial anak berupa tempat anak bersosialisasi setiap harinya, yang dimaksud dengan lingkungan sosial di sini yaitu manusia atau sesama manusia, baik manusia itu hadir ataupun tidak langsung hadir. Kehadiran orang lain pada waktu sedang belajar, sering mengganggu aktivitas belajar. Salah satu dari lingkungan sosial tersebut yaitu lingkungan siswa di sekolah yang terdiri dari teman sebaya, teman lain kelas, guru, kepala sekolah serta karyawan lainnya yang dapat juga mempengaruhi proses dan hasil belajar individu.

Faktor instrumen seperti kurikulum, struktur program dan sarana prasana yang ada di sekolah juga menjadi faktor yang menentukan baik tidaknya hasil belajar siswa di sekolah.

2.7 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian sebelumnya dalam penerapan metode *role playing* yang telah dilakukan oleh peneliti lain, dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan

menggunakan metode *role playing* berpengaruh dalam hasil belajar siswa. Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Anjani (2015) dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Tema Keperluan Sehari-hari pada Siswa Kelas III di SDN Dabasah 3 Bondowoso” membuktikan bahwa terdapat hasil belajar yang signifikan dalam penerapan metode *role playing*. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan selisih *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas yang menunjukkan bahwa t -hitung sebesar 3,629 dan t -tabel sebesar 2,003 maka t -hitung > t -tabel, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil perhitungan keefektifan relatif (ER) diperoleh sebesar 53,49% dengan tingkat keefektifan relatif. Hasil data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar yang diajar menggunakan metode *role playing* lebih baik apabila jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang pembelajarannya tanpa menggunakan metode *role playing*.

Pada penelitian Wulandari (2015) dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Indahnya Negeriku Di SDN Karangrejo 03 Jember 2014/2015” juga membuktikan bahwa terdapat hasil belajar yang signifikan dalam penerapan metode *role playing*, dengan diperoleh rata-rata nilai *post-test*, yaitu pada kelas eksperimen sebesar 82,19 dan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata 64,93. Perbedaan kelas kontrol dapat dibuktikan melalui perhitungan selisih *pre-test* *post-test* kedua kelas, yang menunjukkan bahwa t -hitung sebesar 2,000 maka t -hitung > t -tabel sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan metode *role playing* dan dari perhitungan keefektifan relatif (ER) diperoleh hasil ER sebesar 42,35% dengan tingkat keefektifan relatif sedang.

Penelitian Wijayanti (2018) dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Tema Lingkungan Sahabat Kita terhadap Hasil Belajar pada Siswa Kelas V di SDN Rambigundam 02 Jember”. Membuktikan bahwa terdapat hasil belajar yang signifikan dalam penerapan metode *role playing* dilihat dari hasil penghitungan selisih nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan t -hitung sebesar 3,768 dan t -tabel sebesar 1,664 maka t -hitung > t -tabel sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil perhitungan keefektifan relatif atau ER penggunaan metode *role playing* jika dibandingkan dengan penggunaan

pembelajaran langsung hanya menggunakan pendekatan saintifik diperoleh ER sebesar 50,00% yang termasuk dalam kategori sedang. Dari hal tersebut dapat dibuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Rambigundam 02 Jember.

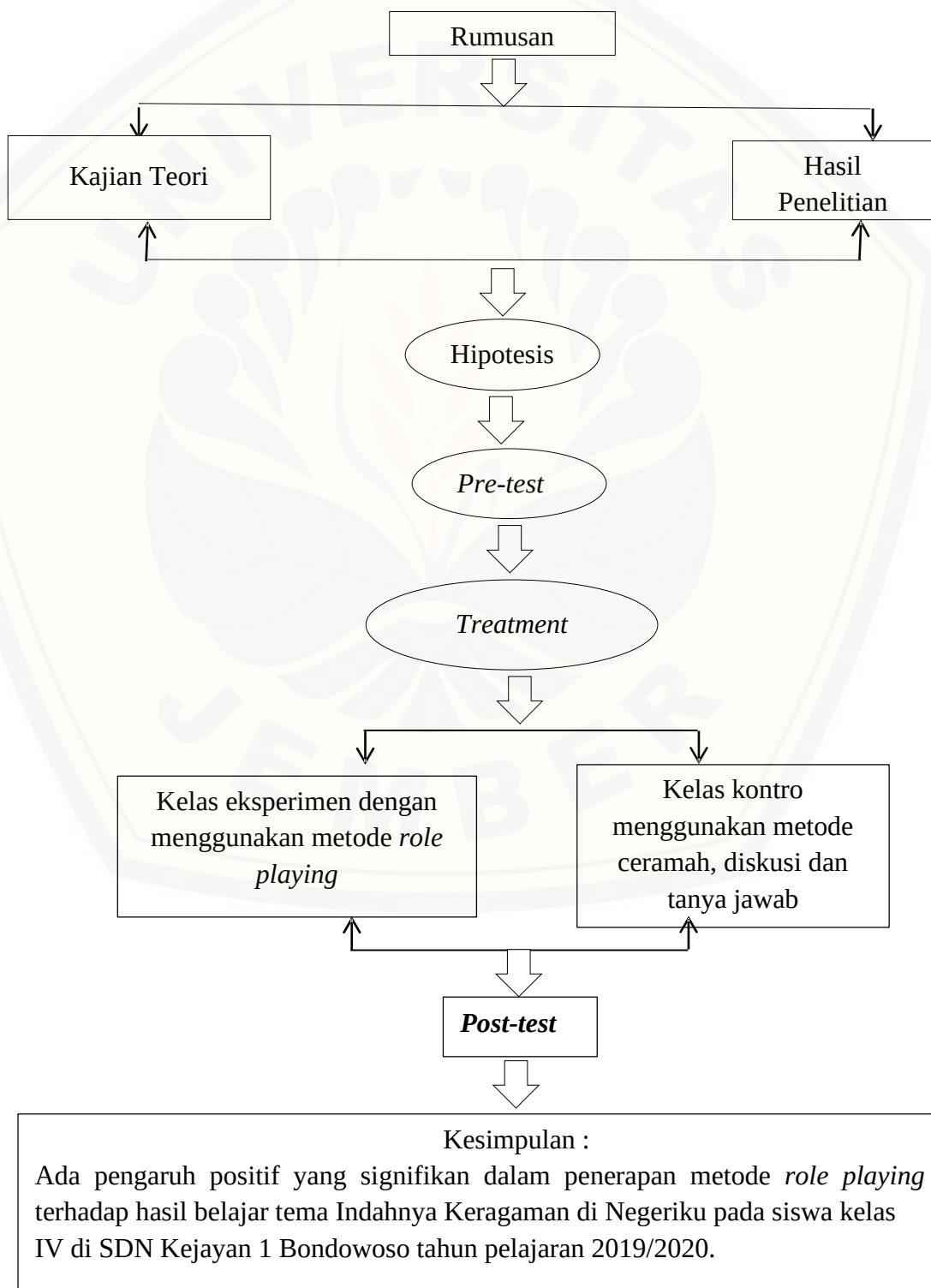
Penelitian Herliani (2018) dengan judul “Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar PKn Pokok Bahasan Kebebasan Berorganisasi pada Siswa Kelas V SDN Balunglor 03 Kabupaten Jember”. Penelitian ini membuktikan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa, dilihat pada hasil t_{hitung} yang kemudian dikonsultasikan pada t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dalam uji dua pihak. Dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,539 > 2,021$). Hasil tersebut dapat membuktikan bahwa ada hasil yang signifikan dalam penerapan metode *role playing*. Hasil perhitungan keefektifan relatif atau ER diperoleh hasil ER sebesar 5,10% dengan tingkat keefektifan sangat rendah, sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas VA yang diajar menggunakan metode *role playing* menunjukkan hasil yang lebih baik 5,10% dibandingkan dengan kelas VB yang diajar dengan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab.

Penelitian Alamsyahrony (2018) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Tema Daerah Tempat Tinggalku pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Jember. Penelitian ini membuktikan bahwa ada pengaruh positif dalam penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Jember, dengan diperoleh perbedaan dari nilai hasil post test rata-rata nilai kelas kontrol (IV B) sebesar 76,68 dan kelas ^{eksperimen} (IV A) sebesar 84,10. Hasil uji-t menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 3,972 dan t_{tabel} sebesar 2,000, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,927 > 2,000$ dari $df = 59$ pada taraf signifikan 5% sehingga hipotesis nilai (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh dari penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Dalam kelas eksperimen diperoleh nilai hasil belajar klasikal 84,10 dengan motivasi sebesar 81,5% dan pada kelas kontrol diperoleh

hasil belajar klasikal sebesar 76,68 dengan motivasi belajar sebesar 72%. Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa.

1.8 Kerangka Berpikir

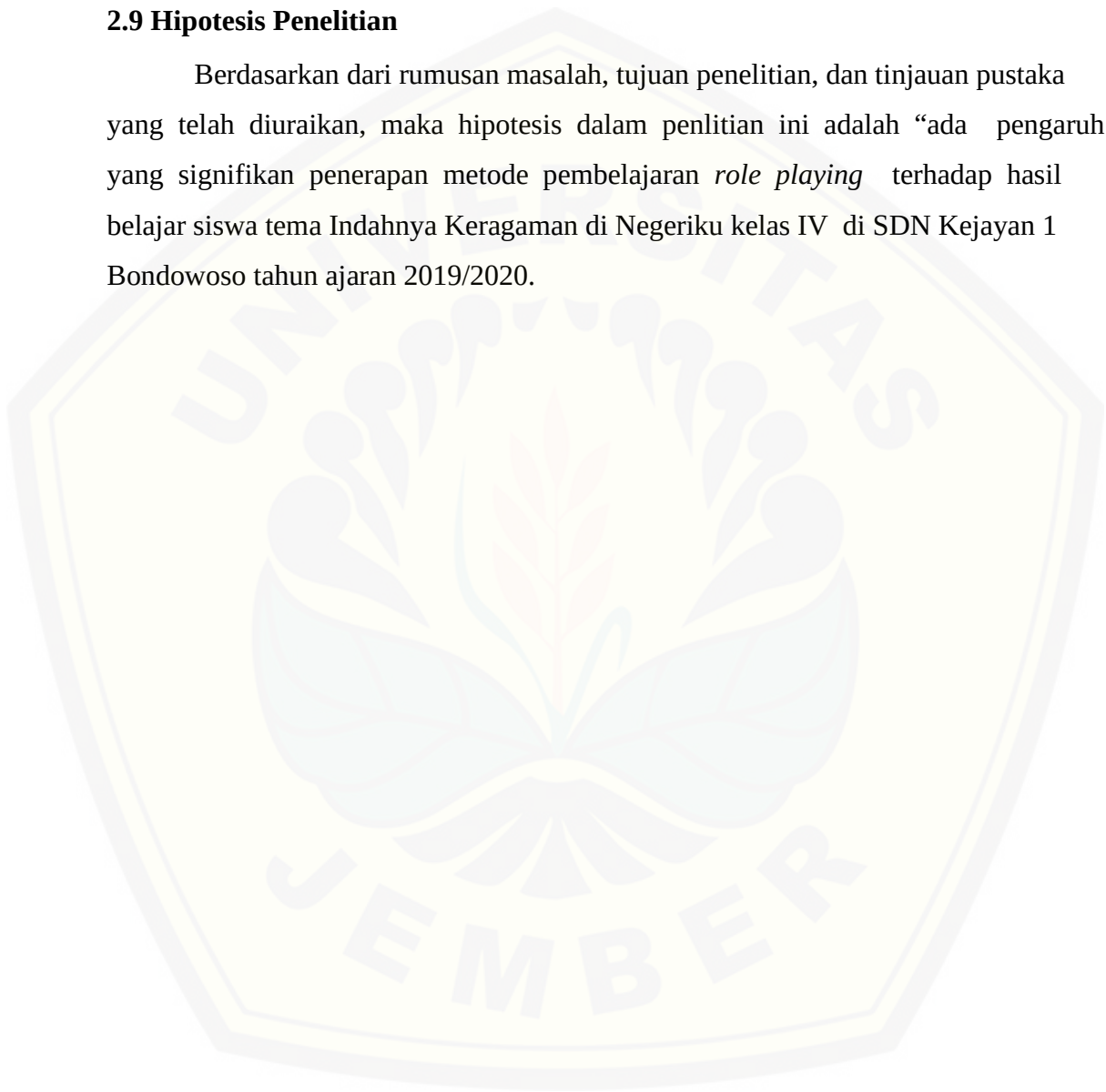
Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian

2.9 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah, tujuan penelitian, dan tinjauan pustaka yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “ada pengaruh yang signifikan penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa tema Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV di SDN Kejayan 1 Bondowoso tahun ajaran 2019/2020.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab 3 ini diuraikan mengenai, yaitu (1) jenis penelitian; (2) tempat dan waktu penelitian (3) subjek penelitian; (4) defisi operasional; (5) langkah-langkah penelitian; (6) metode pengumpulan data; dan (7) teknik analisis data.

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini sering dikatakan dengan pendekatan penelitian kuantitatif yang paling penuh, artinya penelitian eksperimen memenuhi syarat untuk menguji hubungan sebab akibat. Masyhud (2016:138) penelitian eksperimental merupakan penelitian yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu, selai itu penelitian eksperimental juga digunakan untuk mengkaji ada atau tidaknya hubungan sebab akibat antara perlakuan yang diberikan dengan dampak yang ditimbulkan. Ali & Asrori (2014:73) memaparkan bahwa eksperimen adalah riset yang dilaksanakan melalui eksperimentasi atau percobaan. Percobaan yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah dengan melakukan penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari penggunaan metode *role playing* tersebut terhadap hasil belajar siswa.

Desain dalam penelitian ini yaitu menggunakan pola eksperimental semu (*Quasi Experimental*). Masyhud (2016:164) yang dimaksud dengan penelitian eksperimental semu (*Quasi Experimental*) adalah beberapa pola atau rancangan penelitian eksperimental yang memungkinkan dilaksanakan untuk penelitian dan pembelajaran. Pola eksperimental semu (*Quasi Experimental*) menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatment*), penelitian ini tidak menggunakan subjek secara acak. Sanjaya (2013: 100) Penelitian Eksperimen semua sampel baik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol tidak diambil secara *random*. Namun sampel yang digunakan adalah kelas biasa tanpa mengubah struktur yang ada. penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan menggunakan uji homogenitas.

Kelas yang telah ditetapkan sebagai kelas kegiatan pembelajaran dilakukan seperti biasanya yaitu ceramah, diskusi dan tanya jawab. Sedangkan kelas eksperimen diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan metode *role playing*.

Masyhud (2016:156) menggambarkan rancangan *non-equivalent control grup* sebagai berikut:

	<i>pratest</i>	<i>treatment</i>	<i>posttest</i>
Kelompok Eksperimen	01	X	02
Kelompok Kontrol	01		02
	C : O_1		O_2

Gambar 3.1 Desain Penelitian *Non-Equivalent Control Group*
(Masyhud, 2016:165)

Keterangan:

- 01 :observasi/tes awal yang diberikan pada kelompok eksperimental dan kelompok kontrol sebelum dilakukan perlakuan. Tes yang dilakukan pada kedua kelompok menggunakan alat/instrumen yang sama.
- X :perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimental.
- 02 :observasi/tes akhir yang digunakan sesudah perlakuan. Tes untuk kedua kelompok menggunakan alat/instrumen yang sama.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Masyhud (2014:100) memaparkan bahwa penentuan tempat penelitian dilakukan dengan teknik sampel bertujuan (*purposive sampling*), artinya daerah penelitian dengan sengaja dipilih berdasarkan tujuan dan pertimbangan tertentu diantaranya adalah keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga, sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh atau karena memiliki tujuan khusus lainnya. Adapun tempat yang menjadi penelitian ini adalah SDN Kejayan 1 Bondowoso, dengan pertimbangan sebagai berikut.

- a. Adanya kesediaan dari pihak sekolah yaitu SDN Kejayan 1 Bondowoso untuk dijadikan tempat penelitian.

- b. SDN Kejayan 1 Bondowoso memenuhi persyaratan dan layak untuk dilaksanakannya penelitian eksperimental, salah satunya dengan memiliki kelas paralel A-B dari kelas 1 sampai kelas 6.
- c. Guru kelas IV belum pernah menerapkan metode *role playing* dalam proses pembelajaran Tema Indahnya Keragaman di Negeriku.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV A dan IV B SDN Kejayan 1 Bondowoso. Adapun jumlah siswa kelas IV A berjumlah 32 siswa dan kelas IV B berjumlah 32 siswa. Penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan uji homogenitas dengan menggunakan uji-t untuk menguji perbedaan dari nilai rata-rata anantara kedua variabel. Uji homogenitas diambil dari hasil UAS siswa yang telah ditetapkan sebagai subjek penelitian. Tujuan dari dilakukannya uji homogenitas, yaitu untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan *pre-test*. Penghitungannya dilakukan dengan rumus, sebagai berikut:

$$\sqrt{\frac{\frac{2}{1} + \frac{1}{1}}{(\quad)}}$$

Keterangan:

$M_{.1}$ = Nilai rata-rata kelompok $X_{.1}$ (kelompok eksperimen)

$M_{.2}$ = Nilai rata-rata kelompok $X_{.2}$ (kelompok control)

$x_{.1}$ = Deviasi setiap nilai $X_{.1}$ dari rata-rata $X_{.1}$

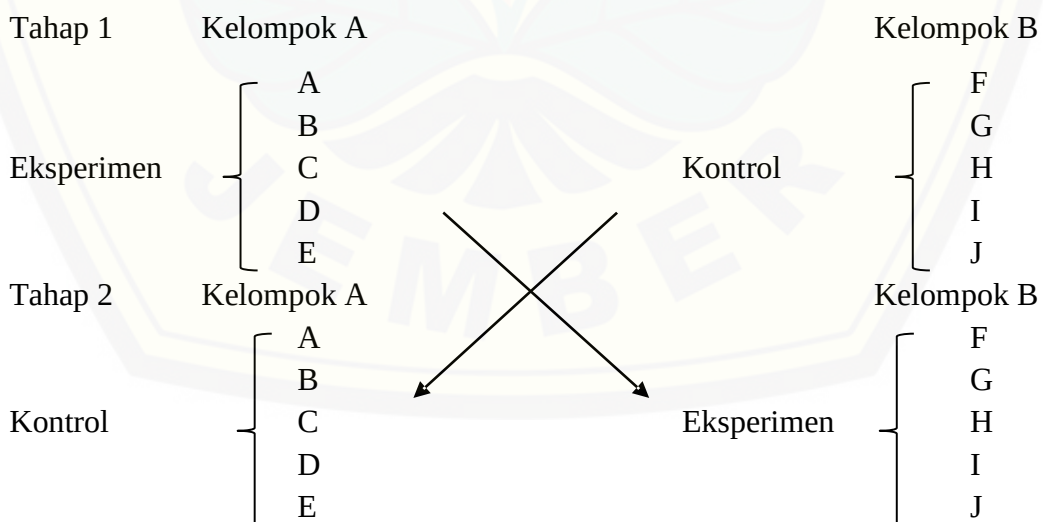
$x_{.2}$ = Deviasi setiap nilai $X_{.2}$ dari rata rata $X_{.2}$

N = Banyaknya subjek/sampel penelitian (Masyhud, 2016: 256)

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji-t (t-test), karena subjek dalam penelitian hanya terdiri dari 2 kelas. Adapun syarat atau ketentuan analisis hasil t observasi dijelaskan sebagai berikut.

- Jika analisis hasil $<$ dengan taraf signifikan 5%, maka populasi dinyatakan homogen, sehingga dapat langsung menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- Jika analisis hasil $>$ dengan taraf signifikan 5% maka populasi dinyatakan heterogen, sehingga perlu memberikan perlakuan silang terhadap kedua kelompok agar tidak menimbulkan bias subjek.

Hasil observasi dapat dikatakan homogen jika ($<$). Untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan pengundian secara acak dari kedua kelas tersebut. Penentuan yang dilakukan secara acak dimaksudkan agar mengurangi bias subjek dalam rancangan penelitian ini. Perhitungan uji homogenitas dilakukan dari hasil nilai *pre-test* yang dilakukan oleh siswa kelas IV. Jika pada hasil uji homogenitas menunjukkan kedua kelas tidak homogen, maka dilakukan pendekatan silang pada kedua kelas tersebut. Pendekatan silang maksudnya, setengah periode misalnya kelas A dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas B dijadikan kelas kontrol. Setelah selesai setengah periode, berganti pada kelas B yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas A dijadikan kelas kontrol. Pendekatan silang digambarkan dalam sketsa sebagai berikut.



Gambar 3.2 Sketsa Perlakuan Silang

3.4 Uji Homogenitas

Hasil perhitungan uji homogenitas dari nilai ulangan akhir semester kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso semester ganjil dengan menggunakan program SPSS versi 16 dapat dilihat pada tabel 3.1 sebagai berikut.

Tabel 3.1 Uji Homogenitas

Group Statistics					
	VAR00005	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
VAR00004	1	32	67.13	8.783	1.553
	2	32	66.19	7.200	1.273

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
VAR00004	Equal variances assumed	1.252	.267	.467	62	.642	.938	2.008	-3.076	4.951
	Equal variances not assumed			.467	59.701	.642	.938	2.008	-3.079	4.954

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang telah dilakukan pada kelas IV A dan IV B di atas, dapat diketahui bahwa koefisien Sig sebesar 0,267. Koefisien Sig kemudian dibandingkan dengan signifikansi 0,05. Hasil perbandingan tersebut menunjukkan bahwa koefisien Sig lebih besar dari angka 0,05 ($0,267 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari sampel penelitian. Langkah selanjutnya adalah penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilakukan secara *random*. Hasil dari *random sampling* tersebut

menetapkan kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel merupakan segala sesuatu yang dijadikan sebagai obyek penelitian (Masyhud, 2014:51). Adapun variabel dalam penelitian ini, sebagai berikut.

- a. Variabel bebas adalah suatu faktor yang menyebabkan adanya suatu pengaruh. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *role playing*.
- b. Variabel terikat adalah faktor yang diakibatkan oleh suatu pengaruh tersebut. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso tema Indahnya Keragaman di Negeriku.
- c. Variabel kontrol adalah variabel yang meliputi semua kondisi yang harus sama atau relatif sama. Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah guru, materi, waktu, pembelajaran dan kemampuan siswa.

3.6 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (Masyhud, 2014:55). Ada beberapa istilah penting dalam penelitian perlu ditegaskan pengertiannya untuk menghindari perbedaan penafsiran dan kesalah tafsiran dari pengertian suatu istilah. Istilah penting dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut.

a.) Metode *Role Playing*

Metode *role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam bentuk suatu drama, dimana siswa memainkan peranannya dalam drama tersebut yang kemudian dari penampilan drama yang dimainkan siswa dilakukan diskusi terkait dengan drama tersebut. Dalam penelitian ini metode *role playing* diterapkan dalam pembelajaran pada materi tema Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV B SDN Kejayan 1 Bondowoso.

b.) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil belajar kognitif yang dicapai siswa setelah menerima pembelajaran tema Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku dengan menggunakan metode *role playing*. Hasil belajar kognitif adalah selisih antara skor *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tema Indahnya Keragaman di Negeriku dengan menggunakan metode *role playing* di SDN Kejayan 1 Bondowoso. Aspek-aspek kognitif mencakup pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), dan analisis (C4). Hasil belajar afektif dan psikomotorik tidak dikaji dalam penelitian ini, karena pada penelitian ini perlakuan kedua kelas berbeda, pada kelas eksperimen diberlakukan metode *role playing* sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan metode *role playing* serta tidak didukung oleh penelitian yang relevan sehingga tidak memungkinkan untuk dilakukan penelitian hasil belajar afektif dan psikomotorik siswa. Hasil belajar kognitif dapat diperoleh dari hasil tes yang diberikan pada siswa. Langkah-langkah dalam pengambilan tes kelas kontrol dan kelas eksperimen, diberikan pada awal sebelum pembelajaran dimulai dan di akhir pembelajaran.

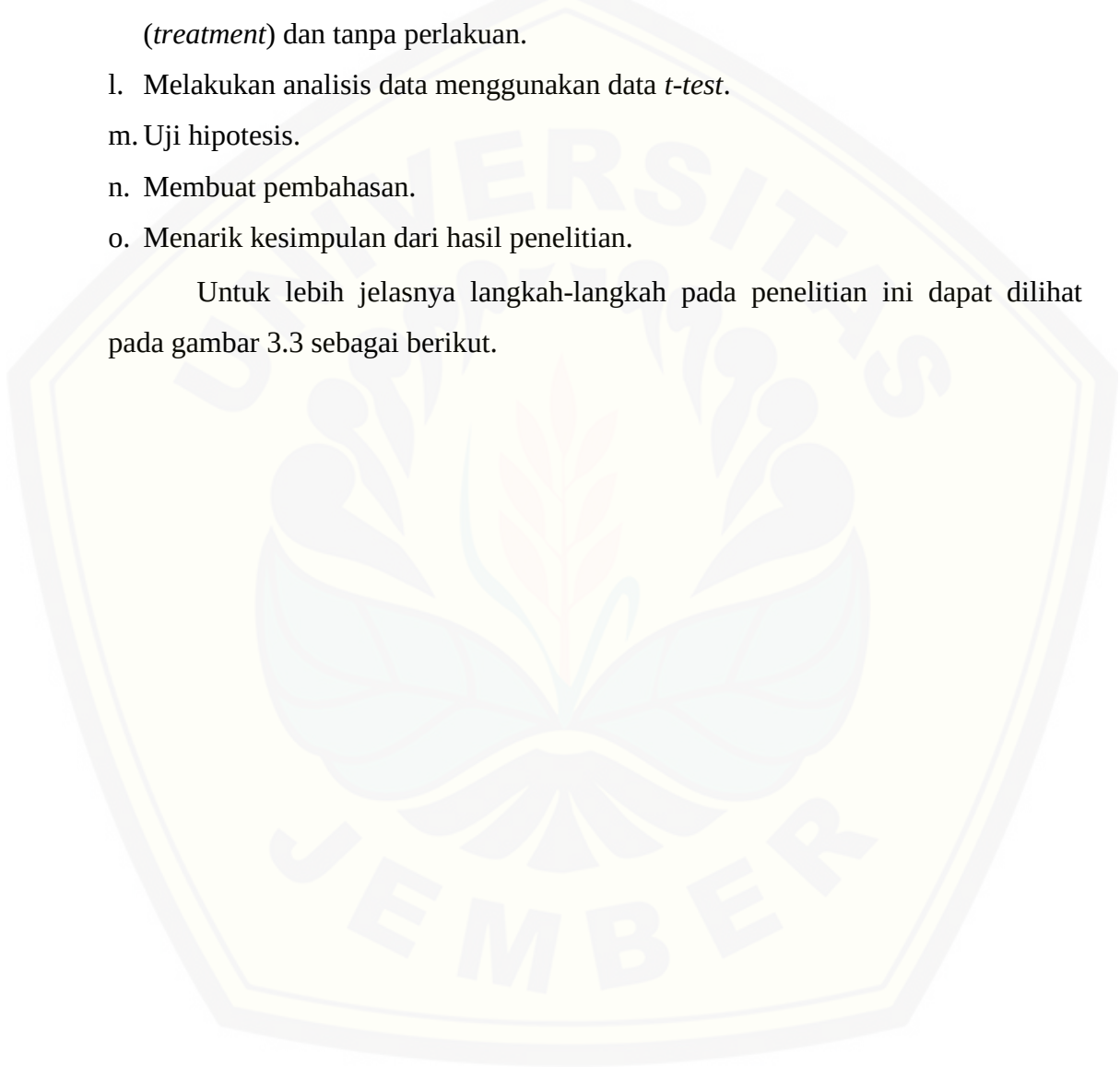
3.7 Langkah-langkah Penelitian

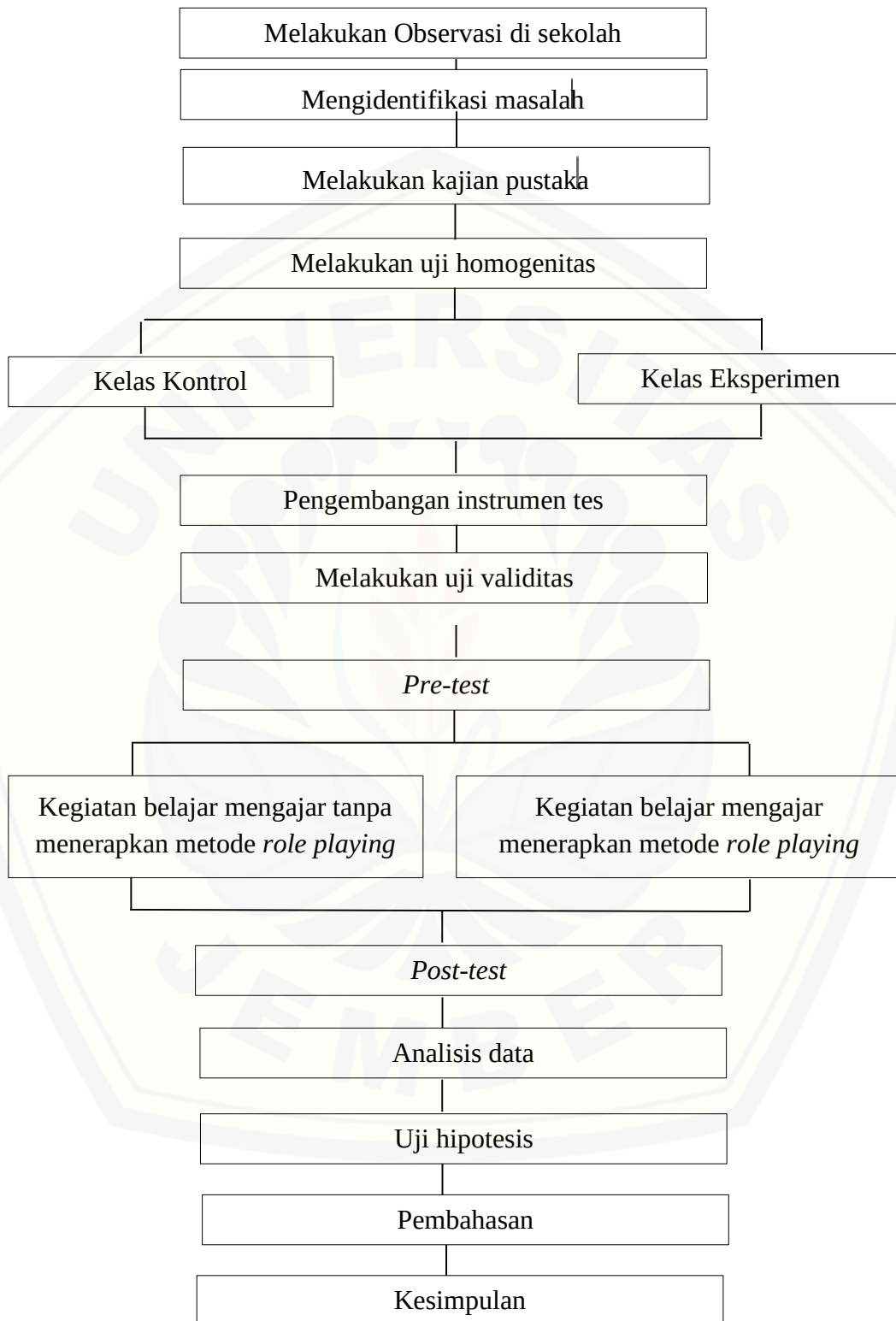
Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Melakukan kegiatan observasi ke sekolah sebelum dilakukan penelitian.
- b. Mengidentifikasi perumusan masalah.
- c. Melakukan studi pendahuluan dari penelitian sebelumnya dan tinjauan pustaka.
- d. Menentukan subjek penelitian.
- e. Melakukan uji homogenitas pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol.
- f. Menetapkan kelas kontrol dan kelas eksperimen dari hasil uji homogenitas.
- g. Melakukan pengembangan instrumen tes.
- h. Melakukan uji validitas.
- i. Melakukan *pre-test* yang diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan instrument yang sama.

- j. Melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada kelas eksperimen dan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab pada kelas kontrol.
- k. Memberikan *post-test* kepada kelas kontrol dan eksperimen dengan instrument yang sama untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh di kelas dengan perlakuan (*treatment*) dan tanpa perlakuan.
- l. Melakukan analisis data menggunakan data *t-test*.
- m. Uji hipotesis.
- n. Membuat pembahasan.
- o. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian.

Untuk lebih jelasnya langkah-langkah pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.3 sebagai berikut.





Gambar 3.3 Bagan Langkah - Langkah Penelitian

3.8 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahap yang sangat menentukan dalam proses penelitian, sebab kualitas data yang dikumpulkan dalam suatu kegiatan penelitian sangat menentukan kualitas hasil penelitian yang dilakukan. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen tes. Instrumen pengumpul data penelitian adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur potensi individu, misalnya berkaitan dengan hasil belajar.

3.8.1 Tes

Tes adalah suatu cara yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan sebuah data. Purwanto (2014:63), memaparkan bahwa tes merupakan instrumen alat ukur untuk proses pengumpulan data dimana dalam memberikan respon atas pertanyaan dalam instrumen, siswa didorong untuk menunjukkan penampilan semaksimal mungkin. Tes yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu tes tulis yang berupa tes hasil belajar obyektif. Tes dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis tes, yaitu.

- a. *Pre-test* yaitu tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum perlakuan.
- b. *Post-test* yaitu tes yang dilaksanakan setelah perlakuan atau setelah berakhirnya proses pembelajaran.

3.8.3 Dokumentasi

Arikunto (2014:274) memaparkan dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya. Dokumentasi dilakukan dengan mengambil data nama-nama siswa dan nilai dari hasil belajar siswa dan foto kegiatan pada saat dilakukan pembelajaran pada kelas eksperimen dan pembelajaran pada kelas kontrol. Data yang diambil dalam penelitian ini, yaitu data nama siswa dan nilai siswa dan foto kegiatan pembelajaran di kelas IV A dan kelas IV B di SDN Kejayan 1 Bondowoso.

3.9 Instrumen Penelitian

a. Kisi - kisi Soal Tes

Arikunto (2015:16) Tes merupakan suatu alat atau prosuder sistematis dan objektif untuk memperoleh data atau keterangan yang diinginkan tentang seseorang. Tes dalam penelitian ini berupa *pre-test* dan *post-test*.

3.10 Pengembangan Instrumen

3.10.1 Uji validitas

Sebelum melakukan penelitian, dilakukan uji validitas instrumen pada soal yang digunakan sebagai skor *pre-tes* dan *pos-test* pada ranah kognitif. Instrumen soal yang digunakan untuk *pre-tes* dan *pos-test* sebanyak 40 soal. Cara penskoran tes tersebut yaitu jika jawaban tes benar diberi skor 1 dan jika jawaban tes salah diberi skor 0. Kemudian data dimasukkan pada tabel untuk analisis uji validitas empirik tes dengan menggunakan rumus korelasi Product Moment dari Pearson.

3.10.2 Uji coba test

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Tes

Nomor soal	r tabel	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan Total	Keterangan
1	0,374	0,514	0,410	Valid
2	0,374	0,421	0,334	Valid
3	0,374	0,422	0,241	Valid
4	0,374	0,309	-0,027	Tidak Valid
5	0,374	0,424	0,351	Valid
6	0,374	0,405	0,261	Valid
7	0,374	0,391	0,599	Valid
8	0,374	0,438	0,310	Valid
9	0,374	0,396	0,279	Valid
10	0,374	0,280	0,146	Tidak Valid
11	0,374	0,419	0,202	Valid
12	0,374	0,474	0,359	Valid
13	0,374	0,396	0,266	Valid
14	0,374	0,520	0,406	Valid
15	0,374	0,506	0,385	Valid
16	0,374	0,446	0,450	Valid
17	0,374	0,475	0,439	Valid

Nomor soal	r tabel	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan Total	Keterangan
18	0,374	0,465	0,174	Valid
19	0,374	0,383	0,228	Valid
20	0,374	0,533	0,446	Valid
21	0,374	0,282	0,146	Tidak Valid
22	0,374	0,475	0,467	Valid
23	0,374	0,036	-0,014	Tidak Valid
24	0,374	0,478	0,412	Valid
25	0,374	0,301	0,432	Tidak Valid
26	0,374	0,538	0,738	Valid
27	0,374	0,262	0,209	Tidak Valid
28	0,374	0,428	0,379	Valid
29	0,374	0,511	0,473	Valid
30	0,374	0,393	0,203	Valid
31	0,374	0,599	0,336	Valid
32	0,374	0,215	0,127	Tidak Valid
33	0,374	0,229	0,108	Valid
34	0,374	0,438	0,256	Valid
35	0,374	0,381	0,239	Valid
36	0,374	0,397	0,288	Valid
37	0,374	0,547	0,189	Valid
38	0,374	0,477	0,434	Valid
39	0,374	0,417	0,212	Valid
40	0,374	0,098	-0,168	Tidak Valid

3.10.3 Reliabilitas tes

Analisis uji reliabilitas instrumen pada penelitian ini menggunakan metode belah dua atau *split-half*. Dalam pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan metode belah dua ini, memiliki ketentuan butir instrumen penelitian yang harus berjumlah genap. Pelaksanaannya dengan membagi instrumen penelitian menjadi dua bagian yaitu atas-bawah, kemudian mengkorelasikan jumlah skor bagian belahan atas yang dianggap sebagai variabel X dan bagian belahan bawah dianggap sebagai variabel Y, dengan rumus korelasi *Product Moment* dibawah ini.

$$r = \frac{\sum (X_i - \bar{X})(Y_i - \bar{Y})}{\sqrt{[\sum (X_i - \bar{X})^2][\sum (Y_i - \bar{Y})^2]}}$$

Keterangan:

R_{xy} : koefisien korelasi skor butir soal bagian atas dan bagian bawah

X : skor butir soal bagian atas

Y : skor butir soal bagian bawah

N : jumlah sampel (Masyhud, 2016:307)

Hasil korelasi tersebut kemudian diolah kembali dengan sumus *Spearman-Brown* sebagai berikut.

11

Keterangan:

11 : koefisien reliabilitas

$R_{xy-split-half}$: hasil korelasi belah dua (Masyhud, 2016:304)

Jika pada hasil perhitungan korelasi yang dihasilkan menunjukkan sama atau lebih besar dari pada r-tabel pada tarif signifikan 5%, maka instrumen tes dianggap reliabel, namun jika hasil perhitungan nilai dari korelasinya lebih rendah dari pada r-tabel, maka instrumen tes tersebut dianggap tidak reliabel.

Dari data tabel persiapan analisis uji reliabilitas menggunakan metode ganjil genap, maka jumlah skor butir soal bagian ganjil (variabel X) dikorelasikan dengan jumlah skor butir soal bagian genap (variabel Y), yang diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3.3 Analisis Data Uji Reliabilitas

X	Y	XY		
21	15	315	441	225
6	15	90	36	225
16	16	256	256	256
22	17	374	484	289
14	12	168	196	144
20	23	460	400	529
15	25	375	225	625
17	11	187	289	121
13	22	286	169	484
12	23	276	144	529
21	12	252	441	144

X	Y	XY		
22	21	462	484	441
20	19	380	400	361
15	16	240	225	256
19	20	380	361	400
19	15	285	361	225
272	282	4786	4912	5254

Keterangan:

X : skor butir bagian ganjil

Y : skor butir bagian genap

$\sum X^2$: jumlah kuadrat skor butir tes ganjil

$\sum Y^2$: jumlah kuadrat skor butir tes genap

XY : hasil kali skor butir bagian atas dan butir bagian bawah

Hasil perhitungan dalam tabel tersebut kemudian dimasukkan ke dalam rumus korelasi *product moment*.

$$\frac{\sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n}}{\sqrt{[\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}][\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n}]}}$$

$$\frac{28 \cdot 4786 - \frac{(272)(282)}{28}}{\sqrt{[28 \cdot 24912 - \frac{(272)^2}{28}][28 \cdot 5254 - \frac{(282)^2}{28}]}}$$

$$\frac{134 \ 8 \ 767 \ 4}{\sqrt{(137536)(67588)}}$$

$$\frac{573 \ 4}{\sqrt{4295352576}}$$

$$\frac{573 \ 4}{65538 \ 9393}$$

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus diatas, diperoleh angka korelasi antara skor pandai ganjil dan genap sebesar 0,874 dan signifikan pada taraf kepercayaan 95% atau taraf 5% (r -tabel = 0,374). Berdasarkan hasil korelasi tersebut, maka perhitungan koefisien reliabilitas instrumen tes dengan metode ganjil genap sebagai berikut.

Koefisien reliabilitas dengan perhitungan berdasarkan rumus tersebut diperoleh sebesar 0,932. Hasil tersebut ditafsirkan dengan tabel penafsiran hasil uji reliabilita sebagai berikut.

Tabel 3.4 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas Tes

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
0,00 – 0,79	Tidak reabel
0,80 – 0,84	Reabilitas cukup
0,85 – 0,89	Reabilitas tinggi
0,90 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi

(Sumber: Masyhud, 2014:256)

3.10.4 Daya Beda dan Tingkat Kesukaran

Daya beda pada instrumen tes memiliki arti bahwa pada setiap butir instrumen tes yang dikembangkan harus dapat membedakan antara kelompok yang pandai dan kelompok yang lemah dalam menjawab butir soal. Butir soal dapat dianggap baik apabila memiliki indeks daya pembeda (IDP) minimal 0,20 (Masyhud, 2016:312). Cara menghitung daya pembeda pada butir tes yaitu seluruh jawaban siswa diurutkan mulai dari lembar jawaban yang memperoleh skor tertinggi sampai dengan perolehan skor terendah. Kemudian lembar jawaban dibagi dua kelompok dengan jumlah yang sama yaitu lembar jawaban yang memperoleh skor tinggi dikelompokkan ke dalam kelompok pandai dan lembar jawaban yang memperoleh skor rendah dikelompokkan dalam kelompok lemah, setelah itu dibuat tabel distribusi jawaban dari kelompok pandai dan kelompok lemah kemudian dihitung daya pembeda dengan rumus sebagai berikut.

(—)

Keterangan:

IDP : indeks Daya Pembeda Tes

JKT : jawaban benar pada kelompok pandai

JKR : jawaban benar pada kelompok lemah

NT : jumlah peserta tes pada kelompok pandai

NR : jumlah peserta tes pada kelompok lemah (Masyhud, 2016:314)

Tabel 3. 5 Klasifikasi Indeks Daya Beda

Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
Tanda negatif	Tidak ada daya pembeda
< 0,20	Daya pembeda sangat lemah
0,21-0,40	Daya pembeda lemah
0,41-0,60	Daya pembeda cukup
0,61-0,80	Daya pembeda baik
0,81-1,00	Daya pembeda sangat baik

(Sumber: Masyhud, 2016:314)

Soal memiliki daya pembeda apabila memiliki IDP minimal 0,20. Apabila kurang dari 0,20 maka butir soal perlu direvisi. Setelah melakukan perhitungan IDP kemudian dilanjutkan dengan menghitung indeks tingkat kesulitan butir soal. Perhitungan indeks kesulitan tes dilakukan dengan tetap mengacu pada rekapitulasi tabel distribusi jawaban kelompok pandai dan kelompok lemah. Rumus perhitungan indeks tingkat kesulitan tersebut sebagai berikut.

$$\frac{(\quad)}{(\quad)}$$

Keterangan:

IKES : iIndeks tingkat kesulitan tes

JKT : jawaban benar pada kelompok pandai

JKR : jawaban benar pada kelompok lemah

NT : jumlah peserta tes pada kelompok pandai

NR : jumlah peserta tes pada kelompok lemah

Tabel 3.6 Klasifikasi Indeks Tingkat Kesulitan Tes

Indeks Tingkat Kesulitan Tes	Klasifikasi
< 20%	Sangat sulit
21% - 40%	Sulit
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Mudah
81% - 100%	Sangat mudah

(Sumber: Masyhud, 2016:316)

Butir soal tes dapat dikatakan memenuhi tingkat kesulitan apabila memiliki indeks tingkat kesulitan antara 10% - 90%. Jika indeks tingkat kesulitan tes kurang dari 10% atau lebih dari 90%, maka butir soal tersebut perlu di revisi. Adapun tabel rangkuman hasil analisis indeks daya pembeda dan indeks tingkat kesulitan tes sebagai berikut.

Tabel 3.7 Rangkuman Hasil Analisis Indeks Daya Pembeda dan Indeks Tingkat Kesulitan Tes

No	Nomor Soal	Jawaban benar kelompok pandai		Jawaban benar kelompok lemah		Indeks Daya Pembeda	Indeks Tingkat Kesulitan (%)	Keterangan direvisi atau tidak
		Jumlah	(%)	Jumlah	(%)			
1	1	13	93%	8	57%	0,3	41%	Baik
2	2	10	71%	5	36%	0,3	41%	Baik
3	3	8	57%	2	14%	0,4	21%	Baik
4	4	8	57%	5	36%	0,2	50%	Baik
5	5	10	71%	6	43%	0,2	14%	Baik
6	6	10	71%	7	50%	0,2	11%	Baik
7	7	14	100%	8	57%	0,4	21%	Baik
8	8	10	71%	6	43%	0,2	14%	Baik
9	9	9	64%	6	43%	0,2	11%	Baik
10	10	14	100%	11	79%	0,2	50%	Baik
11	11	13	93%	10	71%	0,2	45%	Baik
12	12	8	57%	4	29%	0,2	14%	Baik
13	13	9	64%	6	43%	0,2	36%	Baik
14	14	12	86%	8	57%	0,2	14%	Baik
15	15	10	71%	7	50%	0,2	41%	Baik
16	16	14	100%	9	64%	0,3	18%	Baik
17	17	5	36%	3	21%	0,1	7%	Direvisi
18	18	10	71%	7	50%	0,2	38%	Baik
19	19	11	79%	5	36%	0,4	21%	Baik

No	Nomor Soal	Jawaban benar kelompok pandai		Jawaban benar kelompok lemah		Indeks Daya Pembeda	Indeks Tingkat Kesulitan (%)	Keterangan direvisi atau tidak
		Jumlah	(%)	Jumlah	(%)			
20	20	8	57%	3	21%	0,3	18%	Baik
21	21	8	57%	5	36%	0,2	35%	Baik
22	22	13	93%	9	64%	0,2	14%	Baik
23	23	9	64%	5	36%	0,2	14%	Baik
24	24	9	64%	4	29%	0,3	18%	Baik
25	25	14	100%	9	64%	0,3	41%	Baik
26	26	14	100%	7	50%	0,5	36%	Baik
27	27	9	64%	5	36%	0,2	14%	Baik
28	28	13	93%	8	57%	0,3	18%	Baik
29	29	13	93%	8	57%	0,3	46%	Baik
30	30	11	79%	8	57%	0,2	50%	Baik
31	31	13	93%	9	64%	0,2	14%	Baik
32	32	7	50%	4	29%	0,3	41%	Baik
33	33	12	86%	9	64%	0,2	50%	Baik
34	34	9	64%	7	50%	0,1	7%	Direvisi
35	35	11	79%	7	50%	0,2	14%	Baik
36	36	10	71%	7	50%	0,2	11%	Baik
37	37	11	79%	8	57%	0,2	36%	Baik
38	38	8	57%	7	50%	0	6%	Direvisi
39	39	13	93%	8	57%	0,3	18%	Baik
40	40	9	64%	6	43%	0,2	34%	Baik

Berdasarkan hasil analisis butir tes tentang daya beda dan tingkat kesulitan pada tabel 3.6 dapat disimpulkan bahwa dari 40 tes yang dianalisis terdapat 3 soal yang harus direvisi, yaitu butir soal nomer 17, 34, dan 38 sebab nomer tersebut memiliki indeks daya pembeda yang sangat lemah. Butir soal tersebut perlu dilakukan revisi agar memiliki daya beda dan tingkat kesulitan tes yang baik.

3.11 Metode Analisis Data

Metode analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan Uji t (*t-test*) untuk sampel terpisah. Salah satu rumus yang digunakan untuk sampel terpisah adalah sebagai berikut.

$$\sqrt{\frac{\frac{2}{1} + \frac{1}{1}}{2}}$$

Keterangan :

M_1 = nilai rata-rata kelompok X_{-1} (kelompok eksperimen)

M_2 = nilai rata-rata kelompok X_{-2} (kelompok control)

x_{-1} = deviasi setiap nilai X_{-1} dari rata-rata X_{-1}

x_{-2} = deviasi setiap nilai X_{-2} dari rata-rata X_{-2}

N = banyaknya subjek/sampel penelitian

a. Hipotesis

H_a = ada pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso.

H_0 = tidak ada pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso.

b. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji pengaruh *treatment* yang signifikan menggunakan uji *t two tail*.

Dengan taraf signifikansi 5% dengan ketentuan sebagai berikut.

1. Jika $t_{test} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika $t_{test} < t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% maka H_0 diterima dan H_a ditolak

c. Keputusan hasil pengujian hipotesis

1. Hipotesis nihil ditolak apabila hasil uji-t menunjukkan hasil signifikansi diatas 5%.
2. Hipotesis nihil diterima apabila hasil uji-t menunjukkan hasil signifikansi dibawah 5%.

Hasil uji t-test kemudian dilanjutkan dengan menghitung keefektifan relative. Keefektifan relative berguna untuk mendeteksi tingkat keberhasilan suatu *treatment* dibandingkan dengan perlakuan lainnya terhadap suatu kelompok atau untuk mengetahui keefektifan relative dari hasil belajar siswa kelas IV-A menggunakan metode *role playing* dan kelas IV-B menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Keefektifan relative dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

(————)

Keterangan:

ER = tingkat keefektifan relative tingkat perlakuan kelompok eksperimen dibandingkan dengan perlakuan kelompok kontrol

MX_1 = rata-rata beda kelas kontrol

MX_2 = rata-rata beda kelas eksperimen

Tabel 3.8 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif

Hasil Uji Keefektifan Relatif	Kategori Keefektifan
81% - 100%	Keefektifan sangat tinggi
61% - 80%	Keefektifan tinggi
41% - 60 %	Keefektifan sedang
21% - 40%	Keefektifan rendah
0% - 20%	Keefektifan sangat-sangat rendah

Masyhud (2016:385)

BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini diuraikan tentang: (1) Kesimpulan, dan (2) Saran.

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa tema Indahnya Keragaman di Negeriku di SDN Kejayan 1 Bondowoso. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji t pada ranah kognitif t hitung > t tabel ($7,423 > 2,000$) maka hipotesis nihil ditolak dengan hipotesis alternatif diterima. Penghitungan keefektifan relatif (ER) untuk mengetahui keefektifan dari penerapan metode *role playing* jika dibandingkan dengan tanpa menggunakan metode *role playing* diperoleh hasil perhitungan ER yaitu 88,8% dengan tingkat keefektifan sangat tinggi. Data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pencapaian dari hasil belajar siswa kelas IVA yang diajar menggunakan metode *role playing* lebih baik jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas IVB yang pembelajara tanpa menggunakan metode *role playing*.

5.2 Saran

Berdasarkan dari kesimpulan di atas, saran dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran instruksi atau penjelasan yang diberikan harus jelas mengenai materi yang akan diajarkan dan dapat menggunakan metode *role playing* yang sesuai dengan karakteristik siswa agar pembelajaran berlangsung dengan baik.
- b. Bagi kepala sekolah, metode *role playing* dapat mendukung peningkatan kualitas pendidikna di sekolah dan dapat dijadikan untuk bahan evaluasi dalam peningkatan kompetensi guru.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan bahan pertimbangan dalam penyusunan penelitian dengn subjek dan variabel yang berbeda.

- d. Bagi peneliti lain, perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan yang lebih baik dari penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi, mata pelajaran atau kemampuan belajar lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyahroni. 2018. Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV SDN Muhammadiyah 1 Jember. *Skripsi*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Anjani. 2015. Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Tema Keperluan Sehari-hari terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas III SDN Dabasah 3 Bondowoso. *Skripsi*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Arikunto. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Keempat. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aritonang. 2008. Minat dan Motifasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Djamrah. 2002. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Cetakan Ketujuh Belas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdayama. 2015. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Edisi Kedua. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Herliani. 2018. Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKN Pokok Bahasan Kebebasan Berorganisasi Pada Siswa Kelas V SDN Balunglor 3 Kabupaten Jember. *Skripsi*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Khuluqo. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lapono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Mahsyud. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan, Edisi Kelima, Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan*.
- Mahsyud. 2015. *Analisis Data Statistik Untuk Penelitian Pendidikan, Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan*.
- Mahsyud. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan, Edisi Kelima, Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan*.

- Majid. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT: Rosdakarya.
- Martha. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Berbasis Karakter Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Gugus Kerobokan Kelod, Singaraja.
- Mutrofin. 2018. *Hasil Pem(belajar)an Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Pringgawidagda. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicitra Karya Nusa.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Edisi Keenam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Mengembangkan Profesionalisme Abad 21. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Edisi Keenam Belas. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutikno, S. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Sutikno, Sobry. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Sutino. 2011. Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas V SD Pandak 1 Sidoharjo Sragen Tahun Ajar 2010/2011.
- Trianto. 2017. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Ukurniawati. 2013. *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik*.
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003. Jakarta.
- Wahab. 2009. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Wijayanti. 2018. Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Tema Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Rambigundam 2 Jember. *Skripsi*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Wulandari. 2015. Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Tema Indahnya Keragaman di Negeriku di SDN Karangrejo 03 Jember. *Skripsi*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Lampiran A. Matrik Penelitian

ARDIAH REGITA CAHYANI / 160210204007 / FKIP - PGSD

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode
1. Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku pada Siswa Kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2019-	1. Adakah Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa tema Indahnnya Keragaman di Negeriku pada Siswa Kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso Tahun Ajaran 2019/202	1. Variabel bebas: Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> 2. Variabel terikat: hasil belajar siswa Selisih hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> . 3. Variabel kontrol: <ul style="list-style-type: none"> • Guru • Siswa • Materi • Waktu • <i>Pretest</i> • <i>Posttest</i> 	1. Guru telah menyiapkan skenario pembelajaran. 2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario yang telah dibuat. 3. Guru membentuk kelompok. 4. Penyampaian kompetensi. 5. Siswa melakonkan skenario yang telah dipelajarinya. 6. Kelompok siswa membahas peran yang	1. Responden penelitian adalah siswa Kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso tahun pelajaran 2019/2020. 2. Informan - Guru kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso 3. Dokumen 4. Referensi	1. Desain penelitian dengan pola <i>Matched Group</i> 2. Metode penen Kejayan 1 Bo 3. Metode penen siswa kelas s Kejayan 1 Bo pelajaran 201 4. Metode pengun a. Observas b. Tes c. Dokumen 5. Teknik Analisis rumus: $\sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n}}$ Keterangan: = Nilai rata-r eksperimen.

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode
2020.	0?		dilakukan oleh pelakon. 7. Presentasi hasil kelompok. 8. Bimbingan penyimpulan dan refleksi.		= Nilai rata-rata = Jumlah k eskperimen. = Jumlah k kontrol. = Banyaknya eksperimen. = Banyaknya kontrol.



Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data**PEDOMAN PENGUMPULAN DATA****B.1 Pedoman Dokumentasi**

No.	Data yang diperoleh	Sumber Data
1.	Daftar nama siswa kelas IVA dan IVB SDN Kejayan 01 Bondowoso	Dokumen
2.	Nilai siswa kelas IVA dan IVB SDN Kejayan 01 Bondowoso	Dokumen

B.2 Pedoman Tes

No.	Data yang diperoleh	Sumber Data
1.	Hasil <i>pre-test</i>	Siswa kelas IVA dan IVB SDN Kejayan 01 Bondowoso
2.	Hasil <i>post-test</i>	Siswa kelas IVA dan IVB SDN Kejayan 01 Bondowoso

Lampiran C. Hasil Observasi Sebelum Penelitian**C1. Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran di Kelas IV-A**

Petunjuk:

1. Pengamatan dilakukan kepada guru dan siswa
2. Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengamatan sesuai dengan pengamatan yang dilakukan saat pembelajaran di kelas.

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
1.	Pembelajaran lebih didominasi oleh guru.	√	
2.	Guru menggunakan media pada saat menerangkan Materi.		√
3.	Guru sudah menerapkan pendekatan <i>saintifik</i> dalam pembelajaran.	√	
4.	Semua siswa memperhatikan guru saat menjelaskan Materi.		√
5.	Semua siswa aktif dalam kegiatan diskusi.		√
6.	Kesesuaian kegiatan apersepsi dengan materi.		√
7.	Menyampaikan tujuan pembelajaran.		√
8.	Menyampaikan materi pembelajaran.	√	
9.	Meminta siswa untuk melakukan pengamatan.	√	
10.	Memberi kesempatan siswa untuk bertanya.	√	
11.	Memberi kesempatan siswa untuk mengumpulkan informasi dengan membaca beberapa sumber bacaan.		√
12.	Memberi kesempatan pada siswa untuk mengolah informasi yang telah didapatkannya.		√
13.	Memberi kesempatan siswa untuk mengemukakan pendapat.	√	
14.	Memberikan penguatan kepada siswa.	√	
15.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran.		√
16.	Memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan.	√	
17.	Memberikan tes atau kuis pada akhir pembelajaran.		√
18.	Keadaan kelas kondusif.		√

C2. Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran di Kelas IV-B

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
1.	Pembelajaran lebih didominasi oleh guru.	√	
2.	Guru menggunakan media pada saat menerangkan materi.		√
3.	Guru sudah menerapkan pendekatan <i>saintifik</i> dalam pembelajaran.	√	
4.	Semua siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi.		√
5.	Semua siswa aktif dalam kegiatan diskusi.		√
6.	Kesesuaian kegiatan apersepsi dengan materi.		√
7.	Menyampaikan tujuan pembelajaran.		√
8.	Menyampaikan materi pembelajaran.	√	
9.	Meminta siswa untuk melakukan pengamatan.	√	
10.	Memberi kesempatan siswa untuk bertanya.	√	
11.	Memberi kesempatan siswa untuk mengumpulkan informasi dengan membaca beberapa sumber bacaan.	√	
12.	Memberi kesempatan pada siswa untuk mengolah informasi yang telah didapatkannya.		√
13.	Memberi kesempatan siswa untuk mengemukakan pendapat.		√
14.	Memberikan penguatan kepada siswa.	√	
15.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran.		√
16.	Memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan.		√
17.	Memberikan tes atau kuis pada akhir pembelajaran.		√
18.	Keadaan kelas kondusif.		√

Bondowoso, 21 Oktober 2019

Ardiah Regita Cahyani
NIM 160210204007

Lampiran D. Daftar Nilai Siswa**D1. Daftar nilai siswa kelas IV A SDN Kejayan 1 Bondowoso**

No	Nama Siswa	L/P	Nilai B.Indo	Nilai IPS	Nilai PPKN	Rata-rata
1	Ana Malika	P	70	65	75	68
2	Abelia Putri	P	80	65	60	68
3	Ahmad Rivaldo	L	60	70	60	63
4	Amalia Hikmah	P	75	80	65	73
5	Ana Rismatul A.	P	70	60	50	60
6	Anisa Cahyaning	P	75	75	75	75
7	Aufa Nafasya V	P	60	55	70	62
8	Chika Aulia	P	70	70	60	67
9	Denians Kevin S	L	50	60	50	53
10	Dinda Karunia	P	80	80	80	80
11	Fahri Adila	L	50	60	55	55
12	Femi Nur Fadila	P	70	70	60	67
13	Khohrihe	L	80	40	50	57
14	Lutfi Arif A. H	L	60	50	50	53
15	M. A. Cahyono	L	70	70	70	70
16	M. Alfian Baitur	L	50	50	60	53
17	M. Izza Aufa B	L	65	60	60	62
18	M. Kevin N. S.	L	85	80	70	78
19	M. Azzam. S. B	L	60	70	70	67
20	M. Dzikrullah	L	80	50	60	63
21	M. Farel. F	L	80	70	75	75
22	M. Ghufron	L	75	70	70	72
23	M. Hokiki	L	70	80	80	77
24	M. Irfan	L	60	55	70	62
25	M. Iwan. A	L	60	75	75	70
26	Nadine Hoirunisa	P	80	50	70	67
27	Nur Ahmad S. M	L	80	75	75	77
28	Rohiatul Rizkiyah	P	70	50	80	67
29	Sandi Permana P.	L	60	55	70	62
30	Silma Ramadhani	P	70	40	60	57
31	Talita Anindiya	P	80	90	85	85
32	Winda Aulia. A	P	90	80	80	83

Keterangan :
KKM : 70
Jumlah siswa yang tuntas : 12
Jumlah siswa yang tidak tuntas : 20
Persentase siswa yang tuntas KKM = _____ x 100%

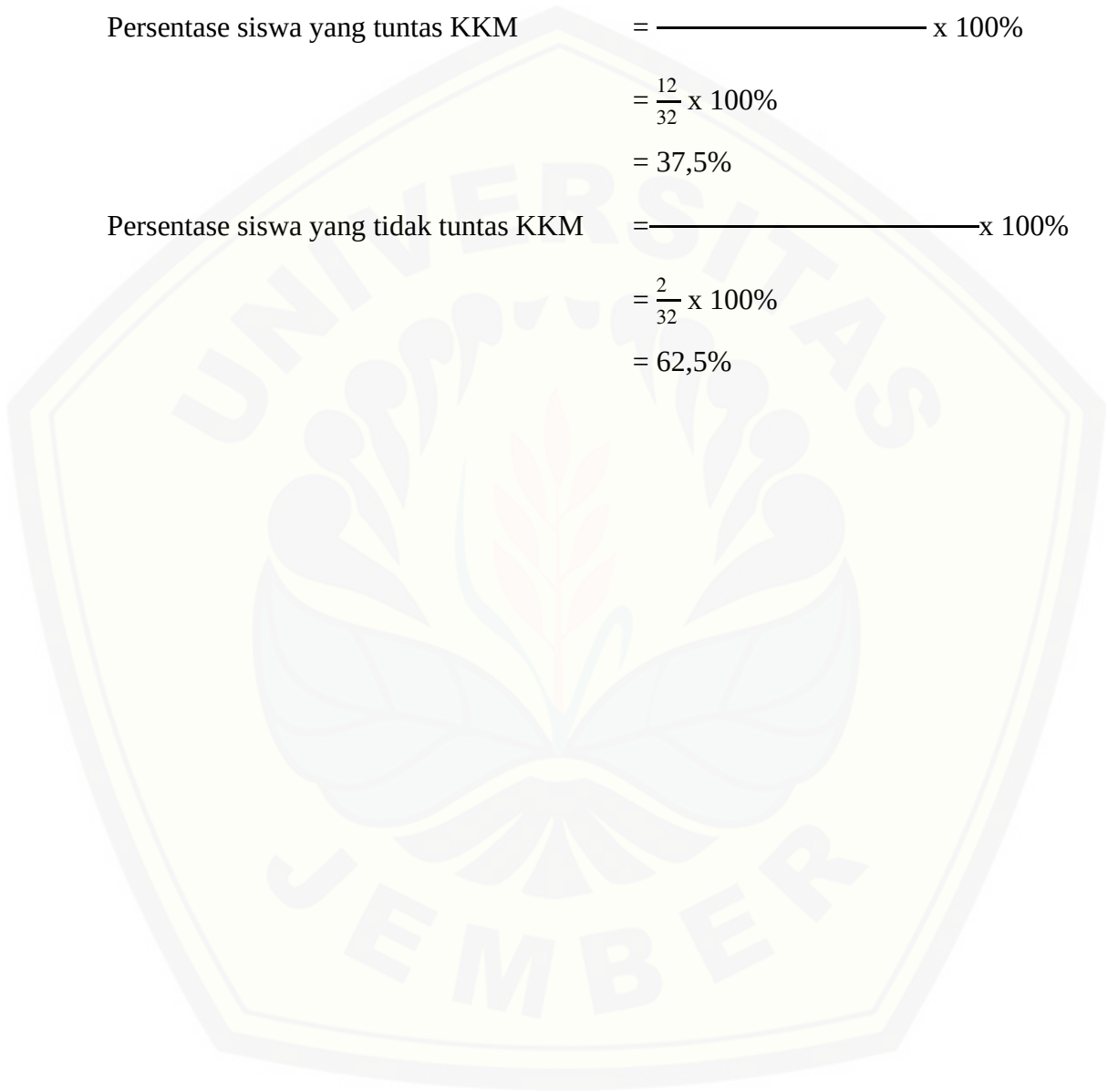
$$= \frac{12}{32} \times 100\%$$

$$= 37,5\%$$

Persentase siswa yang tidak tuntas KKM = _____ x 100%

$$= \frac{2}{32} \times 100\%$$

$$= 62,5\%$$



D2. Daftar nilai siswa kelas IV B SDN Kejayan 1 Bondowoso

No	Nama Siswa	L/P	Nilai B.Indo	Nilai IPS	Nilai PPKN	Rata-rata
1	A. Muhammad. M	L	80	60	55	65
2	Adinda Putri. R	P	80	60	70	70
3	Akhmad Maulana. F	L	60	75	60	65
4	Alfan Basori	L	80	70	60	70
5	Alfan Khrishna. A	L	70	50	50	57
6	Amirah Khansa. L. P	P	70	70	60	67
7	Arinil Haqqa	P	60	55	70	62
8	Bintang R.G. P	L	65	80	70	72
9	Cantika Kirana. L	P	60	70	60	63
10	Charcello A. A	L	80	85	70	78
11	Chintya Sari	P	60	60	50	57
12	Dewi Puspitasari	P	80	70	60	70
13	Ervieno Lucky. M. A	L	80	60	50	63
14	Fariel Haqqol. B	L	40	50	70	53
15	Firdausyah	L	70	60	60	63
16	Gadisyah B. S. R	P	40	60	50	50
17	Hafiza Aisatul. A	P	70	60	50	60
18	Hamdan Mubarak. R	L	80	70	70	73
19	Haura Tsabita. M. A	P	70	80	70	73
20	Kevin Ubaidillah	L	60	50	50	53
21	Mochammad S.R	L	80	70	70	73
22	Mohammad I.A. K	L	70	60	60	63
23	Muhammad Danang	L	70	70	60	67
24	Muhammad R. E	L	60	60	70	63
25	Muhammad Rohil. H	L	65	70	70	68
26	Muhammad S. N	L	70	60	70	67
27	Rafa Rameyza	L	70	75	70	72
28	Rendra Adiwangsa. R	L	70	50	80	67
29	Safa Nur. H	P	70	60	70	67
30	Sinta Bella	P	80	80	80	80
31	Siti Ramadani	P	80	60	70	70
32	Wilda Aulia	P	80	80	70	77

Keterangan:

KKM : 70

Jumlah siswa yang tuntas : 13

Jumlah siswa yang tidak tuntas : 19

Persentase siswa yang tuntas KKM = _____ x 100%

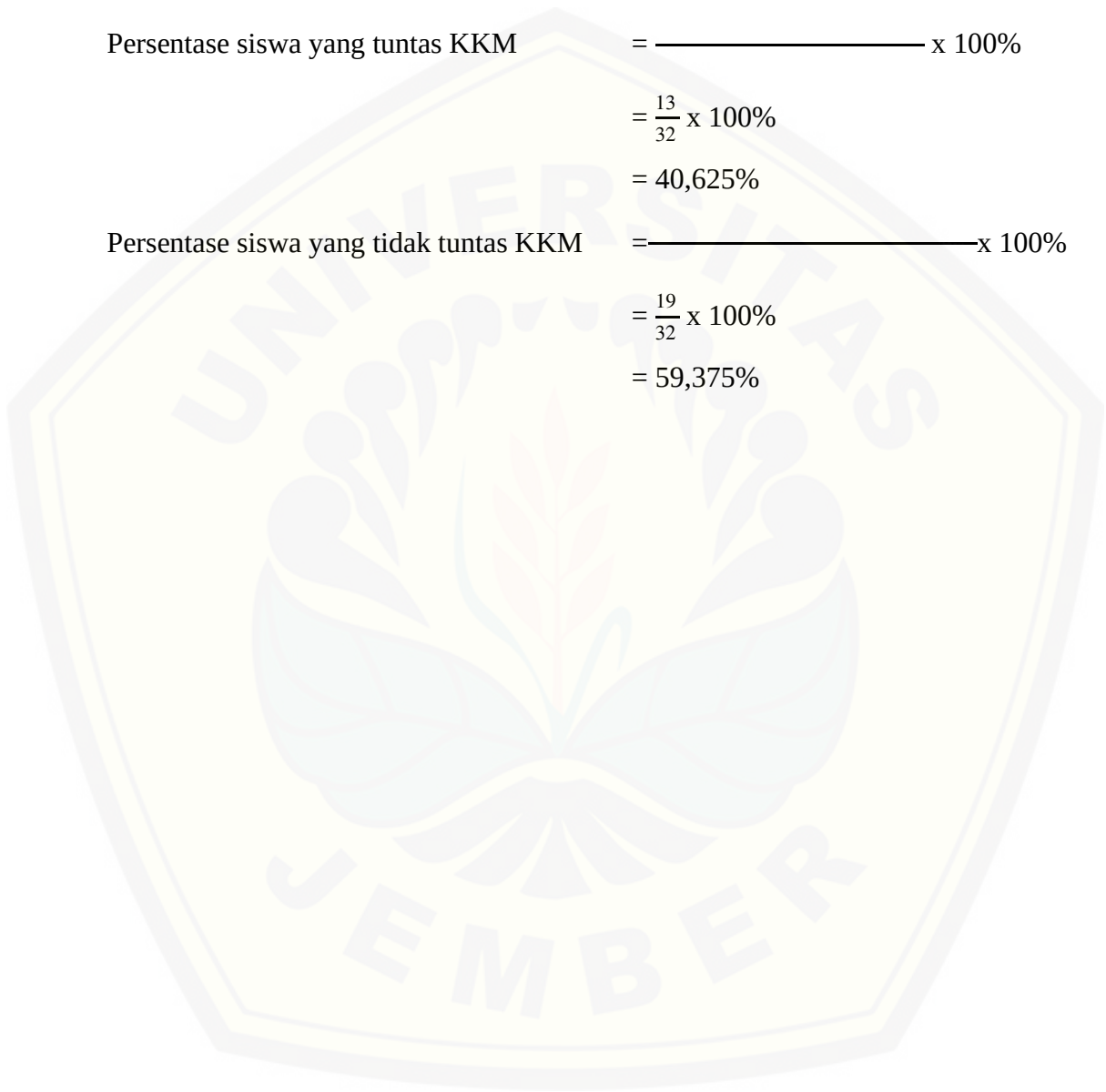
$$= \frac{13}{32} \times 100\%$$

$$= 40,625\%$$

Persentase siswa yang tidak tuntas KKM = _____ x 100%

$$= \frac{19}{32} \times 100\%$$

$$= 59,375\%$$



D3. Rata-rata nilai kelas IV A dan nilai Kelas IV B

No	Nama Siswa	Rata - Rata Kelas A	Nama Siswa	Rata-rata Kelas B
1	Ana Malika	68	A. Muhammad.	65
2	Abelia Putri	68	Adinda Putri. R	70
3	Ahmad Rivaldo	63	Akhmad M. F	65
4	Amalia Hikmah	73	Alfan Basori	70
5	Ana Rismatul	60	Alfan K. A	57
6	Anisa Cahyaning	75	Amirah K. L. P	67
7	Aufa Nafasya V	62	Arinil Haqqa	62
8	Chika Aulia	67	Bintang R.G. P	72
9	Denians Kevin S	53	Cantika K. L	63
10	Dinda Karunia	80	Charcello A. A	78
11	Fahri Adila	55	Chintya Sari	57
12	Femi Nur Fadila	67	Dewi P.	70
13	Khohrihe	57	Ervieno L. M. A	63
14	Lutfi Arif A. H	53	Fariel Haqqol. B	53
15	M. Agus C.	70	Firdausyah	63
16	M. Alfan B. R.	53	Gadisyah B. S.	50
17	M. Izza Aufa B	62	Hafiza Aisatul	60
18	M. Kevin N. S.	78	Hamdan M. R	73
19	M. Azzam. S. B	67	Haura T. M. A	73
20	M. Dzikrullah	63	Kevin U.	53
21	M. Farel. F	75	Mochammad S	73
22	M. Ghufron	72	Mohammad I.A	63
23	M. Hokiki	77	M.Danang	67
24	M. Irfan	62	Muhammad R.	63
25	M. Iwan. A	70	M. Rohil. H	68
26	Nadine H.	67	Muhammad S	67
27	Nur Ahmad S. M	77	Rafa Rameyza	72
28	Rohiatul Rizkiyah	67	Rendra A. R	67
29	Sandi Permana P.	62	Safa Nur. H	67
30	Silma Ramadhani	57	Sinta Bella	80
31	Talita Anindiya	85	Siti Ramadani	70
32	Winda Aulia. A	83	Wilda Aulia	77

Lampiran E. Silabus Pembelajaran

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN Kejayan 01 Bondowoso

Sub Tema : Indahnya Keragaman di Negeriku

Kelas/Semester : IV/2

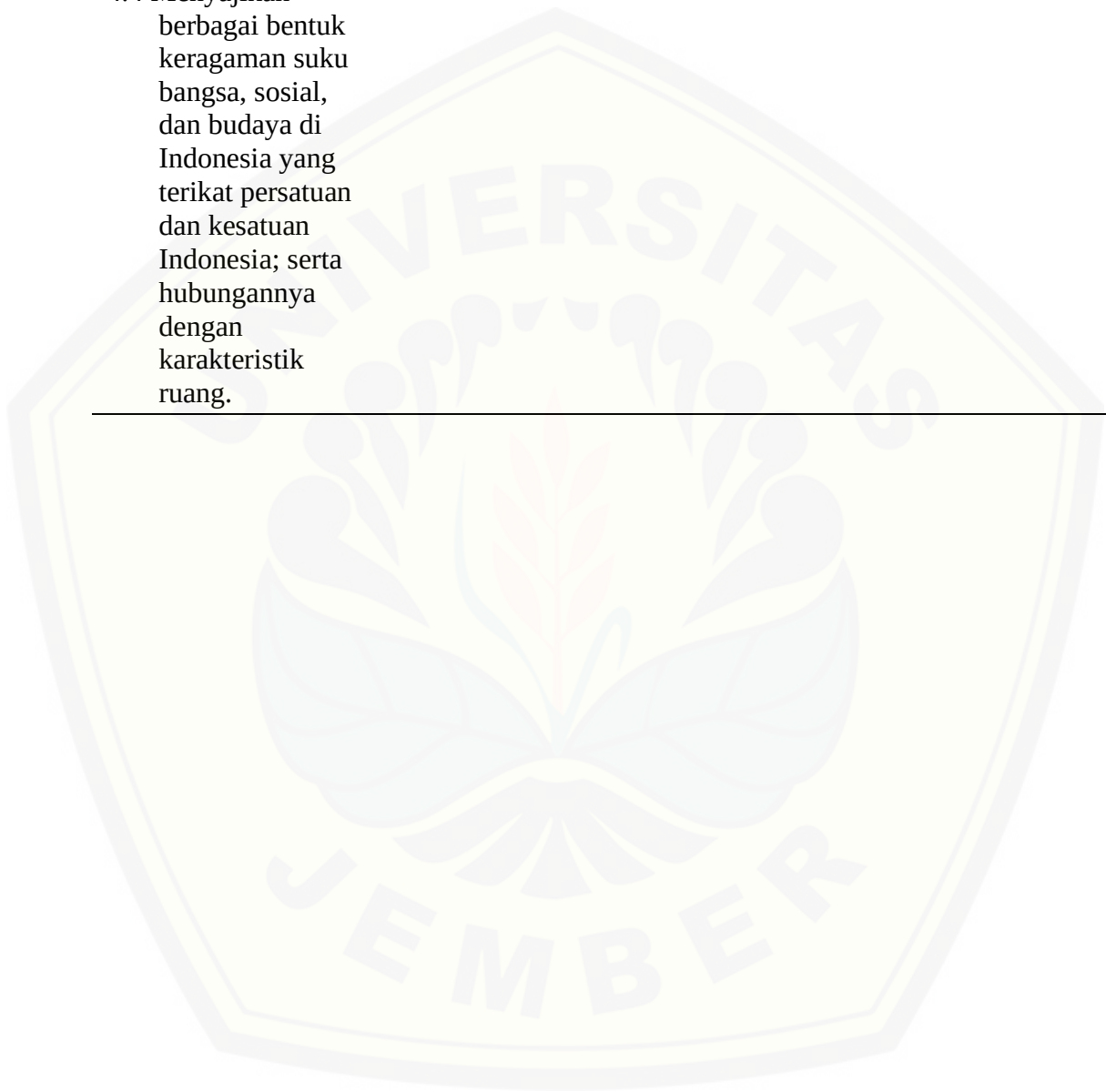
Tahun Ajaran : 2019/2020

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
Bahasa Indonesia 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks. 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	<ul style="list-style-type: none"> Menuliskan informasi penting dalam teks 	<ul style="list-style-type: none"> Keragaman ekonomi di Indonesia 	<ol style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa membaca teks mengenai keragaman ekonomi di bidang pertanian, peternakan, perikanan dan perdagangan Siswa menuliskan informasi penting dalam teks
IPS 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan aktifitas ekonomi yang dilakukan setiap keluarga siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Keragaman ekonomi di Indonesia 	<ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan teks drama mengenai keragaman ekonomi di Indonesia. Guru menghangatkan suasana dengan dengan meotivasi siswa. Guru menjelaskan watak atau

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
<p>identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>			<p>karakter apa yang mereka sukai dan apa yang harus mereka kerjakan selanjutnya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menjelaskan peraturan bermain peran. 5. Guru mempersiapkan penonton dengan menginformasikan kelompok yang tidak bermain peran mendapat tugas sebagai pengamat. 6. Guru menyuruh kelompok 1 untuk melakukan tahap <i>role playing</i> sesuai dengan naskah drama yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. 7. Guru memberikan tugas pada kelompok 2, 3, dan 4 untuk mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 1. 8. Guru mengajak siswa untuk dan mengevaluasi peran dimainkan oleh kelompok 1. 9. Kelompok 2, 3, dan 4 dengan sistem yang sama melakukan pemeranan yang sama seperti kelompok 1, namun dengan dialog yang berbeda.

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
<p>PPKn</p> <p>1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan sikap toleransi yang dapat diterapkan di sekolah. • Menerapkan sikap toleransi di sekolah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Toleransi terhadap keragaman 	<p>10. Guru mengajak siswa untuk membagi pengalaman dan mengambil keputusan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan siswa mengenal sikap toleransi. 2. Siswa bertanya jawab tentang manfaat dari bertoleransi dalam lingkungan masyarakat. 3. Siswa mencermati teks mengenai toleransi. 4. Guru menjelaskan manfaat sikap toleransi untuk persatuan dan kesatuan bangsa.

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.			



Lampiran F. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**F.1 RPP Kelas Eksperimen****Pertemuan 1****Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Kejayan 01 Bondowoso
Kelas/Semester	: IV/2
Tema	: Indahnya Keragaman di Negeriku
Sub Tema	: 2. Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
Pembelajaran	: 4 (Empat)
Alokasi Waktu	: 5 X 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat dan membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar**Bahasa Indonesia**

- 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.
- 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

IPS

3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

PPKn

1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.

2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

C. Indikator**Bahasa Indonesia**

- Menuliskan informasi penting dalam teks

IPS

- Menjelaskan aktivitas ekonomi di lingkungan masyarakat

PPKn

- Menjelaskan sikap toleransi yang dapat diterapkan di sekolah.
- Menerapkan sikap toleransi di sekolah.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mencermati teks, siswa dapat menjelaskan informasi-informasi dalam teks dengan benar.

2. Setelah melakukan kegiatan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan aktivitas ekonomi di masyarakat dengan benar.
3. Setelah melakukan kegiatan *role playing*, siswa mampu menjelaskan sikap toleransi yang dapat diterakan di lingkungan sekolah dengan benar.
4. Setelah melakukan kegiatan *role playing*, siswa mampu menerapkan sikap toleransi di sekolah dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

1. Keragaman ekonomi di Indonesia
2. Toleransi terhadap keragaman

F. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

1. Metode: *Role playing*, diskusi
2. Pendekatan: *Scientific*

G. Skenario Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kegiatan Awal (5 menit)	
1. Guru memberikan salam dan mengajak siswa untuk berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing.	1. Siswa menjawab salam dan berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing.
2. Guru memberikan apresiasi dengan menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan siswa sebelum berangkat ke sekolah.	2. Siswa menjawab dan mendengarkan penjelasan guru.
3. Guru memberi motivasi pada siswa dan menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari.	3. Siswa mendengarkan penjelasan guru.
4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi yang akan dipelajari	4. Siswa mendengarkan penjelasan guru.
Kegiatan Inti (165 menit)	
1. Guru membentuk 4 kelompok sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki siswa.	1. Siswa membentuk kelompok dengan tingkat kemampuan yang dimilikinya.
2. Guru memberikan soal <i>pre-test</i> pada siswa.	2. Siswa mengerjakan soal <i>pre-test</i> yang diberikan guru.
3. Guru menunjukkan gambar tentang berbagai macam aktivitas ekonomi.	3. Siswa mengamati gambar.
4. Guru menjelaskan empat kegiatan	4. Siswa mendengarkan penjelasan

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
ekonomi pertanian, peternakan, perikanan dan perdagangan.	guru.
5. Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai pekerjaan orang tua siswa.	5. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai pekerjaan orang tua siswa.
6. Guru meminta siswa melakukan diskusi kelas untuk membahas aktivitas ekonomi keluarga siswa.	6. Siswa berdiskusi secara berkelompok.
7. Guru meminta setiap kelompok mempersentasikan hasil diskusinya di depan kelas.	7. Siswa mempersentasikan hasil diskusi.
8. Guru menjelaskan aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan pekerjaan yang disebutkan oleh siswa.	8. Siswa mendengarkan penjelasan guru.
9. Guru mengarahkan siswa untuk mengenal sikap toleransi.	9. Siswa mengenal sikap toleransi.
10. Guru mengajak siswa bertanya jawab tentang manfaat toleransi di lingkungan masyarakat.	10. Siswa melakukan tanya jawab manfaat toleransi di lingkungan masyarakat.
11. Guru membagikan teks dialog <i>role playing</i> dan memberikan waktu pada siswa untuk mempelajarinya secara berkelompok.	13. Siswa mempelajari teks dialog <i>role playing</i> bersama kelompoknya.
Kegiatan Akhir (5 menit)	
1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.	1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya terkait materi yang telah disampaikan.	2. Siswa bertanya apabila ada yang belum dipahami.
3. Guru meminta siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah dipelajari hari ini.	3. Siswa mempelajari kembali materi yang telah dipelajari tadi di rumah masing-masing.
4. Guru mengajak siswa berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing.	4. Siswa berdoa menurut keyakinan dan agama masing-masing.

H. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

Sumber Belajar

- a. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. *Indahnya Keragaman di Negeriku* (Buku Guru), Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- b. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. *Indahnya Keragaman di Negeriku* (Buku Siswa), Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Media Pembelajaran

- a. Gambar aktivitas ekonomi di lingkungan masyarakat.
- b. Teks drama

I. Penilaian

Teknik Penilaian

- Penilaian kognitif dengan menggunakan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda (soal *pre-test* dan *post-test*).

Pertemuan 2**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Kejayan 01 Bondowoso
Kelas/Semester	: IV/2
Tema	: Indahnya Keragaman di Negeriku
Sub Tema	: 3. Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
Pembelajaran	: 4 (Empat)
Alokasi Waktu	: 5 X 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat dan membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di ruma, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar**Bahasa Indonesia**

- 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.
- 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

IPS

3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

PPKn

1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.

2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

C. Indikator**Bahasa Indonesia**

- Menuliskan informasi penting dalam teks

IPS

- Menjelaskan aktivitas ekonomi di lingkungan masyarakat

PPKn

- Menjelaskan sikap toleransi yang dapat diterapkan di sekolah.
- Menerapkan sikap toleransi di sekolah.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mencermati teks, siswa dapat menjelaskan informasi-informasi dalam teks dengan benar.

2. Setelah melakukan kegiatan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan aktivitas ekonomi di masyarakat dengan benar.
3. Setelah melakukan kegiatan *role playing*, siswa mampu menjelaskan sikap toleransi yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah dengan benar.
4. Setelah melakukan kegiatan *role playing*, siswa mampu menerapkan sikap toleransi di sekolah dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

1. Keragaman ekonomi di Indonesia
2. Toleransi terhadap keragaman

F. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

1. Metode: *Role playing*, diskusi
2. Pendekatan: *Scientific*

G. Skenario Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kegiatan Awal (5 menit)	
1. Guru memberikan salam dan mengajak siswa untuk berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing.	1. Siswa menjawab salam dan berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing.
2. Guru memberikan apresiasi dengan menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan siswa sebelum berangkat ke sekolah.	3. Siswa menjawab dan mendengarkan penjelasan guru.
4. Guru memberi motivasi pada siswa dan menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari.	3. Siswa mendengarkan penjelasan guru.
5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi yang akan dipelajari	4. Siswa mendengarkan penjelasan guru.
Kegiatan Inti (165 menit)	
1. Guru menghangatkan suasana dan memotivasi siswa.	1. Siswa mendengarkan penjelasan guru.
2. Guru menjelaskan kembali secara singkat mengenai keragaman aktivitas ekonomi, sikap dan manfaat toleransi dalam masyarakat.	2. Siswa mendengarkan penjelasan guru.
3. Guru menjelaskan watak atau karakter apa yang mereka sukai dan apa yang harus mereka lakukan	3. Siswa memilih peran yang diinginkan sesuai dengan watak atau karakter yang telah dijelaskan

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
(memilih karakter).	oleh guru.
4. Guru menjelaskan mengenai peraturan <i>role playing</i> (menyusun tahap peran).	4. Siswa mendengarkan penjelasan guru.
5. Guru mempersiapkan penonton dengan memberitahukan bahwa kelompok yang tidak ikut bermain peran mendapat tugas sebagai pengamat (menyiapkan pengamat).	5. Siswa yang tidak ikut <i>role playing</i> mendapat tugas menjadi pengamat.
6. Guru meminta kelompok 1 untuk melakukan tahap <i>role playing</i> sesuai dengan naskah drama ayang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya (tahap pemeranan).	6. Kelompok 1 melakukan tahap bermain peran sesuai dengan naskah drama yang diberikan.
7. Guru memberi tugas pada kelompok 2, 3, dan 4 untuk mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 1 dan mengisi lembar kerja kelompok.	7. Kelompok 2, 3, dan 4 mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 1 dan mengisi lembar kerja kelompok.
8. Guru mengajak siswa berdiskusi dan mnegevaluasi peran yang dimainkan oleh kelompok 1 (mengevaluasi peranan).	8. Siswa melakukan diskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan kelompok 1.
9. Guru meminta kelompok 2 untuk melakukan <i>role playing</i> sesuai dengan naskah yang telah diberikan (pemeranan ulang)	9. Kelompok 2 melakukan tahap <i>role playing</i> sesuai dengan naskah drama yang diberikan pada pertemuan sebelumnya.
10. Guru memberi tugas pada kelompok 1, 3, dan 4 untuk mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 1 dan mengisis lembar kerja kelompok.	10. Kelompok 2, 3, dan 4 mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 1 dan mengisis lembar kerja kelompok.
11. Guru mengajak siswa berdiskusi dan mnegevaluasi peran yang dimainkan oleh kelompok 2 (mengevaluasi peranan).	11. Siswa melakukan diskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan kelompok 2.
12. Guru meminta kelompok 3 untuk melakukan <i>role playing</i> sesuai dengan naskah yang telah diberikan (pemeranan ulang)	12. Kelompok 3 melakukan <i>tahap role playing</i> sesuai dengan naskah drama yang diberikan pada pertemuan sebelumnya.
13. Guru memberi tugas pada kelompok 1, 2, dan 4 untuk mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 3 dan mengisis	13. Kelompok 1, 2, dan 4 mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 3 dan mengisis lembar kerja kelompok.

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
lembar kerja kelompok.	
14. Guru mengajak siswa berdiskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan oleh kelompok 3 (mengevaluasi peranan).	14. Siswa melakukan diskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan kelompok 3.
15. Guru meminta kelompok 4 untuk melakukan <i>role playing</i> sesuai dengan naskah yang telah diberikan (pemeranan ulang).	15. Kelompok 4 melakukan tahap <i>role playing</i> sesuai dengan naskah drama yang diberikan pada pertemuan sebelumnya.
16. Guru memberi tugas pada kelompok 1, 2, dan 3 untuk mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 4 dan mengisis lembar kerja kelompok.	16. Kelompok 1, 2, dan 3 mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 4 dan mengisis lembar kerja kelompok.
17. Guru mengajak siswa berdiskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan oleh kelompok 4 (mengevaluasi peranan).	17. Siswa melakukan diskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan kelompok 4.
18. Guru memberikan soal post-test dan lembar angket pada siswa untuk mengetahui pemahaman siswa dari materi yang telah diberikan melalui metode <i>role playing</i> .	18. Siswa mengerjakan soal <i>post-test</i> yang diberikan oleh guru.
Kegiatan Akhir (5 menit)	
1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.	1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya terkait materi yang telah disampaikan.	2. Siswa bertanya apabila ada yang belum dipahami.
3. Guru meminta siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah dipelajari hari ini.	4. Siswa mempelajari kembali materi yang telah dipelajari tadi di rumah masing-masing.
5. Guru mengajak siswa berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing.	4. Siswa berdoa menurut keyakinan dan agama masing-masing.

H. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

Sumber Belajar

- a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. *Indahnya Keragaman di Negeriku* (Buku Guru), Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- b. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. *role playing* (Buku Siswa), Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- c. Teks drama

Media Pembelajaran

- a. Gambar aktivitas ekonomi di lingkungan masyarakat.
- b. Teks drama

I. Penilaian

Teknik Penilaian

- Penilaian kognitif dengan menggunakan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda (soal *pre-test* dan *post-test*).

F.2 RPP Kelas Kontrol

Pertemuan 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN Kejayan 01 Bondowoso
Kelas/Semester	: IV/2
Tema	: Indahnya Keragaman di Negeriku
Sub Tema	: 3. Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
Pembelajaran	: 4 (Empat)
Alokasi Waktu	: 5 X 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat dan membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

- 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.
- 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

IPS

3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

PPKn

1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.

2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

C. Indikator**Bahasa Indonesia**

- Menuliskan informasi penting dalam teks.

IPS

- Menyebutkan aktifitas ekonomi yang dilakukan setiap keluarga siswa
- Menjelaskan aktivitas ekonomi di lingkungan masyarakat

PPKn

- Menjelaskan sikap toleransi yang dapat diterapkan di sekolah.
- Menerapkan sikap toleransi di sekolah.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mencermati teks, siswa mampu menjelaskan informasi-informasi dalam teks dengan benar.
2. Setelah melakukan kegiatan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan aktivitas ekonomi di masyarakat dengan benar.
3. Setelah melakukan kegiatan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan sikap toleransi yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah dengan benar.
4. Setelah melakukan diskusi, siswa mampu menerapkan sikap toleransi di sekolah dengan benar .

E. Materi Pembelajaran

1. Keragaman ekonomi di Indonesia
2. Toleransi terhadap keragaman

F. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

1. Metode: Ceramah, diskusi dan penugasan
2. Pendekatan: *Scientific*

G. Skenario Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kegiatan Awal (5 menit)	
1. Guru memberikan salam dan mengajak siswa untuk berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing.	1. Siswa menjawab salam dan berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing.
2. Guru memberikan apresiasi dengan menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan siswa sebelum berangkat ke sekolah.	2. Siswa menjawab dan mendengarkan penjelasan guru.
3. Guru memberi motivasi pada siswa dan menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari.	3. Siswa mendengarkan penjelasan guru.
4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi yang akan dipelajari	4. Siswa mendengarkan penjelasan guru.
Kegiatan Inti (165 menit)	
1. Guru memberikan soal <i>pre-test</i> pada siswa.	1. Siswa mengerjakan soal <i>pre-test</i> yang diberikan guru.
2. Guru menunjukkan gambar tentang berbagai kegiatan ekonomi di lingkungan masyarakat.	2. Siswa mengamati gambar.

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
3. Guru menjelaskan empat kegiatan ekonomi pertanian, peternakan, perikanan dan perdagangan.	3. Siswa mendengarkan penjelasan guru.
4. Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai pekerjaan orang tua siswa.	4. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai pekerjaan orang tua siswa.
5. Guru meminta siswa melakukan diskusi kelas membahas aktivitas ekonomi yang dilakukan keluarga setiap siswa.	7. Siswa melakukan diskusi kelas secara berkelompok
6. Guru menjelaskan aktivitas ekonomi yang telah disebutkan oleh siswa.	6. Siswa mendengarkan penjelasan guru.
7. Guru meminta siswa untuk mencermati teks bacaan mengenai keragaman yang ada di Indonesia	7. Siswa mencermati teks bacaan.
8. Guru meminta siswa menuliskan informasi penting yang terdapat dalam teks bacaan.	8. Siswa menuliskan informasi penting yang terdapat dalam teks.
Kegiatan Akhir (5 menit)	
1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.	1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya terkait materi yang telah disampaikan.	2. Siswa bertanya apabila ada yang belum dipahami.
3. Guru meminta siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah dipelajari hari ini.	3. Siswa mempelajari kembali materi yang telah dipelajari tadi di rumah masing-masing.
4. Guru mengajak siswa berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing.	4. Siswa berdoa menurut keyakinan dan agama masing-masing.

H. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

Sumber Belajar

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. *Indahnya Keragaman di Negeriku* (Buku Guru), Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. *Indahnya Keragaman di Negeriku* (Buku Siswa), Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Media Pembelajaran

- a. Gambar aktivitas ekonomi di lingkungan masyarakat.

I. Penilaian

Teknik Penilaian

- Penilaian kognitif dengan menggunakan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda (soal *pre-test* dan *post-test*).



Pertemuan 2**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Kejayan 01 Bondowoso
Kelas/Semester	: IV/2
Tema	: Indahnya Keragaman di Negeriku
Sub Tema	: 3. Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
Pembelajaran	: 4 (Empat)
Alokasi Waktu	: 5 X 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat dan membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar**Bahasa Indonesia**

3. 7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.
- 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

IPS

3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

PPKn

1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.

2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

C. Indikator**Bahasa Indonesia**

- Menuliskan informasi penting dalam teks

IPS

- Menjelaskan aktivitas ekonomi di lingkungan masyarakat

PPKn

- Menjelaskan sikap toleransi yang dapat diterapkan di sekolah.
- Menerapkan sikap toleransi di sekolah.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mencermati teks, siswa mampu menjelaskan informasi-informasi dalam teks dengan benar.

2. Setelah melakukan kegiatan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan aktivitas ekonomi di masyarakat dengan benar.
3. Setelah melakukan kegiatan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan sikap toleransi yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah dengan benar.
4. Setelah melakukan diskusi, siswa mampu menerapkan sikap toleransi di sekolah dengan benar .

E. Materi Pembelajaran

1. Keragaman ekonomi di Indonesia
2. Toleransi terhadap keragaman

F. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

1. Metode: Ceramah, diskusi dan penugasan
2. Pendekatan: *Scientific*

G. Skenario Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kegiatan Awal (5 menit)	
1. Guru memberikan salam dan mengajak siswa untuk berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing.	1. Siswa menjawab salam dan berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing.
2. Guru memberikan apresiasi dengan menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan siswa sebelum berangkat ke sekolah.	2. Siswa menjawab dan mendengarkan penjelasan guru.
3. Guru memberi motivasi pada siswa dan menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari.	3. Siswa mendengarkan penjelasan guru.
4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi yang akan dipelajari	4. Siswa mendengarkan penjelasan guru.
Kegiatan Inti (165 menit)	
1. Guru menjelaskan arti dari toleransi.	1. Siswa mendengarkan penjelasan guru.
2. Guru mengarahkan siswa mengenal sikap toleransi.	2. Siswa mengenal sikap toleransi setelah mendengar penjelasan dari guru.
3. Guru meminta siswa melakukan	3. Siswa melakukan diskusi manfaat

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
diskusi tentang manfaat dari bersikap toleransi.	dari toleransi.
4. Guru meminta siswa menuliskan manfaat dari toleransi.	4. Setiap kelompok menuliskan hasil diskusi manfaat bertoleransi.
5. Guru meminta siswa menjelaskan informasi yang didapat dari teks bacaan yang telah dibaca.	5. Siswa menjelaskan informasi yang didapat dari teks bacaan yang telah dibaca.
6. Guru memberikan contoh sikap toleransi yang dapat diterapkan di sekolah.	6. Siswa memperhatikan penjelasan guru.
7. Guru mengarahkan siswa untuk berdiskusi secara berkelompok mengenai sikap toleransi yang dapat diterapkan di sekolah.	7. Siswa berdiskusi secara berkelompok mengenai sikap toleransi yang dapat diterapkan di sekolah.
8. Guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil dari diskusinya.	8. Siswa mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya.
9. Guru berpesan pada siswa untuk menerapkan sikap toleransi seperti apa yang telah dibahas dalam diskusi.	9. Siswa mengembangkan sikap toleransi seperti yang telah didiskusikan.
10. Guru memberikan penekanan pada siswa bahwa sikap toleransi dapat menjaga persatuan dan kesatuan bangsa.	10. Siswa mendengarkan penjelasan guru.
11. Guru memberikan soal <i>post-test</i> pada siswa.	11. Siswa mengerjakan soal <i>pos-test</i> .
Kegiatan Akhir (5 menit)	
1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.	1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya terkait materi yang telah disampaikan.	2. Siswa bertanya apabila ada yang belum dipahami.
3. Guru meminta siswa untuk mempelajari kembali materi yang	3. Siswa mempelajari kembali materi yang telah dipelajari tadi di rumah

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
telah dipelajari hari ini.	masing-masing.
4. Guru mengajak siswa berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing.	4. Siswa berdoa menurut keyakinan dan agama masing-masing.

H. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

Sumber Belajar

- a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. *Indahnya Keragaman di Negeriku* (Buku Guru), Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- b. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. *Indahnya Keragaman di Negeriku* (Buku Siswa), Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Media Pembelajaran

- a. Gambar aktivitas ekonomi di lingkungan masyarakat.

I. Penilaian

Teknik Penilaian

- Penilaian kognitif dengan menggunakan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda (soal *pre-test* dan *post-test*).

Lampiran G. Materi Pembelajaran

KERAGAMAN EKONOMI DI INDONESIA

1. Aktivitas Ekonomi di Bidang Pertanian

Wilayah Indonesia berada di antara lintang LU – LS. Posisi ini menyebabkan wilayah Indonesia beriklim tropis. Wilayah Indonesia mendapatkan banyak sinar matahari dan curah hujan sepanjang tahun. Kondisi ini sangat mendukung aktivitas pertanian. Aktivitas pertanian juga didukung tingkat kesuburan tanah yang tinggi karena pengaruh banyaknya gunung api. Banyak penduduk Indonesia melakukan aktivitas pertanian. Dengan mencermati kondisi geografis Indonesia, aktivitas pertanian dibedakan menjadi pertanian lahan basah dan pertanian lahan kering. Pertanian lahan basah membutuhkan banyak air, misalnya sawah irigasi dan sawah lebak. Pertanian lahan kering membutuhkan sedikit air, misalnya tegalan dan perkebunan. Jenis lahan apa yang cocok dikembangkan di daerahmu?

2. Aktivitas Ekonomi di Bidang Peternakan

Di Indonesia banyak aktivitas peternakan dikelola masyarakat atau badan usaha. Aktivitas tersebut berupa peternakan unggas, peternakan hewan kecil, dan peternakan hewan besar. Beragamnya aktivitas ini menyediakan hasil ternak melimpah. Selanjutnya, hasil ternak dapat dikonsumsi oleh masyarakat. Apa sajakah jenis hewan yang dibudidayakan masyarakat? Jenis hewan yang dibudidayakan sebagai berikut.

- a. Peternakan unggas, meliputi ayam, itik, burung, dan angsa.
- b. Peternakan hewan kecil, meliputi kelinci, kambing, dan domba.
- c. Peternakan hewan besar, meliputi sapi, kerbau, dan kuda.

berbagai kerajinan. Kerajinan dari hasil peternakan misalnya tas, sepatu, sandal, jaket, sarung tangan, dan kok (bola bulutangkis).

3. Aktivitas Ekonomi di Bidang Perikanan

Sekitar dua per tiga luas wilayah Indonesia berupa perairan. Fakta inilah yang menjadikan Indonesia dikenal dengan sebutan negara maritim. Luasnya

wilayah perairan menyimpan potensi kekayaan alam melimpah. Potensi ini dimanfaatkan masyarakat untuk mengembangkan aktivitas perikanan. Aktivitas perikanan dilakukan secara tradisional. Kondisi ini menyebabkan produksi hasil perikanan di Indonesia belum optimal. Aktivitas perikanan dikelompokkan menjadi perikanan tangkap dan perikanan budi daya. Aktivitas perikanan tangkap dilakukan oleh nelayan dengan cara menangkap ikan di laut. Dahulu nelayan mengandalkan angin untuk menggerakkan perahu. Nelayan memanfaatkan angin darat untuk pergi melaut dan angin laut untuk kembali ke daratan. Kini nelayan sudah menggunakan mesin penggerak kapal (motor) untuk menggerakkan perahu. Bagaimana dengan aktivitas perikanan budi daya? Aktivitas perikanan budi daya dilakukan di darat atau di perairan payau. Budi daya ikan di darat dilakukan di kolam, sungai, sawah (mina padi), waduk (bendungan), atau danau. Contohnya budi daya ikan lele, mas, nila, dan mujair. Budi daya ikan di perairan payau dilakukan di tambak di pesisir pantai.

4. Aktivitas Ekonomi di Bidang Perdagangan

Potensi alam tiap-tiap daerah di Indonesia berbeda-beda. Ada yang kaya potensi alam. Ada pula yang miskin potensi alam. Fenomena ini dipengaruhi oleh kondisi geografis tiap-tiap daerah. Akibatnya, tidak setiap daerah mampu menghasilkan barang yang dibutuhkan masyarakat setempat. Untuk mengatasi masalah ini berkembang aktivitas perdagangan. Aktivitas ini dilakukan masyarakat untuk menyalurkan barang dan/atau jasa dari produsen ke konsumen. Barang dagangan dapat berupa hasil pertanian, peternakan, perikanan, hutan, dan barang industri. Aktivitas perdagangan bisa dilakukan tanpa perantara ataupun dengan perantara. Produsen dapat langsung menjual atau menyalurkan barang dan/ atau jasa kepada konsumen. Jika ada perantara, produsen menggunakan perantara untuk menyalurkan barang dan/atau jasa kepada konsumen. Contoh perantara dalam perdagangan antara lain pedagang besar (grosir), agen, dan pedagang eceran. Pada perkembangannya, aktivitas perdagangan juga melibatkan masyarakat luar negeri. Kegiatan perdagangan antarnegara inilah dikenal dengan sebutan ekspor impor.

Sikap Toleransi terhadap Keragaman

Toleransi berasal dari bahasa Latin, *tolerare* yang artinya dengan sabar membiarkan sesuatu. Toleransi dapat diartikan sebagai perilaku terbuka yang menghargai segala perbedaan yang ada dengan sesama manusia. Bersikap toleransi berarti bersikap sabar, menahan diri, serta menghargai dan berhati lapang terhadap orang-orang yang memiliki perbedaan pendapat. Berikut bentuk sikap toleransi terhadap keragaman suku, budaya, agama, ras, dan gender.

1. Toleransi dalam Keragaman Agama

Kebebasan beragama dijamin dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, khususnya pasal 29 ayat (2) yang berbunyi "Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agamanya masing-masing dan untuk beribadat menurut agamanya dan kepercayaannya itu". Dengan adanya jaminan kemerdekaan beragama tersebut, segenap warga negara Indonesia hendaknya mengembangkan sikap toleransi antarumat beragama. Sikap toleransi antarumat beragama dapat diwujudkan dalam bentuk tindakan seperti berikut.

- a. Tidak menghina agama yang diyakini orang lain.
- b. Tidak memaksakan agama kepada orang lain.
- c. Menghormati agama yang diyakini orang lain.
- d. Beribadah dengan baik sesuai ajaran agama yang dianut.
- e. Hormat menghormati dan saling bekerja sama antarumat beragama.
- f. Memberi kesempatan kepada pemeluk agama lain untuk beribadah.
- g. Menjaga kerukunan antarumat beragama, intern umat beragama, dan beragama dengan pemerintah.

2. Toleransi dalam Keragaman Suku dan Ras

Masyarakat Indonesia terdiri atas beragam suku dan ras. Tiap-tiap suku bangsa mempunyai ciri khas yang membedakan dengan suku bangsa yang lain. Ciri suku bangsa yang didasarkan atas ciri fisik disebut ras. Jadi, setiap suku bangsa mempunyai ras masing-masing. Oleh karena itu, tercipta keragaman ras. Terhadap keragaman yang ada, kita harus saling menghormati dan

mengembangkan sikap toleran. Mengapa demikian? Alasannya, masyarakat Indonesia yang terdiri atas beragam suku dan ras pada dasarnya merupakan satu bangsa, yaitu bangsa Indonesia. Jadi, dengan sikap toleransi antarsuku dan ras diharapkan akan terjalin persatuan dan kesatuan bangsa sehingga dapat memperkuat NKRI.

Sikap toleran dalam keragaman suku dan ras dapat kita tunjukkan dalam bentuk sikap dan perilaku baik kepada siapa pun tanpa membedakan suku dan ras mana pun. Selain itu, kita senantiasa menghargai dan menghormati harkat dan martabat setiap manusia dengan mengembangkan semangat persaudaraan dan menjunjung nilai-nilai kemanusiaan. Dalam pergaulan sehari-hari kita harus bisa menerima suku-suku dan ras bangsa lain. Sikap toleran dalam keragaman suku dan ras dapat kita tunjukkan dalam bentuk sikap dan perilaku baik kepada siapa pun tanpa membedakan suku dan ras mana pun.

3. Toleransi dalam Keragaman Sosial Budaya

Indonesia terdiri atas berbagai daerah. Tiap-tiap daerah dihuni oleh masyarakat Indonesia yang memiliki kehidupan sosial dan budaya sendirisendiri. Oleh karena itu, di Indonesia terdapat keragaman sosial budaya. Keragaman sosial budaya merupakan kekayaan bangsa Indonesia yang tidak ternilai harganya dan diwariskan oleh nenek moyang kita dari zaman dahulu. Kita sebagai generasi penerus bangsa hendaknya senantiasa menghormati, melestarikan, dan mengembangkan berbagai bentuk warisan sosial dan budaya Indonesia. Bagaimanakah caranya? Tentu saja dengan bersikap toleran demi mempertahankan keanekaragaman sosial budaya dalam bentuk tindakan seperti berikut.

- a. Bangga terhadap kebudayaan dalam negeri.
- b. Menyaring budaya asing yang masuk Indonesia.
- c. Mengetahui dan selalu mencari informasi keanekaragaman budaya bangsa Indonesia.
- d. Menghormati kelompok lain yang menjalankan kebiasaan sosial dan adat istiadatnya.

- e. Menghargai hasil kebudayaan suku bangsa lain.
- f. Mempelajari dan menguasai seni budaya bangsa sesuai minat dan kesenangannya.
- g. Melestarikan dan mengembangkan berbagai jenis seni tradisional seperti seni tari, seni musik, dan seni pertunjukan.

4. Toleransi dalam Keragaman Gender dan Mengembangkan Kesetaraan Gender

Tuhan telah menciptakan manusia dalam dua jenis yaitu laki-laki dan perempuan. Setiap orang hendaknya memiliki kesadaran gender yaitu kesadaran atas konsep yang meletakkan kedudukan, fungsi, dan peran antara laki-laki dan perempuan dalam masyarakat sejajar. Laki-laki dan perempuan dapat bekerja sama dalam melakukan pembangunan nasional dan menciptakan harmoni sosial. Sebagai contoh, laki-laki dan perempuan dapat mengambil peran yang berguna bagi sesama manusia lainnya. Anak laki-laki dan perempuan memiliki tanggung jawab yang sama untuk menjaga kebersihan dan kerapian tempat tinggal. Siswa perempuan juga memiliki kesempatan sama untuk menjadi ketua kelas seperti halnya siswa laki-laki. Keragaman gender dapat menjadi kekuatan bagi bangsa Indonesia, apabila masyarakat Indonesia menyadari bahwa setiap manusia memiliki hak, kewajiban, dan tanggung jawab yang sama. Adapun sikap yang dapat dikembangkan dalam menghormati keragaman gender adalah sebagai berikut.

- a. Tidak membeda-bedakan laki-laki dan perempuan dalam berteman.
- b. Memberikan hak yang sama antara laki-laki dan perempuan.
- c. Tolong-menolong tanpa membedakan jenis kelamin.

Gambar Aktivitas Ekonomi di Lingkungan Masyarakat

1. Gambar petani padi



2. Gambar peternakan



3. Gambar penjualan hasil ikan



4. Gambar aktivitas perdagangan



Lampiran H. Lembar Kerja Kelompok Kelas Eksperimen**LEMBAR KERJA KELOMPOK**

Nama Kelompok

Nama Anggota Kelompok

- | | |
|---------|---------|
| 1. | 5. |
| 2. | 6. |
| 3. | 7. |
| 4. | 8. |

Petunjuk :

Perhatikanlah percakapan dalam drama yang dimainkan temanmu, lalu jawab dan diskusikanlah pertanyaan di bawah ini dengan kelompokmu!

1. Sebutkan tokoh yang ada dalam cerita tersebut?

Jawab

.....
.....

2. Nilai moral apa yang dapat kita ambil dari cerita drama tersebut?

Jawab

.....
.....

3. Ceritakan dengan singkat drama yang dimainkan oleh temanmu tadi!

Jawab

.....
.....

Lampiran I. Naskah Drama**Teks 1****Kegiatan Produksi di Bidang Pertanian**

Pada suatu hari di musim penghujan ada terlihat ada buruh tani yang sedang menanam padi di sawah. Pada sawah tersebut terlihat ada beberapa orang yang sedang melakukan pekerjaannya masing-masing. Terlihat ada dua orang laki-laki sedang membajak sawah dan diikuti dengan tiga orang wanita yang sedang asik mengobrol seraya menanam padi di lahan yang sudah dibajak menggunakan traktor dan seorang laki-laki (petani) yang sedang membuat irigasi pada sawah tersebut.

Petani : Kira-kira kapan selesainya?

Buruh tani laki-laki 1 : Tidak sampai sehabisan selesai ini pak

Buruh tani laki-laki 2 : Tenang pak airnya banyak ini sudah empuk tanahnya, mudah dibajaknya.

Petani : Alhamdulillah kalo seperti itu.

Seorang wanita sambil membawa nasi berjalan di tepi sawah, kemudian ia menghentikan langkahnya tepat di ujung sawah.

Wanita pembawa nasi : Bapak, ibuk ayo makan dulu hentikan pekerjaannya (berteriak memanggil orang-orang yang sedang bekerja di sawah).

Buruh wanita 1 : Alhamdulillah sudah datang makannya.
(menjawab panggilan wanita pembawa nasi)

Wanita pembawa nasi : Iyah ibuk mari makan dulu.

Buruh wanita 1 : Iyah ibuk taruh dulu disitu.

Buruh wanita 3 : Ayo sudahi dulu pekerjaannya sudah dipanggil ibuk tu.

Buruh tani laki-laki 2 : Waduh cepet ya kalo ada makanan.

Buruh wanita 3 : Rezeki ini le jangan ditolak (tertawa sambil membersihkan tanah di tangannya).

Semua pekerja dan petanipun menepi di tepi sawah untuk beristirahat sejenak dan memakan makanan yang sudah disiapkan oleh wanita pembawa nasi.

- Petani : Bagaimana banyak kerjaan ini?
- Buruh tani laki-laki 2 : Alhamdulillah pak hampir tiap hari banyak tawaran pak sampek gak ada libur sama sekali ini semingguan ini.
- Buruh tani laki-laki 1 : Alhamdulillah banget da pak kalo sudah musim hujan begini sampek kadang kewalahan disempatkan.
- Petani : Alhamdulillah pak kalo begitu.
- Wanita pembawa nasi : Ayo pak dimakan dulu makanannya.
- Buruh tani laki-laki 2 : Iyah ibuk ini masih minum kopi.
- Petani : Buk rokoknya dibawa? tadi ketinggalan di meja.
- Wanita pembawa nasi : Oalah iya pak sudah tak bawa, sebentar ibu ambil di keranjang (berjalan mengambil rokok)

Setelah beristirahat sejenak kemudian semua orang pun yang ada di sawah bersama-sama menikmati makanan yang sudah disiapkan.

Teks 2**Kegiatan Distribusi di Bidang Perdagangan**

Setiap pagi ibu pergi ke pasar untuk berbelanja kemudian didagangkan kembali di rumah. Pada suatu hari, di pagi hari yang dingin ibu akan pergi ke pasar dengan diantar ayah.

Bapak : Buk sudah selesai? Ayo berangkat.

Ibuk : Sebentar pak masih nulis-nulis barang yang habis ini lo.

Bapak : Iya. Bapak tunggu di depan ya (sambil memanaskan sepeda motor).

Ibuk : Ayo pak berangkat ibuk sudah selesai.

Mereka pun berangkat ke pasar menggunakan sepeda motor yang jaraknya tidak jauh dari rumah. Sewaktu ibu berbelanja di pasar bapak menunggu ibu di parkiriran sepeda. Diparkiran terlihat banyak sepeda motor dan laki-laki yang sedang menunggu di sepeda. Orang-orang berlalu lalang berjalan kaki menuju pasar dengan tergesa-gesa.

Bapak : Bapak tunggu disini ya buk.

Ibuk : Iya pak (berjalan kaki pergi ke dalam pasar)

Sesampainya di dalam pasar, ibu berjalan menuju tempat penjual sayuran untuk membeli sayur-sayuran segar.

Ibuk : Pak berapa harga sayur ini? (menunjuk sayur bayam)

Bapak penjual sayur : Rp. 4000 ambil lima iket da buk.

Ibuk : Yasudah ini pak (memberikan bayam pada penjual). Kalo kangkung berapa harganya ini pak?

Bapak : Rp. 1500 satu ikat buk.

Ibuk : 3 ikat Rp. 4000 lah pak.

Bapak : Iya sudah ambil buk.

Ibu penjual timun : Buk mau beli timun saya?

Ibuk : Berapa 1kg nya itu buk?

Ibu penjual timun : Rp. 5000 aja buk.

Ibuk : Iya sudah buk beli timunnya 1kg.

Setelah membeli beberapa sayur yang ada kemudian ibuk pun pergi ke tempat penjualan ikan, disana ibuk membeli berbagai jenis ikan laut.

Ibuk : Pak beli ikan tongkolnya 1 kg dijadikan 4 bungkus pak.

Penjual ikan : Baik ibuk

Ibuk : Beli udangnya sekalian pak $\frac{1}{4}$ kg 2 bungkus pak

Penjual ikan : Baik ibuk.

Ibuk : Beli ikan pindangnya 3 besek ya pak.

Penjual ikan : Iya buk. Beli apa apa lagi ibuk?

Ibuk : Sudah itu saja dulu pak.

Penjual ikan : Baik buk.

Setelah ibu membeli berbagai macam lauk pauk untuk di jual kembali, kemudian ibu pun membeli barang dagangan yang stok nya sudah habis.

Ibuk : Ibuk saya beli berasnya yang bungkus 25 kg 1, beli masako ayam 2 renteng, sajiku 1 renteng, santan bubuk 1 renteng.

Pemilik toko : Baik ibuk, ada lagi yang mau dibeli buk?

Ibuk : Beli itu saja dulu buk.

Pemilik toko : Baik ibuk, ditunggu sebentar ya masih diambulkan barangnya.

Ibuk : Iya buk

Pembantu toko : Ibuk berasnya mau di letakkan dimana ini?

Ibuk : Bisa meminta tolong dibawakan ke parkiran pak?

Pembantu toko : Iya bisa ibuk.

Ibuk : Iya minta tolong dibawakan ya pak.

Pembantu toko : Baik ibuk.

Ibu pun selesai berbelanja di pasar. Ibu dan bapak dengan membawa barang belanjaan yang banyak kembali pulang ke rumah untuk mendagangkan barang yang telah dibeli di pasar.

Teks 3**Kegiatan Produksi di Bidang Peternakan**

Pada suatu hari Ilma, Putri, Lisa dan Ani mendapat tugas sekolah dari gurunya untuk mengamati kegiatan ekonomi yang ada di sekitar rumahnya. Mereka mendapatkan tugas untuk mengamati kegiatan peternakan yang ada lingkungan tempat tinggal mereka. Mereka berempat memilih untuk mengamati kegiatan peternakan bebek yang ada di dekat rumah Ani. Di sore hari yang cerah mereka berempat pergi untuk melakukan pengamatan.

Ilma : Ayo put kita berangkat ke rumah Ani sekarang.

Putri : Tunggu sebentar Ilma saya masih menunggu ibu saya pulang tidak ada orang yang menjaga toko.

Lisa : Memangnya ibu kamu kemana Putri?

Putri : Ibu saya masih pergi kebelakang rumah mengambil daun sirih.

Lisa : Memangnya buat apa daun sirih Putri?

Putri : Buat diminum Lisa.

Ilma : Diminum?

Putri : Iya Ilma daun sirih banyak khasiatnya salah satunya untuk menghilangkan bau badan kata ibu saya.

Beberapa saat kemudian Ibu Putri pun datang.

Ibu Putri : Sudah selesai Putri, sana da kalo mau pergi berangkat penelitian.

Putri : Iya Ibu, Putri berangkat dulu ya bu (mencium tangan Ibu)

Ilma dan Lisa : Kami pergi dulu ya tante. Assalamualaikum.

Ibu Putri : Waalaikumsalam wr.wb, hati-hati di jalan ya nak. Kalo sudah selesai penelitian langsung pulang.

Putri : Iya Ibu

Mereka pun pergi ke rumah Ani.

Ani : Lama sekali kalian datangnya, katanya jam 14.20

sekarang sudah jam 15.08 kalian baru datang.

Putri : Maaf ya Ani menunggu lama, tadi saya masih gantiin Ibu jaga toko sebentar.

Ani : Iya tidak papa Putri.

Ilma : Ayo kita kepeternakannya teman-teman.

Ani : Ayo

Sesampainya di peternakan bebek, terlihat ada banyak bebek dikandang terbuka yang sedang makan. Terlihat peternak laki-laki yang sedang memberi makan bebeknya.

Ani & kawan-kawan : Assalamualaikum wr.wb

Peternak laki-laki : Waalaikumsalam wr.wb, ada perlu apa nak? (sambil memberi makan bebek)

Ani : Ini paman, saya memndapat tugas dari guru untuk meneliti kegiatan peternakan.

Ilma : Iya bapak, kami ingin melihat kegiatan yang biasa bapak lakukan setiap hari dalam beternak bebek dan sedikit bertanya tentang peternakan bebek ini..

Peternak laki-laki : Iya silahkan nak.

Ani : Paman, berapa kali paman memberi makan bebek setiap harinya?

Peternak laki-laki : Biasanya paman memberi makan di pagi hari dan sore hari. Kalo di sore hari atau di pagi hari seperti ini, biasanya paman bawa bebek- bebek ini ke sawah.

Lisa : Untuk apa dibawa ke sawah bapak?

Peternak laki-laki : Untuk di kasi makan, di sawah mereka mencari makanannya sendiri.

Ilma : Apa saja manfaat beternak bebek bapak?

Peternak laki-laki : Untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari nak. Hasil dari telur bebeknya bapak jual ke pasar.

Lisa : Bebeknya dijual juga bapak?

Peternak laki-laki : Iya nak, bebek yang sudah besar dan bebek yang tidak bertelur lagi bapak jual juga.

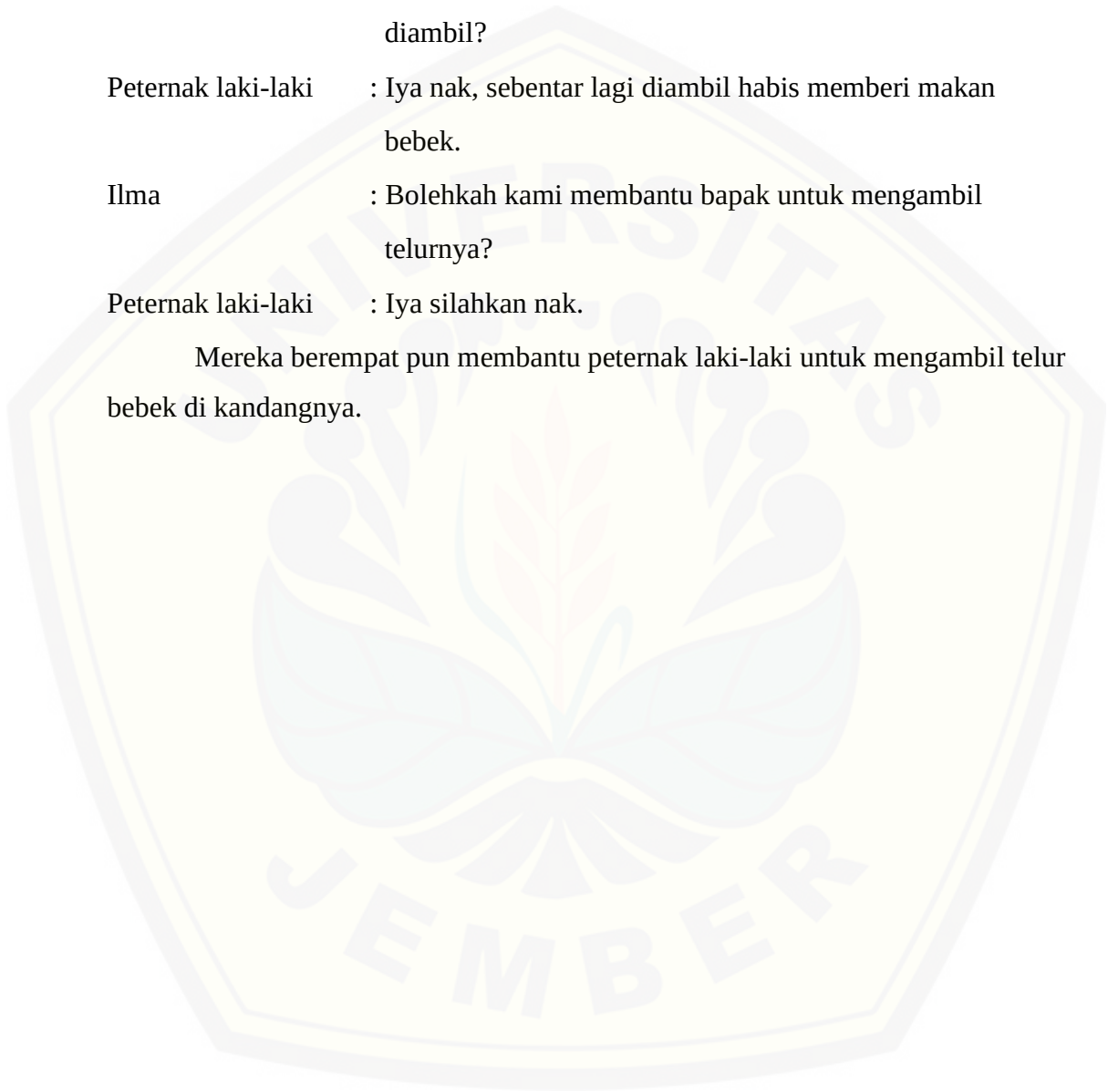
Ilma : Itu ada banyak bebek yang bertelur bapak, kenapa tidak diambil?

Peternak laki-laki : Iya nak, sebentar lagi diambil habis memberi makan bebek.

Ilma : Bolehkah kami membantu bapak untuk mengambil telurnya?

Peternak laki-laki : Iya silahkan nak.

Mereka berempat pun membantu peternak laki-laki untuk mengambil telur bebek di kandangnya.



Teks 4**Kegiatan Produksi di Bidang Perikanan**

Di suatu malam seorang nelayan yang tinggal di pesisir pantai akan pergi untuk menangkap ikan. Setiap harinya ia menangkap ikan untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari.

Anak nelayan : Bapak malam ini apakah bapak akan pergi untuk menangkap ikan?

Nelayan : Iya nak

Anak nelayan : Saya ikut menjaring ikan ya bapak?

Nelayan : Sudah tidak usah ikut, kamu di rumah saja. Besok kan kamu sekolah.

Anak nelayan : Besok saya libur bapak, tanggal merah.

Nelayan : Ya sudah ayo ikut bapak.

Seorang wanita menghampiri mereka berdua yang sedang asik berbincang-bincang mempersiapkan jaring diluar rumah.

Istri Nelayan : Ini bapak bekalnya, dimakan ya.

Anak nelayan : Ibu saya ikut bapak pergi menjaring ikan ya.

Istri nelayan : Besok kan sekolah nak.

Anak nelayan : Besok libur Ibu, tanggal merah.

Istri nelayan : Iya sudah tidak apa-apa kalo kamu mau ikut.

Anak nelayan : Iya Bu

Istri nelayan : Tunggu sebentar ya, Ibu ambilkan bekal juga untukmu.

Anak nelayan : Iya terimakasih Ibu.

Nelayan dan anaknya pun pergi ke pantai untuk menjaring ikan di tengah laut.

Nelayan : Bagaimana pendapatan ikannya kemarin malam pak? (bertanya pada temannya yang sedang mempersiapkan perahu untuk menjaring ikan).

Nelayan 2 : Alhamdulillah pak, cukup buat memenuhi kebutuhan.

- Nelayan : Alhamdulillah
- Nelayan 2 : Anaknya ikut juga pak?
- Nelayan : Iya ini pak mau ikut menjaring besok libur sekolah katanya.
- Nelayan 2 : Iya pak semoga kita mendapat hasil yang banyak malam ini.
- Nelayan : Aamiin, saya berangkat duluan pak. Assalamualikum.
- Nelayan 2 : Waalaikumsalam wr.wb

Sesampainya di tengah laut, ia dan anaknya mulai menebar jaring dan menrik jaring tersebut sampai kepinggir pantai.

- Anak nelayan : Alhamdulillah banyak ikan yang kita dapat bapak.
- Nelayan : Iya alhamdulillah nak, hasil tangkapannya lebih banyak dari yang kemarin malam.

Setelah menjaring ikan mereka pun pergi untuk menjual hasil tangkapannya ke penjual ikan.

- Penjual Ikan : Bagaimana pak hasil tangkapannya?
- Nelayan : Ini pak (sambil menunjukkan hasil tangkapannya).
- Penjual Ikan : Wah banyak sekali ya pak.
- Nelayan : Alhamdulillah Pak malam ini lumayan banyak hasilnya.

Setelah menjual hasil tangkapannya. Nelayan dan anaknya pun berjalan kembali ke rumah.

- Nelayan 3 : Sudah pulang pak?
- Nelayan : Iya pak, bapak baru mau siap – siap menjaring?
- Nelayan 3 : Tidak pak, ini saya lagi memperbaiki mesin yang rusak.
- Nelayan : Yasudah pak, saya pulang duluan ya pak.
- Nelayan 3 : Iya pak, hati-hati.

Lampiran J. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar *Pre-test* dan *Post-test*

Kisi-kisi Tes Soal *Pre-test* dan *Post-test*

Nama Sekolah : SDN Kejayan 1 Bondowoso
 Tema : 7. Indahya Keragaman di Negeriku
 Subtema : 3. Indahya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
 Kelas / Semester : IV / II

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Jenjang Kemampuan
Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia	C1
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 Menuliskan informasi penting dalam teks	C2
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.		C4
IPS	IPS	C1
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.2 Menjelaskan aktivitas ekonomi di lingkungan masyarakat	C2
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai		

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Jenjang Kemampuan
identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.		C3
		C4
PPKn	PPKn	C2
1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	3.4.1 Menjelaskan sikap toleransi yang dapat diterapkan di sekolah.	C3
2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.2 Mengidentifikasi keragaman ras di Indonesia	C1
3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.		C2
4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di		

Kompetensi Dasar**Indikator Pembelajaran****Jenjang
Kemamp**

Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

C4



Lampiran K. Soal Pre-tes dan Post-test**Petunjuk Soal**

1. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b,c, atau d pada jawaban yang benar.
 2. Jika kamu ingin mengubah jawaban lingkari jawaban sebelumnya dan silang kembali jawaban yang menurut kamu benar.
1. Kegiatan menanam padi di sawah, menanam jagung untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari disebut
 - a. Perkebunan
 - b. Pertanian
 - c. peternakan
 - d. Perikanan
 2. Aktifitas ekonomi masyarakat pedesaan adalah
 - a. Pertanian
 - b. Peternakan
 - c. Perdagangan
 - d. Perikanan
 3. Dibawah ini contoh aktivitas ekonomi di bidang perikanan, kecuali
 - a. Petani garam
 - b. Penjual ikan
 - c. Nelayan
 - d. Petani tambak
 4. Peternakan hewan besar meliputi
 - a. Kerbau, burung dan kuda
 - b. Kambing, sapi, dan ayam
 - c. Sapi, kuda, dan kerbau
 - d. Sapi, ayam, dan kambing
 5. Masyarakat di daerah perkotaan umumnya memiliki usaha
 - a. Perindustrian
 - b. Pertambangan
 - c. Pertanian
 - d. Perdagangan
 6. Pekerjaan seorang peternak adalah
 - a. Bertani
 - b. Berkebun
 - c. Memelihara hewan ternak
 - d. Menanam jagung

7. Kegiatan berkebun untuk memenuhi kebutuhan disebut
- a. Pertanian
 - b. Perikanan
 - c. Perkebunan
 - d. Peternakan
8. Orang yang mengolah sawah orang lain disebut
- a. Petani
 - b. Pekerja
 - c. Kuli
 - d. Buruh tani
9. Susu dan telur merupakan hasil kegiatan ekonomi dibidang
- a. Peternakan
 - b. Pertanian
 - c. Perdagangan
 - d. Perikanan
10. Pak Ali seorang nelayan, maka pak Ali melakukan kegiatan ekonomi di bidang
- a. Perdagangan
 - b. Pertanian
 - c. Perikanan
 - d. Peternakan
11. Kegiatan membudidaya ikan untuk memenuhi kebutuhan disebut
- a. Peternakan
 - b. Perikanan
 - c. Perkebunan
 - d. Pertanian
12. Pedagang yang berjualan menjual barang dagangannya di persimpangan jalan disebut
- a. Pedagang asongan
 - b. Pedagang eceran
 - c. Pedagang kaki lima
 - d. Pedagang musiman
13. Masyarakat Indonesia sebagian besar bermata pencaharian sebagai petani sehingga Indonesia sering disebut sebagai negara
- a. Maritim
 - b. Kepulauan
 - c. Agraris
 - d. Bahari
14. Kegiatan mengembangbiakkan hewan ternak untuk memenuhi kebutuhan disebut
- a. Pertanian
 - c. Perkebunan

- b. Peternakan
d. Perikanan

15. Tindakan yang dapat kamu lakukan saat membeli barang adalah

- a. Membeli barang yang murah
b. Membeli barang yang murah dengan kualitas bagus
c. Membeli barang yang mahal
d. Membeli barang yang mahal dengan kualitas bagus

Bacalah teks dibawah ini untuk menjawab soal nomer 16-20!

Kebutuhan manusia sangat beragam, karena manusia memiliki kecenderungan tidak mudah puas. Manusia berupaya memenuhi kebutuhan hidupnya melalui kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi akan selalu dilakukan manusia dalam berbagai bidang kehidupan. Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, manusia memerlukan peran pelaku ekonomi. Pelaku ekonomi terdiri atas produsen dan konsumen. Produsen adalah penghasil barang dan konsumen adalah pemakai barang yang dibuat produsen. Konsumen akan membeli barang yang diperlukannya menggunakan uang. Uang akan diterima produsen dan akan digunakannya juga untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

16. Kebutuhan manusia yang beragam, terlihat pada sifat manusia yaitu

- a. Serakah
b. Cepat merasa puas
c. Tidak mudah puas
d. Bijaksana

17. Pelaku ekonomi yang bertugas menghasilkan barang adalah

- a. Konsumen
b. Produsen
c. Tenaga Ahli
d. Investor

18. Sesuatu yang harus dipenuhi agar kelangsungan hidup manusia tidak terganggu disebut

- a. Kebutuhan
b. Keinginan
c. Kepentingan

d. Keperluan

19. Alat tukar membeli barang yaitu menggunakan

- a. Barang
- b. Uang
- c. Emas
- d. Koin

20. Berikut ini yang merupakan masalah ekonomi adalah

- a. Kebutuhan terbatas sedangkan jumlah barang dan jasa tidak terbatas
- b. Kebutuhan tidak terbatas sedangkan jumlah barang dan jasa terbatas
- c. Kebutuhan terbatas sedangkan jumlah barang dan jasa langka
- d. Kebutuhan terpenuhi sedangkan jumlah barang dan jasa sulit untuk dipenuhi

Bacalah teks di bawah ini untuk menjawab soal nomor 21 - 23 !

Hidup rukun dilakukan oleh warga sekolah. Guru mendidik siswa dengan penuh perhatian. Guru mengajarkan ilmu pengetahuan dan menanamkan nilai-nilai budi pekerti yang baik bagi siswa. Sebaliknya, siswa menghormati guru dan memerhatikan setiap penjelasan yang diberikan guru di kelas. Kerukunan di sekolah juga dapat terjadi jika ada sikap saling menghormati antarguru dan saling menyayangi antarsiswa. Manusia adalah makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak akan bisa bertahan hidup jika hidup secara individual. Manusia memerlukan manusia lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Oleh karena itu, manusia harus hidup rukun dengan masyarakat di sekitarnya. Contoh hidup rukun, antara lain bergotong royong membangun jembatan yang rusak, bekerja sama menjaga keamanan lingkungan, dan membantu tetangga yang sedang tertimpa musibah.

21. Judul yang tepat untuk bacaan di atas adalah

- a. Kebutuhan hidup
- b. Manusia sebagai makhluk sosial
- c. Toleransi
- d. Hidup rukun

22. Berikut ini adalah contoh hidup rukun antara guru dan siswa, kecuali

- a. Menghormati guru

- b. Berani terhadap guru
 - c. Memperhatikan guru
 - d. Menyayangi guru
23. Manusia sebagai makhluk sosial artinya adalah
- a. Manusia tidak mengandalkan bantuan orang lain
 - b. Manusia menyukai sesama jenis
 - c. Manusia membutuhkan manusia lain
 - d. Manusia dapat hidup sendiri
24. Mila beribadah di Masjid, sedangkan Rani beribadah di Gereja. Mereka berdua memiliki perbedaan dalam
- a. Tempat ibadah
 - b. Daerah tempat tinggal
 - c. Rumah adat daerah
 - d. Tempat rekreasi
25. Rafi berkelompok dengan temannya yang berbeda suku bangsa. Salah satu persamaan yang mungkin terjadi adalah
- a. Bahasa nasional
 - b. Bahasa daerah
 - c. Tradisi daerah
 - d. Upacara adat
26. Bersatu kita teguh bercerai kita
- a. Jatuh
 - b. Bersama
 - c. Runtuh
 - d. Rugi
27. Keanekaragaman budaya daerah akan memperkaya budaya
- a. Negara
 - b. Pribadi
 - c. Nasional
 - d. Internasional
28. Bhineka tunggal ika artinya
- a. Sama namun, berbeda-beda
 - b. Berbeda tetapi sama

- c. Berbeda-beda tetapi tetap satu jua
d. Perbedaan dalam persamaan
29. Saling menghormati dan menghargai suku bangsa lain akan menjalin
- a. Permusuhan
 - b. Persatuan dan kesatuan
 - c. Pertengkaran
 - d. Perpisahan
30. Arti lain dari toleransi kecuali
- a. Mencela
 - b. Menghargai
 - c. Tenggang rasa
 - d. Menghormati
31. Menghormati teman yang sedang beribadah merupakan tindakan
- a. Terpuji
 - b. Tercela
 - c. Salah
 - d. Tidak tepat
32. Berikut salah satu manfaat keberagaman di Indonesia adalah
- a. Memperkaya pemasukan negara
 - b. Menambah musuh dari bangsa lain
 - c. Menambah kemakmuran dalam bidang transportasi
 - d. Memperkaya aset budaya bangsa
33. Adi berasal dari Jawa sedangkan Rio berasal dari Bali. Mereka selalu rukun meskipun berbeda
- a. Agama
 - b. Budaya
 - c. Suku
 - d. Adat
34. Cara menghargai keragaman suku yang ada di Indonesia salah satunya yaitu dengan
- a. Bertengkar
 - b. Bertoleransi
 - c. Bermusuhan
 - d. Beradu pendapat
35. Jika teman sekelasmu terdiri dari beberapa suku, sikapmu harus
- a. Berteman dengan akrab
 - b. Pilih yang cocok

- c. Membujuk pindah sekolah
 - d. Membatasi pergaulan
36. 1. Berikut ini contoh sikap yang menghormati budaya bangsa sendiri adalah
- a. Tidak bangga lagu kebangsaan
 - b. Senang menggunakan bahasa Indonesia
 - c. Lebih suka dengan budaya luar yang modern
 - d. Lebih suka dengan kebudayaan negara tetangga
37. Apabila ada kebudayaan asing yang masuk, sikap yang harus dilakukan adalah
- a. Menolak
 - b. Menerima
 - c. Selektif
 - d. Membiarkan
38. Pertikain suku bangsa dapat dihindari dengan memperkokoh
- a. Persatuan dan kesatuan
 - b. Kebudayaan
 - c. Agama
 - d. Kekuatan suku
39. Hidup saling menghormati, bekerja sama, dan rukun akan membentuk rasa
- a. Persatuan
 - b. Kekeluargaan
 - c. Kebersamaan
 - d. Jawaban a, b, dan c benar
40. Salah satu manfaat toleransi yaitu
- a. Untuk memperoleh teman
 - b. Untuk menjaga persatuan dan kesatuan bangsa
 - c. Untuk menyakiti orang lain
 - d. Untuk ikut campur urusan orang lain

Lampiran L. Kunci Jawaban**Lampiran L. Kunci Jawaban Soal Uji Validitas**

1. B	21. D
2. A	22. B
3. B	23. C
4. C	24. A
5. A	25. A
6. C	26. C
7. B	27. C
8. D	28. C
9. A	29. B
10. C	30. A
11. B	31. A
12. B	32. D
13. C	33. C
14. C	34. B
15. B	35. A
16. C	36. B
17. B	37. C
18. A	38. A
19. B	39. D
20. A	40. B

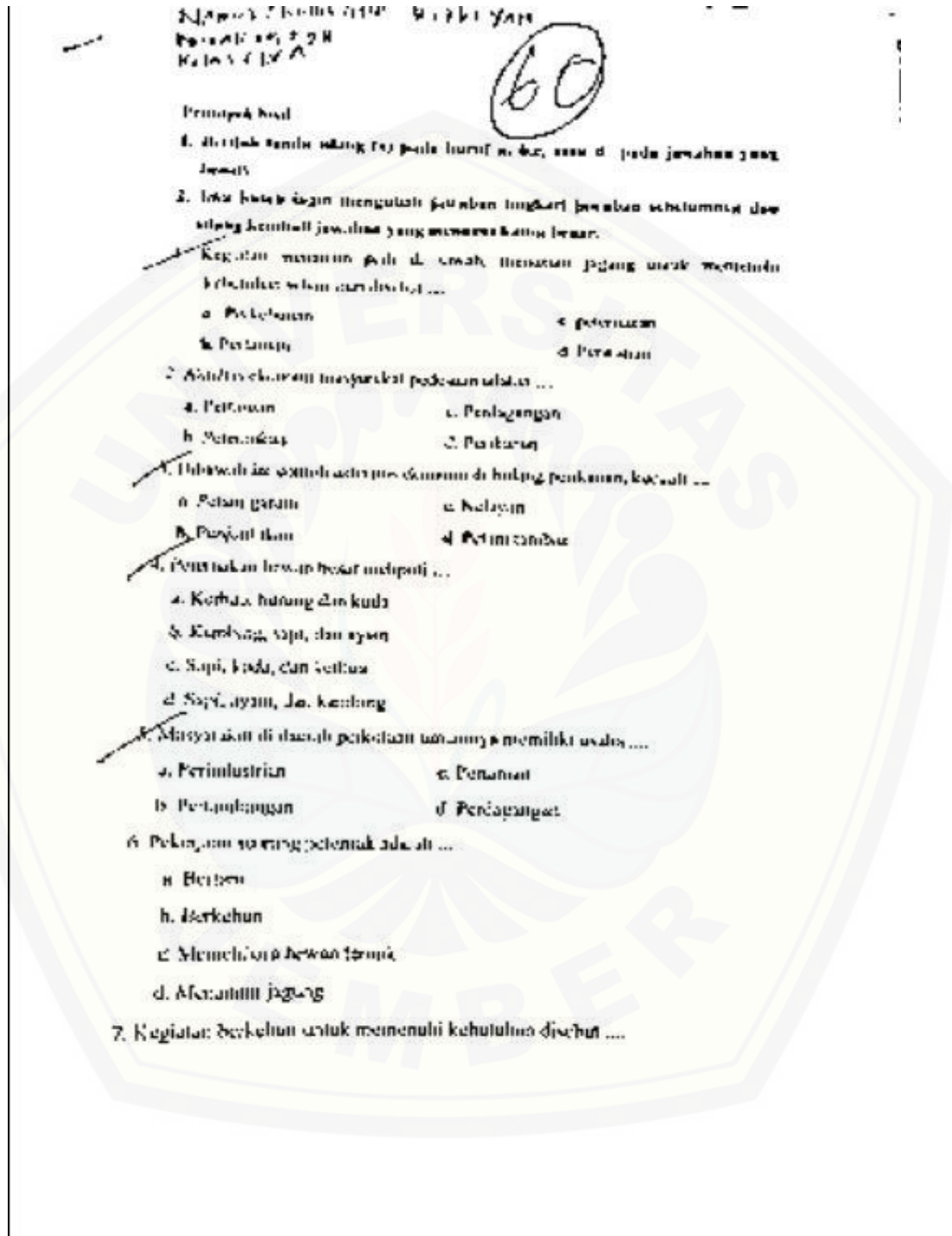
Lampiran M. Paparan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test***Tabel M. 1 *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol**

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1	Ana Malika	60	70
2	Abelia Putri	60	77,5
3	Ahmad Rivaldo	57,5	70
4	Amalia Hikmah	75	80
5	Ana Rismatul A.	50	65
6	Anisa Cahyaning	75	85
7	Aufa Nafasya V	60	70
8	Chika Aulia	60	75
9	Denians Kevin S	55	70
10	Dinda Karunia	85	92,5
11	Fahri Adila	67,5	72,5
12	Femi Nur Fadila	52,5	72,5
13	Khohrihe	70	75
14	Lutfi Arif A. H	60	72,5
15	M. A. Cahyono	72,5	80
16	M. Alfian Baitur	47,5	60
17	M. Izza Aufa B	65	72,5
18	M. Kevin N. S.	70	85
19	M. Azzam. S. B	62,5	77,5
20	M. Dzikrullah	60	70
21	M. Farel. F	60	60
22	M. Ghufro	55	65
23	M. Hokiki	70	77,5
24	M. Irfan	72,5	80
25	M. Iwan. A	65	72,5
26	Nadine Hoirunisa	55	70
27	Nur Ahmad S. M	62,5	80
28	Rohiatul Rizkiyah	60	70
29	Sandi Permana P.	55	72,5
30	Silma Ramadhani	57,5	70
31	Talita Anindiya	85	92,5
32	Winda Aulia. A	82,5	90

Tabel M. 2 *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1	A. Muhammad. M	65	80
2	Adinda Putri. R	52,5	85
3	Akhmad Maulana. F	60	77,5
4	Alfan Basori	67,5	80
5	Alfan Khrishna. A	60	80
6	Amirah Khansa. L. P	55	82,5
7	Arinil Haqqa	65	70
8	Bintang R.G. P	65	85
9	Cantika Kirana. L	60	77,5
10	Charcello A. A	75	85
11	Chintya Sari	45	85
12	Dewi Puspitasari	55	80
13	Ervieno Lucky. M. A	45	75
14	Fariel Haqqol. B	57,5	80
15	Firdausyah	55	77,5
16	Gadisyah B. S. R	55	82,5
17	Hafiza Aisatul. A	40	80
18	Hamdan Mubarak. R	65	80
19	Haura Tsabita. M. A	55	77,5
20	Kevin Ubaidillah	65	90
21	Mochammad S.R	70	92,5
22	Mohammad I.A. K	47,5	75
23	Muhammad Danang	55	82,5
24	Muhammad R. E	50	77,5
25	Muhammad Rohil. H	65	80
26	Muhammad S. N	55	70
27	Rafa Rameyza	40	72,5
28	Rendra Adiwangsa. R	65	80
29	Safa Nur. H	70	100
30	Sinta Bella	75	100
31	Siti Ramadani	60	80
32	Wilda Aulia	75	95

Lampiran N. Hasil Pre-Test dan Post-Test



Gambar N.1 Hasil Pre-test Kelas Kontrol

NAMA: ROHILATUL RIZKIYAH
NO. ABSEN: 28
KELAS: IV A

70

Petunjuk Soal

1. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar.
2. Jika kamu ingin mengubah jawaban lingkari jawaban sebelumnya dan silang kembali jawaban yang menurut kamu benar.
1. Kegiatan menanam padi di sawah, menanam jagung untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari disebut
 a. Perkebunan
 b. Pertanian
 c. peternakan
 d. Perikanan
2. Aktifitas ekonomi masyarakat pedesaan adalah
 a. Pertanian
 b. Peternakan
 c. Perdagangan
 d. Perikanan
3. Dibawah ini contoh aktivitas ekonomi di bidang perikanan, kecuali
 a. Petani garam
 b. Penjual ikan
 c. Nelayan
 d. Petani tambak
4. Peternakan hewan besar meliputi
 a. Kerbau, burung dan kuda
 b. Kambing, sapi, dan ayam
 c. Sapi, kuda, dan kerbau
 d. Sapi, ayam, dan kambing
5. Masyarakat di daerah perkotaan umumnya memiliki usaha
 a. Perindustrian
 b. Pertambangan
 c. Pertanian
 d. Perdagangan
6. Pekerjaan seorang peternak adalah
 a. Bertani
 b. Berkebun
 c. Memelihara hewan ternak
 d. Menanam jagung
7. Kegiatan berkebun untuk memenuhi kebutuhan disebut

Gambar N.2 Hasil *Post-test* Kelas Kontrol

nama: Farid Hana
no absen: 14
kelas: IX

57,5

Perunjuk Soal

- Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar.
- Jika kamu ingin mengubah jawaban lingkari jawaban sebelumnya dan silang kembali jawaban yang menurut kamu benar.

- Kegiatan menanam padi di sawah, menanam jagung untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari disebut
 - Perkebunan
 - Pertanian
 - Peternakan
 - Perikanan
- Aktivitas ekonomi masyarakat pedesaan adalah
 - Pertanian
 - Peternakan
 - Perdagangan
 - Perikanan
- Dibawah ini contoh aktivitas ekonomi di bidang perikanan, kecuali
 - Petani garam
 - Penjual ikan
 - Nelayan
 - Petani tambak
- Peternakan hewan besar meliputi
 - Kerbau, burung dan kuda
 - Kambing, sapi, dan ayam
 - Sapi, kuda, dan kerbau
 - Sapi, ayam, dan kambing
- Masyarakat di daerah perkotaan umumnya memiliki usaha
 - Perindustrian
 - Pertambangan
 - Pertanian
 - Perdagangan
- Pekerjaan seorang peternak adalah
 - Bertani
 - Berkebun
 - Memelihara hewan ternak
 - Menanam jagung
- Kegiatan berkebun untuk memenuhi kebutuhan disebut

Gambar N. 3 Hasil Pre-test Kelas Eksperimen

- Pemeriksaan hasil belajar
No absen = 14
Kelas = IX
- (80)
- Petunjuk Soal
1. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar.
 2. Jika kamu ingin mengubah jawaban lingkari jawaban sebelumnya dan silang kembali jawaban yang menurut kamu benar.
1. Kegiatan menanam padi di sawah, menanam jagung untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari disebut

a. Perkebunan	e. peternakan
b. Pertanian	d. Perikanan
 2. Aktifitas ekonomi masyarakat pedesaan adalah

a. Pertanian	e. Perdagangan
b. Peternakan	d. Perikanan
 3. Di bawah ini contoh aktivitas ekonomi di bidang perikanan, kecuali

a. Petani garam	e. Nelayan
b. Pengal ikan	d. Petani tambak
 4. Peternakan hewan besar meliputi
 - a. Kerbau, burung dan kuda
 - b. Kambing, sapi, dan ayam
 - c. Sapi, kuda, dan kerbau
 - d. Sapi, ayam, dan kambing
 5. Masyarakat di daerah perkotaan umumnya memiliki usaha

a. Perindustrian	e. Pertanian
b. Pertambangan	d. Perdagangan
 6. Pekerjaan seorang peternak adalah
 - a. Bertani
 - b. Berkebun
 - c. Memelihara hewan ternak
 - d. Menanam jagung
 7. Kegiatan berkebun untuk memenuhi kebutuhan disebut

Gambar N. 4 Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen

Lampiran O. Foto Kegiatan
O. 1 Kegiatan di Kelas Kontrol



Gambar O.1 Siswa Mengerjakan Soal *Pre-test*



Gambar O. 2 Guru Menerangkan Materi Pembelajaran



Gambar O. 3 Siswa Menyampaikan Hasil Diskusi Kelas



Gambar O. 4 Guru Melakukan Tanya Jawab dengan Siswa



Gambar O. 5 Siswa Mengerjakan Soal *Post-test*



P. 2 Kegiatan di Kelas Eksperimen



Gambar O. 6 Siswa Mengerjakan Soal *Pre-test*



Gambar O. 7 Siswa Melakukan *Role Playing*



Gambar O. 8 Siswa Melakukan *Role Playing*




Gambar O. 9 Siswa Mengamati Peran yang Dimainkan oleh Temannya



Gambar O. 10 Siswa Berdiskusi dengan Kelompok



Gambar O. 11 Siswa Mengisi Mengerjakan Soal *Post-test*

Lampiran P. Surat Penelitian**P.1 Surat Izin Penelitian**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 * Faximile: 0331-339029
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor **1458**/UN25.1.5/LI/2020 **21 FEB 2020**
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian


Yth. Kepala Sekolah
SDN Kejayan 01
di Bondowoso


Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama	: Ardiah Regita Cahyani
NIM	: 160210204007
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Rencana Pelaksanaan	: Maret 2020

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di Sekolah yang saudara pimpin dengan judul "Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Tema Indahnya Keragaman di Negeriku pada Siswa Kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2019/2020.". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.


Prof. Dr. Suratno, M.Si.
NIP. 196706251992031003



Lampiran P.2 Surat Keterangan



PEMERINTAH KABUPATEN BONDOWOSO
UNIT PELAKSANA TEKNIS DAERAH SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SEKOLAH DASAR NEGERI KEJAYAN I
Jalan Raya Pakisan No.163 Ds. Kejayan Kec. Pujer Kab.Bondowoso Kode Pos 68271
PADA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN BONDOWOSO
BONDOWOSO

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 422/057/430.9.9.27.301/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Kejayan 01 Kecamatan Pujer Kabupaten Bondowoso:

Nama : **RUHANIYAH, S.Pd**
NIP : **196512311991042001**
Jabatan : **Kepala Sekolah**
Instansi : **SDN KEJAYAN 1**

Dengan ini menerangkan bahwa yang namanya tercantum dibawah ini :

Nama : **ARDIAH REGITA CAHYANI**
NIM : **160210204007**
Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember**

Telah melaksanakan penelitian untuk menyelesaikan Tugas Akhir dengan Judul:

“Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Pada Siswa Kelas IV SDN Kejayan I Kec. Pujer Kab. Bondowoso”. Demikian Surat Keterangan ini di buat dengan sebenarnya, agar digunakan sebagaimana mestinya.

Bondowoso , 14 Maret 2020

Kepala Sekolah

**RUHANIYAH, S.Pd**

NIP. 196512311991042001

Lampiran Q. Biodata Mahasiswa**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Ardiah Regita Cahyani
NIM : 160210204007
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat dan Tanggal Lahir : Bondowoso, 16 Juli 1997
Alamat Asal : Lumutan, RT 07 RW 28 Desa Lorsawah Kec.
Botolinggo, Kab: Bondowoso
Alamat Tinggal : Jln. Sumatra 3 no 1, Desa Tegalboto, Kab. Jember
Telepon : 085641102164
Agama : Islam
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan