



**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS III TEMA KEPERLUAN
SEHARI-HARI SUBTEMA JENIS-JENIS PEKERJAAN
DI SDN DABASAH 3 BONDOWOSO
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Oleh
Ratna Puji Anjani
NIM 110210204091

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**



**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS III TEMA KEPERLUAN
SEHARI-HARI SUBTEMA JENIS-JENIS PEKERJAAN
DI SDN DABASAH 3 BONDOWOSO
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

diajukan untuk dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai salah satu persyaratan
untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan
Universitas Jember

Oleh
Ratna Puji Anjani
NIM 110210204091

Pembimbing I : Prof. Dr. M. Sulthon Masyhud, M.Pd.
Pembimbing II : Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang serta shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad Saw, kupersembahkan karyaku kepada:

- 1) kedua orang tuaku, Bapak Agus Mus Mu'Alim dan Ibunda Puji Santoso (Almh). Terima kasih atas segala doa, kasih sayang, dukungan, penyemangat, pengorbanan dan memberi warna dalam hidup penulis selama ini;
- 2) guru-guruku sejak taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi, terima kasih atas ilmu dan bimbingan yang bermanfaat; dan
- 3) almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, khususnya jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang kubanggakan.

MOTTO

“ Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”
(QS. Al Insirah Ayat 5 dan 6)

*Departemen Agama Republik Indonesia, 2006. Al Quran dan Terjemahannya,
Bandung : CV Penerbit Diponegoro

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ratna Puji Anjani

NIM : 110210204091

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul: “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-Hari Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademis jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember,
Yang menyatakan,

Ratna Puji Anjani
NIM. 110210204091

HALAMAN PENGAJUAN

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS III TEMA KEPERLUAN
SEHARI-HARI SUBTEMA JENIS-JENIS PEKERJAAN
DI SDN DABASAH 3 BONDOWOSO
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

diajukan untuk dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Oleh:

Nama Mahasiswa : Ratna Puji Anjani
NIM : 110210204091
Angkatan Tahun : 2011
Daerah Asal : Bondowoso
Tempat, tanggal lahir : Blitar, 17 April 1992
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/ PGSD

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

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

Chumi Zahroul F., S.Pd., M.Pd.
NIP 19770915 200501 2 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-Hari Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari, tanggal : Kamis, 28 Mei 2015

tempat : Ruang 35D 103 Gedung 3 FKIP Universitas Jember

Tim Penguji,

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Yayuk Mardiaty, M.A.
NIP 19580614 198702 2 001

Chumi Zahroul F., S.Pd., M.Pd.
NIP 19770915 200501 2 001

Anggota 1,

Anggota 2,

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

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

Mengesahkan,
Dekan FKIP Universitas Jember

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

RINGKASAN

Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-Hari Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015; Ratna Puji Anjani; NIM 110210204091; 2015; 81 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penggunaan metode yang tepat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa merasa bosan mengikuti pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa pasif di dalam kelas serta hasil belajar yang kurang optimal. Metode *Role Playing* merupakan salah satu metode alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan potensi siswa memahami pembelajaran melalui sarana yang menyenangkan sehingga merangsang siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran.

Rumusan masalah penelitian ini adalah adakah pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas III tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas III tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso.

Pengambilan data dalam penelitian ini dilaksanakan di SDN Dabasah 3 Bondowoso, pada tanggal 21 April 2015, 23 April 2015 dan 30 April 2015. Populasi penelitian adalah siswa kelas III-A, kelas III-B dan kelas III-C dengan jumlah siswa masing-masing kelas 29 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimental sebenarnya atau *true experimental* dengan pola *pre-test post-test control group design*. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, dokumentasi dan tes yang berupa tes tulis pilihan ganda pada *pre-test* dan *post-test*.

Sebelum diadakan proses pembelajaran dilakukan uji homogenitas dengan rumus Anova menggunakan data hasil ulangan akhir semester gasal tahun pelajaran 2014/2015. Uji Homogenitas dilakukan menggunakan program statistik SPSS versi 14 dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan uji homogenitas diketahui bahwa ketiga kelas homogen, kemudian dilakukan pengundian untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas III-A sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang menerapkan pembelajaran menggunakan metode *role playing*, sedangkan kelas III-B sebagai kelas kontrol yaitu kelas yang menerapkan pembelajaran tanpa menggunakan metode *role playing* (konvensional).

Uji-t independen antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol berdasarkan nilai selisih antara *post-test* dan *pre-test*. Nilai siswa yang di ajar menggunakan metode *role playing* mempunyai rata-rata nilai sebesar 84,33, sedangkan nilai siswa yang menerapkan pembelajaran konvensional mempunyai nilai lebih rendah yakni rata-rata 79,61. Hasil uji statistik *independent test* menggunakan program SPSS versi 14 sebesar 3,629. Kemudian dikonsultasikan dengan *t-tabel* dengan $db=56$. Diperoleh bahwa hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,629 > 2,003$. Kemudian untuk mengetahui keefektifan relatif (ER) metode *role playing* digunakan rumus ER, melalui perhitungan rumus ER diperoleh hasil 53,49%. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dan pengaruh yang signifikan sebesar 53,49% antara nilai siswa yang diajar dengan menerapkan metode *role playing* dibandingkan dengan nilai siswa yang diajar dengan menerapkan pembelajaran konvensional.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas III tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso 2014/2015.

Saran dari penelitian ini adalah guru diharapkan dapat memakai metode *role playing* sebagai metode alternatif dalam PBM, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan metode *role playing* sebagai salah satu metode yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Swt. yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-Hari Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015” dengan lancar. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

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

1. Drs. Moh. Hasan, MSc., Ph.D, selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Drs. Nuriman, Ph.D, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember;
5. Prof. Dr. M. Sulthon Masyhud, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I dan Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd.,M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu dan perhatiannya memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;
6. Dra. Yayuk Mardiaty, M.A., selaku Dosen Pembahas dan Dra. Rahayu, M.Pd, selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan kritik demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini;
7. seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember;

8. Dra.Siti Khotijah, selaku Kepala Sekolah SDN Dabasah 3 Bondowoso, Iswahyuni, S.Pd, selaku wali kelas III-A, dan Devi Kurniasari, S.Pd, selaku wali kelas III-B serta seluruh dewan guru yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian;
9. calon suamiku Indra Sukma Setiawan, S.H. yang selalu menyemangati dengan penuh kesabaran dan kasih sayang
10. keluarga besarku Eyang Utu, Pakpoh Mujiani , Bude Endang, Bapak Marsudi, Mama Sukarsih, Om Puji, Tante Naning, Pakde Edi, Bude Rum, Mbak Latifa, Mbak Nur, Dek Indana, Dek Devi, Dek Andi, Dek Tiara, Dek Sari yang telah mendoakan selalu kelancaran dan kesuksesan peneliti dalam menyusun skripsi ini
11. teman-teman mahasiswa PGSD angkatan 2011, Rizka Novi, Izmy, Arika, Rina, Firdaus, Dian Nuarisca, Hari Priyo dan semua teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah berbagi kisah, ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan;
12. teman-teman seperjuangan Mbak Irda, Mbak Firly, Mbak Ayik, Heny, Desi, Mbak Citra, Mbak Emil, Mbak Fara, Mbak Ira, Mbak Indri yang sudah berbagi cerita dan pengalaman berharga dalam suka maupun duka;
13. sahabat-sahabatku Pratiwi, Irfan, Miftahol, Regine, Violita, Lela, serta seluruh keluarga besar *I-BEE* yang telah memberikan semangat dan motivasi
14. seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan sehingga peneliti mengharapkan kritik serta saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan ini. Semoga skripsi ini bermanfaat dan menambah wawasan bagi peneliti maupun pembaca yang membutuhkan.

Jember,

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSEMBAHAN	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Pembelajaran IPS di SD.....	8
2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	8
2.1.2 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	10
2.2 Tujuan Pembelajaran IPS di SD	11
2.3 Tema Keperluan Sehari-hari.....	13
2.4 Metode Pembelajaran	15

2.4.1	Pengertian Metode Pengajaran	15
2.4.2	Macam-macam Metode Pengajaran	16
2.5	Metode <i>Role Playing</i>	16
2.5.1	Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	16
2.5.2	Manfaat dan Tujuan Metode <i>Role Playing</i>	17
2.5.3	Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i>	18
2.5.4	Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	19
2.6	Hasil Belajar	21
2.7	Penelitian yang Relevan	24
2.8	Skenario Pembelajaran	26
2.9	Kerangka Berfikir	30
2.10	Hipotesis Tindakan.....	33
BAB 3.	METODE PENELITIAN	35
3.1	Desain Penelitian.....	35
3.1.1	Jenis Penelitian	36
3.1.2	Karakteristik Penelitian Eksperimen	36
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
3.2.1	Tempat	38
3.2.2	Waktu	38
3.3	Penentuan Responden Penelitian	38
3.4	Variabel Penelitian	40
3.5	Definisi Operasional	41
3.6	Langkah-langkah Penelitian.....	41
3.7	Metode dan Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.8	Analisis Data	58
BAB 4.	HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1	Gambaran Umum Subyek Penelitian	60

4.2 Paparan Data Penelitian	60
4.3 Analisis Data	64
4.3.1 Analisis Uji Homogenitas.....	64
4.3.2 Analisis Perbedaan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	64
4.4 Pengujian Hipotesis	66
4.5 Pembahasan	70
BAB 5. PENUTUP	77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Skenario Pembelajaran Kelompok Eksperimen	26
2.2 Skenario Pembelajaran Kelompok Kontrol	28
3.1 Hasil Uji Homogenitas	39
3.2 Ringkasan Uji Validitas	45
3.3 Persiapan Analisis Uji Reliabilitas Belah Dua (atas dan bawah).....	48
3.4 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas Tes	49
3.5 Distribusi Jawaban Benar Oleh Kelompok Pandai/Tinggi	51
3.6 Distribusi Jawaban Benar Oleh Kelompok Lemah.....	52
3.7 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Tes	53
3.8 Klasifikasi Indeks Tingkat Kesulitan Tes	54
3.9 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Butir Soal	55
3.10 Rangkuman Hasil Analisis Indeks Daya Pembeda dan Indeks Tingkat Kesulitan Tes	57
4.1 Data Hasil Tes Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	61
4.2 Hasil Selisih Nilai Pretest dan Posttest Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	63
4.3 Perbandingan Nilai Rata-rata Siswa Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	65
4.4 Hasil Ujit	67
4.5 Kriteria Penafsiran Keefektifan Relatif.....	69
4.6 Data Perhitungan ER.....	69

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	32
Gambar 3.1 Desain Penelitian <i>pre-test post test control group design</i>	35
Gambar 3.2 Bagan Alur penelitian.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matrik Penelitian	82
Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data	84
B.1. Pedoman Tes	84
B.2. Pedoman Dokumentasi.....	84
B.3. Pedoman Wawancara	84
B.4. Pedoman Dokumentasi.....	84
Lampiran C. Lembar Pedoman Wawancara	85
C.1. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas III A.....	85
C.2. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas III B	87
C.3 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas III C	89
C.4. Hasil Wawancara dengan Siswa	91
Lampiran D. Nilai Uas IPS Semester Ganjil	93
D.1. Nilai Ulangan Siswa Kelas III A	93
D.2. Nilai Ulangan Siswa Kelas III B.....	95
D.3. Nilai Ulangan Siswa Kelas III C.....	97
Lampiran E. Silabus Pembelajaran	99
Lampiran F. Desain Pembelajaran Kelas Eksperimen	106
Lampiran G. Desain Pembelajaran Kelas Kontrol	127
Lampiran H. Lembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen	143
Lampiran I. Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol	145
Lampiran J. Naskah Drama.....	150
Lampiran K. Kisi-Kisi Soal <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i>	159
Lampiran L. Soal <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post Test</i>	152
Lampiran M. Kunci Jawaban	161
Lampiran N. Validitas	166

Lampiran O. Reliabel	167
Lampiran P. Revisi Soal	168
Lampiran Q. Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	170
Q.1. Hasil <i>pre-test</i> kelas eksperiman kelas III A	170
Q.2. Hasil <i>pre-test</i> kelas kontrol kelas III B	171
Lampiran R. Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	172
R.1. Hasil <i>post-test</i> kelas eksperimen kelas III A	172
R.2. Hasil <i>post-test</i> kelas kontrol kelas III B	173
Lampiran S. Paparan Hasil Belajar Pre test dan post test Kelas Kontrol dan kelas eksperimen	174
Lampiran T. Foto Kegiatan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	176
Lampiran U. Surat Izin Penelitian.....	178
Lampiran V. Biodata Mahasiswa.....	181

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijabarkan tentang 1) latar belakang, 2) rumusan masalah, 3) tujuan penelitian, dan 4) manfaat penelitian yang akan dilaksanakan. Untuk lebih jelasnya, akan diuraikan sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang

Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Kemajuan suatu bangsa, hanya dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Indonesia menempatkan pendidikan sebagai salah satu bidang penting dan utama. Hal ini dapat dilihat dari isi Pembukaan UUD 1945 alinea IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Undang-undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Guru merupakan profesi yang memiliki peran yang amat penting dalam peningkatan kualitas pendidikan. Sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa, guru bukanlah satu-satunya sumber yang mutlak. Peran guru dalam mengelola kegiatan belajar-mengajar, dapat berfungsi sebagai fasilitator, motivator, demonstrator, dan evaluator. Pemilihan metode dan media dalam pembelajaran pun juga harus diperhatikan oleh guru dengan menyesuaikan karakteristik siswanya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Diharapkan dengan adanya keterampilan yang dimiliki oleh guru inilah, siswa dapat aktif dalam kegiatan proses belajar-mengajar.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks dan hanya dialami oleh siswa sendiri. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar yang berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2002:7).

Pembelajaran adalah suatu proses mengatur dan mengorganisasikan lingkungan sekitar sehingga siswa memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Pada proses pembelajaran diperlukan adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa sehingga terjalin komunikasi dua arah yang terjadi antara guru dengan siswa sehingga menjadikan pembelajaran dapat terarah pada pencapaian kompetensi. Secara umum keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh beberapa komponen. Komponen tersebut antara lain: siswa, lingkungan, kurikulum, guru, metode dan media mengajar dengan tujuan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Tema keperluan sehari-hari adalah salah satu tema yang dibahas dalam pembelajaran di kelas III semester genap. Mata pelajaran yang tercakup dalam tema ini salah satunya adalah mata pelajaran IPS. Cakupan dari tema ini cukup luas, dan salah satu subtema yang dibahas didalamnya adalah subtema jenis-jenis pekerjaan. Pekerjaan dalam arti luas memiliki pengertian aktivitas utama yang dilakukan oleh manusia. Sedangkan dalam arti sempit istilah pekerjaan digunakan untuk suatu tugas atau kerja yang menghasilkan uang bagi seseorang. Pada pembicaraan sehari-hari istilah ini sering dianggap sinonim dengan profesi. Jenis pekerjaan terbagi menjadi dua, yakni pekerjaan yang menghasilkan barang dan pekerjaan yang menghasilkan jasa. Contoh pekerjaan yang menghasilkan barang adalah petani, pengrajin kayu, nelayan. Sedangkan contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah guru, dokter, hakim. Adapun hubungan antara benda-benda dalam kehidupan sehari-hari dengan jenis-jenis pekerjaan, salah satu contohnya peluit seringkali digunakan oleh seorang polisi dalam melaksanakan tugasnya mengatur arus lalu lintas, dan arsitek membutuhkan penggaris untuk mengerjakan tugasnya merancang bangunan.

Manusia perlu bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Pekerjaan tersebut merupakan bagian dari kegiatan ekonomi.

Mata pelajaran IPS merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat abstrak dan verbal yang berbeda dengan ilmu-ilmu terapan yang bersifat pasti. Hal ini menyebabkan siswa terkadang merasa jenuh dan bosan terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Sehingga berakibat seringkali siswa menunjukkan sikap acuh dan malas serta kebanyakan dari siswa mengantuk ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Akibatnya proses pembelajaran berlangsung kurang optimal serta mempengaruhi hasil belajar siswa karena siswa banyak melakukan kekeliruan saat mengerjakan tes maupun ulangan yang diberikan oleh guru. Kesalahan maupun kekeliruan yang dilakukan siswa tidak mutlak karena kekurangmampuan siswa dalam pembelajaran IPS, namun hal tersebut juga dapat dipengaruhi oleh gaya atau metode yang digunakan oleh guru, lingkungan, sarana dan prasarana belajar, motivasi siswa dan lain-lain.

Proses pembelajaran IPS tidak hanya diarahkan pada kemampuan siswa menghafal konsep-konsep saja. Siswa diharapkan memiliki wawasan berpikir yang beragam sehingga mereka dapat mempelajari IPS sebagai konsep dan mengkaitkannya dengan kehidupan sehari-hari di lingkungannya. Hal ini sesuai dengan tujuan mata pelajaran IPS dalam Permendiknas No 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah agar siswa memiliki kemampuan untuk:

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

Pada dasarnya siswa memiliki minat (*sense of interest*) dan dorongan ingin melihat kenyataan (*sense of reality*). Mengingat materi pembelajaran IPS lebih banyak memuat informasi maka upaya mengembangkan kedua potensi siswa tersebut, guru dituntut memiliki kreativitas dalam mengaktualisasikan kompetensinya terutama untuk mengidentifikasi, menyeleksi dan menentukan metode pembelajaran yang menunjang kegiatan belajar mengajar.

Hasil pengamatan di kelas III A, III B dan III C serta wawancara yang telah dilakukan terhadap guru kelas III, yakni guru kelas III A, guru kelas III B dan guru kelas III C serta siswa kelas III A, siswa kelas III B, dan siswa kelas III C SDN Dabasah 3 Bondowoso dapat dikemukakan bahwa metode pembelajaran yang biasa digunakan yaitu metode ceramah, diskusi, dan demonstrasi disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan. Meskipun metode diskusi dan demonstrasi telah diterapkan yang mengharuskan siswanya untuk aktif, namun pada kenyataannya metode-metode tersebut belum dapat berjalan secara optimal. Masih terdapat beberapa siswa yang kurang terfokus pada materi saat pembelajaran sedang berlangsung. Siswa merasa bosan dan akibatnya mereka mengobrol sendiri, mengganggu teman yang lain, dan ramai tidak memperhatikan penyampaian materi yang guru sampaikan di depan kelas. Pembelajaran seperti ini mengakibatkan siswa kurang terfokus dalam mengikuti pembelajaran IPS sehingga berpengaruh terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil ulangan akhir semester gasal tahun pelajaran 2014/2015 pada mata pelajaran IPS persentase hasil belajar siswa kelas IIIA yaitu 92,10%, kelas IIIB sebesar 89,65% dan kelas IIIC sebesar 92,10%. Oleh karena itu agar siswa lebih termotivasi lagi dalam mengikuti pembelajaran IPS, hendaknya guru dituntut untuk dapat mengelola kegiatan pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam menerima materi pelajaran.

Penggunaan pendekatan dan metode yang tepat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Pendekatan dan metode mengajar banyak ragamnya, sebagai pendidik tentu harus menguasai metode mengajar yang beraneka ragam yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan metode

yang beraneka ragam, dapat membuat siswa tidak merasa bosan sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya dapat tercapai dengan baik.

Metode *role playing* adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup maupun tokoh mati, sehingga siswa berlatih untuk penghayatan dan terampil memakai materi yang dipelajari (Sugihartono, 2006: 83). Metode *role playing* (bermain peran) yaitu suatu cara yang diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran dimana siswa harus memainkan peran-peran yang dikondisikan sesuai dengan keadaan sesungguhnya untuk lebih memahami secara langsung nilai-nilai yang ada dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Penerapan *role playing* dibuat sesuai dengan keadaan masalah yang nyata dengan kehidupan siswa (Asmawiyah, 2013:3).

Penggunaan metode *role playing* dapat membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran dengan memahami dan mengekspresikan langsung nilai-nilai dan pesan moral yang terkandung dalam materi yang diajarkan. Pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung seperti pada metode *role playing* dapat meningkatkan minat siswa pada pembelajaran IPS khususnya, sehingga dapat berpengaruh pula pada peningkatan hasil belajar siswa. Metode *role playing* belum pernah digunakan oleh guru kelas III SDN Dabasah 3 Bondowoso dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS, di samping itu metode ini memiliki nilai tambah karena banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar diantaranya, yaitu: a) partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, dan b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Alasan lainnya yaitu karena siswa kelas rendah masih memerlukan pemahaman materi secara konkrit, ketika siswa mengalami sendiri pengalaman belajarnya maka hal itu akan membuat pengetahuan yang dipelajarinya bertahan lebih lama dalam ingatan siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa**

Kelas III Tema Keperluan Sehari-hari Subtema Jenis-jenis Pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015” untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Dabasah 3 Bondowoso.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Adakah Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-hari Subtema Jenis-jenis Pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas III tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso tahun pelajaran 2014/2015.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan masukan tentang salah satu metode mengajar yang melibatkan siswa aktif dalam proses belajar mengajar.
- b. bagi peneliti, dapat memperoleh wawasan dan pengalaman dalam merumuskan masalah sampai melakukan penelitian sehingga dapat mengetahui proses penelitian yang benar dan baik.
- c. bagi pihak sekolah, dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk dapat menyelenggarakan proses pembelajaran secara lebih baik dan dapat dijadikan pedoman dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya di SDN Dabasah 3 Bondowoso

- d. bagi peneliti lain, dapat digunakan sebagai bahan masukan dan acuan untuk penelitian lebih lanjut.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan teori-teori yang berkaitan dengan ruang lingkup atau objek yang dijadikan dasar dalam penelitian. Teori yang digunakan dalam penelitian ini mencakup: 1) Pembelajaran IPS di SD, 2) Tujuan Pembelajaran IPS di SD, 3) Tema Keperluan Sehari-hari, 4) Metode Pembelajaran, 5) Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran IPS SD, 6) Hasil Belajar, 7) Penelitian yang Relevan, 8) Skenario Pembelajaran, 9) Kerangka Berfikir dan 10) Hipotesis Penelitian

2.1 Pembelajaran IPS di SD

2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata belajar. Menurut Gagne (dalam Dimiyati, 2002:10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari (i) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan (ii) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru. Djamarah dan Zain (1996:11) berpendapat bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap; bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Piaget (dalam Dimiyati, 2002: 14) juga mengemukakan pendapatnya bahwa belajar pengetahuan meliputi tiga fase. Fase-fase tersebut adalah fase eksplorasi, pengenalan konsep, dan aplikasi konsep. Fase eksplorasi, siswa mempelajari gejala dengan bimbingan. Fase pengenalan konsep, siswa mengenal konsep yang ada hubungannya dengan gejala. Fase aplikasi konsep, siswa menggunakan konsep untuk meneliti gejala lain lebih lanjut. Menurut Rogers (dalam Dimiyati, 2002: 16) mengemukakan pentingnya guru memperhatikan prinsip pendidikan diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Belajar yang bermakna dalam masyarakat modern berarti belajar tentang proses-proses belajar, keterbukaan belajar mengalami sesuatu, bekerja sama dengan melakukan perubahan diri terus menerus.
- b. Belajar yang optimal akan terjadi, bila siswa berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam proses belajar.
- c. Belajar mengalami (*experiential learning*) dapat terjadi, bila siswa mengevaluasi dirinya sendiri. Belajar mengalami dapat memberi peluang untuk belajar kreatif, self evaluation dan kritik diri. Hal ini berarti bahwa evaluasi dari instruktur bersifat sekunder.
- d. Belajar mengalami menuntut keterlibatan siswa secara penuh dan sungguh-sungguh.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari *learning*. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Terdapat beberapa pendapat yang melandasi aktivitas dan proses pembelajaran. Gagne dan Leslie (dalam Gunawan, 2011: 47) mengemukakan beberapa pendapat yang melandasi proses pembelajaran. Pertama, pembelajaran bertujuan memberikan bantuan agar belajar siswa menjadi efektif dan efisien. Jadi, guru hanyalah pemberi bantuan dan bukan penentu keberhasilan atau kegagalan belajar siswa. Kedua, pembelajaran bersifat terprogram. Pembelajaran dirancang, untuk tujuan jangka pendek, menengah, ataupun jangka panjang. Ketiga, pembelajaran dirancang melalui pendekatan sistem, karena bila dirancang secara sistematis dipercaya akan mempengaruhi perkembangan murid secara individual. Keempat, pembelajaran yang dirancang harus sesuai berdasarkan pendekatan sistem. Kelima, pembelajaran dirancang berdasarkan pengetahuan tentang teori belajar.

Pada hakekatnya pembelajaran merupakan proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Pengertian ini sejalan dengan Gagne, Briggs, dan Wager (dalam Winataputra, 2008:19) yang merumuskan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:157), pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap.

2.1.2 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Soemantri (dalam Gunawan, 2011: 17): “Pendidikan IPS dalam kepastakaan asing disebut dengan berbagai istilah seperti *Social Studies, Social Education, Citizenship Education dan Social Science Education*”. Sementara Djahiri dan Ma'mun (dalam Gunawan, 2011: 17) berpendapat bahwa: “IPS atau studi sosial konsep-konsepnya merupakan konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didaktis-pedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan siswa”. Menurut Mulyono Tj. (dalam Zahroul, dkk 2011:8) memberi batasan IPS adalah merupakan suatu pendekatan interdisipliner (*Inter-disciplinary Approach*) dari pelajaran Ilmu-ilmu Sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu-ilmu Sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Hal ini lebih ditegaskan lagi oleh Saidiharjo (dalam Zahroul, dkk 2011:8) bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik.

IPS adalah ilmu yang mengkaji tentang seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Secara mendasar, pembelajaran IPS berkaitan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS

berkaitan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya, memanfaatkan sumberdaya yang ada di permukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia. Singkatnya, IPS mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Kurikulum (Depdiknas, 2006:5) mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya.

Berdasarkan penjelasan di atas, pendidikan IPS merupakan pembelajaran yang dirancang dan disiapkan oleh guru berdasarkan kurikulum untuk membantu siswa menjadi manusia yang mampu berinteraksi dengan lingkungannya dan mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam menjalani kehidupan masyarakat lingkungan sekaligus sebagai bekal untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

2.2 Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Tujuan mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk memberikan pengetahuan yang merupakan kemampuan untuk mengingat kembali atau mengenal kembali atau mengenal ide-ide atau penemuan yang telah dialami dalam bentuk yang sama atau dialami sebelumnya.

Pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuata fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Tujuan yang bersifat afektif, berupa pengembangan sikap-sikap, pengertian-pengertian dan nilai-nilai yang akan meningkatkan pola hidup demokratis dan

menolong siswa mengembangkan filsafat hidupnya. Tujuan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), secara umum dikemukakan oleh Fenton (dalam Zahroul, dkk 2011:30), adalah mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa. Sedangkan Clark (dalam Zahroul, dkk 2011:30) menyatakan bahwa studi sosial menitikberatkan pada perkembangan individu yang dapat memahami lingkungan sosialnya, manusia dengan segala kegiatannya dan interaksi antarmereka. Menurut Talut (dalam Zahroul, dkk 2011:30) anak didik diharapkan dapat menjadi anggota yang produktif, berpartisipasi dalam masyarakat yang merdeka, mempunyai rasa tanggung jawab, tolong menolong dengan sesamanya, dan dapat mengembangkan nilai-nilai dan ide-ide dari masyarakatnya

Tujuan pendidikan IPS menurut Taneo (dalam Sari, 2013:9) tujuan kurikuler pengajaran IPS adalah sebagai berikut:

- a. membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- b. membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan bidang keilmuan serta berbagai keahlian.
- c. membekali anak didik dengan kesadaran sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan integralnya.
- d. membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, perkembangan ilmu dan teknologi.

Ahmadi (2011:10) merumuskan mata pelajaran IPS bertujuan agar anak didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

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

Tujuan utama pengajaran *Social Studies* (IPS) adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik.

2.3 Tema Keperluan Sehari-hari

Tema keperluan sehari-hari adalah salah satu tema yang di bahas dalam pembelajaran di kelas III semester genap. Cakupan dari tema ini cukup luas, dan salah satu subtema yang dibahas didalamnya adalah subtema jenis-jenis pekerjaan.

a. IPS

Standar Kompetensi :

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

Kompetensi Dasar

2.1 Menenal jenis-jenis pekerjaan

1) Pekerjaan

Pekerjaan dalam arti luas memiliki pengertian aktivitas utama yang dilakukan oleh manusia, sedangkan dalam arti sempit istilah pekerjaan digunakan untuk suatu tugas atau kerja yang menghasilkan uang bagi seseorang. Istilah pekerjaan dalam pembicaraan sehari-hari sering dianggap sinonim dengan profesi. Setiap orang mempunyai kebutuhan. Kebutuhan tiap orang berbeda-beda. Kebutuhan ada dua macam, yakni kebutuhan pokok dan tambahan. Kebutuhan pokok misalnya makanan, pakaian, dan perumahan. Kebutuhan tambahan misalnya televisi dan telepon. Orang harus bekerja, karena dengan bekerja seseorang akan mendapatkan upah berupa uang.

Seseorang menekuni berbagai jenis pekerjaan sesuai dengan bidangnya masing-masing, ada yang menjadi petani, dokter, guru dan lain sebagainya.

2) Jenis-jenis Pekerjaan

Jenis pekerjaan terbagi menjadi dua, yakni pekerjaan yang menghasilkan barang dan pekerjaan yang menghasilkan jasa.

a) Pekerjaan yang Menghasilkan Barang

Pekerjaan yang menghasilkan barang adalah profesi yang dapat memproduksi atau menghasilkan suatu barang, misalkan seorang pengrajin keramik, dengan keahliannya ia dapat memproduksi gerabah yang menarik, seorang petani yang menanam padi di sawah setelah panen tiba petani mengolah padi tersebut sehingga menjadi beras, seorang nelayan dengan menangkap ikan di laut ia mendapatkan ikan untuk dijual ke pasar dan banyak lagi pekerjaan lain yang menghasilkan barang.

b) Pekerjaan yang Menghasilkan Jasa

Pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah pekerjaan yang menghasilkan layanan. Misalkan seorang guru menghasilkan jasa dengan cara mengajar siswa-siswanya, seorang dokter memberikan jasa dengan mengobati pasien, seorang tukang ojek memberikan jasa dengan mengantarkan penumpang hingga ke tempat tujuan.

3) Tugas dan Kewajiban Seorang Pekerja di Masyarakat

Tugas adalah segala sesuatu yang harus dikerjakan sebagai bentuk tanggung jawab seseorang terhadap peran yang diembannya dalam lingkungan masyarakat. Kewajiban adalah segala sesuatu yang harus dilakukan seseorang dalam menjalankan tugasnya di lingkungan masyarakat. Setiap pekerjaan memiliki tugas dan kewajibannya masing-masing. Contohnya salah satu tugas seorang yang berprofesi sebagai polisi adalah mengatur alur lalu lintas, kewajibannya adalah menertibkan pengendara bermotor agar tertib dalam berlalu lintas.

b. Bahasa Indonesia

Standar Kompetensi

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita

Kompetensi Dasar

6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar

Pada materi ini siswa akan dilatih untuk mampu mengemukakan atau menceritakan suatu peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar. Saat menceritakan peristiwa yang pernah dialami siswa harus mempunyai keberanian untuk berbicara, dan rasa percaya diri.

2.4 Metode Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur. Pengertian lain adalah sebagai teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami, dan digunakan oleh siswa dengan baik. Menurut Djamarah dan Zain (1996: 3) metode pembelajaran mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki anak didik, akan ditentukan oleh kerelevansian penggunaan suatu metode yang sesuai dengan tujuan. Itu berarti tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan penggunaan metode yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan yang tertera di dalam suatu tujuan.

Menurut Wesley dan Wronski (dalam Wahab, 2007:83) metode mengajar adalah kata yang digunakan untuk menandai serangkaian kegiatan yang diarahkan oleh guru yang hasilnya adalah belajar pada siswa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Abimanyu, 2008:2.5) metode mengandung arti cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud (dalam ilmu pengetahuan), cara kerja konsisten untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Sejalan dengan pengertian tersebut, Joni (dalam Abimanyu, 2008:2.5) mengartikan metode sebagai cara kerja yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi, metode dapat diartikan sebagai cara atau jalan untuk menyajikan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan.

2.4.2 Macam-Macam Metode Pembelajaran

Macam-macam metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran (dalam Abimanyu, 2008:6.14) :

- a. metode ceramah adalah cara guru menyampaikan informasi secara lisan kepada siswa. Informasi itu berupa konsep, prinsip, dan pengertian yang telah diolah oleh guru, sehingga siswa tinggal menerimanya saja
- b. metode tanya jawab digunakan guru untuk menyajikan pelajaran melalui interaksi dua arah, sehingga guru dan siswa sama-sama aktif
- c. metode diskusi adalah cara memecahkan masalah yang dipelajari melalui urun pendapat dalam diskusi kelompok. Dalam pembelajaran dengan metode diskusi ini makin lebih memberi peluang pada siswa untk terlibat secara aktif dalam pembelajaran walaupun guru masih menjadi kendali utama.
- d. metode *role playing* (bermain peran) adalah usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi
- e. metode pemberian tugas adalah metode pembelajaran untuk menguasai ateri pelajaran melalui pemberian tugas-tugas yang harus diselesaikan siswa baik secara individual maupun secara kelompok
- f. metode demonstrasi digunakan guru memperagakan suatu proses, situasi, benda, atau prosedur tertentu sehingga jelas da mudah dikuasai oleh siswa
- g. metode kerja kelompok adalah metode pembelajaran yang dipilih guru untuk menguasai materi pelajaran yang harus diselesaikan oleh siswa secara kelompok
- h. metode karya wisata adalah metode pembelajaran yang dilakukan untuk mempelajari materi pelajaran dengan cara mengunjungi secara langsung tempat dimana materi pelajaran itu berada
- i. metode penemuan adalah prosedur pembelajaran yang mementingkan pembelajaran perorangan, manipulasi objek, dan percobaan sebelum sampai kepada generalisasi.

Berdasarkan uraian tentang macam-macam metode pembelajaran tersebut, peneliti memilih metode *role playing* dalam penelitian ini sebagai metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS SD.

2.5 Metode *Role Playing*

2.5.1 Pengertian Metode *Role Playing*

Role Playing atau bermain peran (Wahab, 2012:109) adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untk tujuan-tujuan tertentu seperti

menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi dimana dan kapan saja. Peranan adalah merupakan serangkaian perasaan, kata-kata, dan tindakan-tindakan terpolada dan unik yang telah merupakan kebiasaan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain, termasuk berhubungan dengan situasi dan benda-benda.

Menurut Uno (dalam Asmawiyah, 2013:10) metode ini dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam situasi permasalahan kehidupan nyata. Bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan perasaan yang dimiliki. Penerapan bermain peran dalam pembelajaran akan menimbulkan adanya proses psikologis yang melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

2.5.2 Manfaat dan Tujuan Metode *Role Playing*

Sebagai salah satu bentuk strategi mengajar dalam IPS, *role playing* memiliki beberapa tujuan dan manfaat seperti misalnya yang dikemukakan oleh Shaftel dan Shaftel (dalam Wahab, 2012:109) bahwa metode *role playing* mempunyai berbagai fungsi namun ada dua fungsi utamanya adalah “*education for citizen*” dan “*group counseling*” yang dilakukan oleh guru kelas.

Clark (dalam Wahab, 2012: 110) mengemukakan beberapa tujuan penggunaan metode bermain peran diantaranya adalah :

- a. untuk memotivasi
- b. untuk membuat situasi historis atau kontemporer yang jelas dimana ada konflik emosi, sudut pandang yang berbeda, masalah yang disebabkan oleh perbedaan ras, usia, agama, kebangsaan, atau latar belakang etnis dan lain-lain

- 1) dengan membuat siswa sadar akan perbedaan sudut pandang dan konsekuensinya
 - 2) dengan membantu siswa menyadari sikap dan perasaan orang-orang yang terlibat dalam situasi dan peka dengan perasaan orang lain
 - 3) dengan mengembangkan konsep yang lebih jelas
- c. untuk mengubah sikap
 - d. untuk mengajarkan nilai-nilai
 - e. untuk mengajarkan konten yang berkaitan dengan hubungan manusia
 - f. untuk mengembangkan keterampilan kewarganegaraan dengan menunjukkan berhasil tidaknya metode yang digunakan untuk memecahkan masalah antar kelompok dan masalah interpersonal, dengan memberikan latihan dalam mengambil peran kehidupan nyata, dan dengan berlatih proses demokrasi.

Selain itu proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk:

- 1) Menggali perasaannya
- 2) Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap nilai, sikap, dan persepsinya
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah
- 4) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara

Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi di mana begitu banyak peran yang terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain (Uno, 2011:26).

2.5.3 Langkah-langkah Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran dan persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata. Guru harus mampu mengarahkan dan membimbing siswa agar

tujuan pembelajaran yang diharapkan melalui penerapan metode *role playing* tercapai.

Menurut Uno (2011:26-27) penerapan metode bermain peran dapat berjalan baik dengan memperhatikan langkah-langkah berikut ini :

- a. Pemanasan
- b. memilih pemain,
- c. menyiapkan pengamat,
- d. menata panggung,
- e. memainkan peran,
- f. diskusi dan evaluasi,
- g. memainkan peran ulang,
- h. diskusi dan evaluasi kedua,
- i. berbagi pengalaman dan kesimpulan

2.5.4 Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Sebagaimana dengan metode-metode yang lain, metode *role playing* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Pada dasarnya semua metode tidak ada yang sempurna, metode-metode tersebut saling melengkapi satu sama lain. Penerapan metode di dalam pembelajaran dapat dikolaborasikan, tetapi tergantung dari karakteristik materi pokok pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Berikut akan dijelaskan kelebihan dan kelemahan metode *role playing* :

a. Kelebihan

Menurut Roestiyah (1998:22) metode *role playing* mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:

- 1) menyenangkan siswa
- 2) menggalakkan guru untuk mengembangkan kreativitas siswa
- 3) memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan sebenarnya
- 4) mengurangi hal-hal yang verbalistik atau abstrak

- 5) tidak memerlukan pengarahan yang pelik dan mendalam
- 6) menimbulkan semacam interaksi antar siswa, yang memberi kemungkinan timbulnya keutuhan dan kegotong-royongan serta kekeluargaan yang sehat
- 7) menimbulkan respon positif dari siswa yang lamban atau kurang cakap
- 8) menimbulkan cara berpikir yang kritis

b. Kekurangan

Menurut Wahab (2012:111) walaupun metode ini memberi banyak keuntungan dalam penggunaannya namun sebagaimana juga metode-metode mengajar lainnya metode ini mengandung beberapa kelemahan diantaranya:

- a) jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh
- b) bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung
- c) bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya, bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkannya
- d) sering mengalami kesulitan untuk memainkan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya
- e) bermain peran memakan waktu yang banyak
- f) untuk lancarnya bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerja sama dengan baik.

c. Cara Mengatasi Kekurangan

Setiap metode pembelajaran mempunyai beberapa kekurangan, begitu juga dengan bermain peran. Menurut Asmawiyah (2013:12-13) untuk meminimalisir kekurangan tersebut ada beberapa hal yang dapat dilakukan, sehingga pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat berhasil yaitu :

- (1) guru harus mempersiapkan siswa dan memberi pengarahan yang jelas tentang aturan bermain peran
- (2) berikan tema yang menarik dan skenario yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
- (3) media dalam bermain peran juga diperlukan untuk membangkitkan motivasi siswa

- (4) memberikan waktu kepada siswa untuk membaca skenario dan mempelajari peran yang akan dimainkannya.

2.6 Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2013: 5). Hal tersebut dipertegas lagi oleh Nawawi dalam Susanto (2013:5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Sudjana (2009:3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Kemampuan sebagai hasil belajar terdiri dari 3 kemampuan, yaitu:

- a. kemampuan kognitif yaitu menitikberatkan pada proses intelektual. Kemampuan kognitif memiliki dimensi proses dari C1 sampai dengan C6 seperti berikut (Anderson dan Krathwohl dalam Zaida, 2011):
 - 1) mengingat (C1) adalah mencakup kemampuan ingatan dari apa yang telah dipelajari, berkaitan dengan fakta, peristiwa dan pengertian.
 - 2) mengerti (C2) adalah mencakup kemampuan interpretasi, eksemplifikasi, klasifikasi, merangkum, inferensi, komparasi, dan eksplanasi.
 - 3) menerapkan (C3) adalah mencakup kemampuan melaksanakan dan implementasi
 - 4) menguraikan (C4) adalah mencakup kemampuan diferensiasi, organisasi, dan dekonstruksi
 - 5) menilai (C5) adalah mencakup kemampuan mengecek dan mengkritik
 - 6) mencipta (C6) adalah mencakup kemampuan menurunkan/ berhipotesis, merencanakan, dan menghasilkan/ membangun.

- b. kemampuan afektif yaitu kemampuan yang berhubungan dengan sikap kejiwaan seperti kecenderungan akan minat dan motivasi, kemampuan psikomotorik memiliki dimensi proses dari A1 sampai dengan A5 seperti berikut (Bloom dalam Oktiana, 2013:24):
- a) penerimaan (A1) bertujuan untuk menerima dengan menunjukkan kesadaran, kemauan, dan perhatian serta mengakui kepentingan dan perbedaan,
 - b) pemberian respon (A2) bertujuan untuk berpartisipasi dengan mematuhi peraturan, tuntutan, dan perintah serta ikut serta secara aktif di dalam diskusi atau kelompok,
 - c) penilaian (A3) bertujuan untuk menilai dengan cara menghargai pendapat,
 - d) pengorganisasian (A4) bertujuan untuk mengelola dalam organisasi dengan cara bertanggung jawab,
 - e) karakteristik (A5) bertujuan untuk membentuk pola dengan menunjukkan kepercayaan diri, disiplin pribadi, dan kesadaran.
- c. kemampuan psikomotor yaitu kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan dan fisik, kemampuan psikomotor memiliki dimensi proses dari P1 sampai dengan P4 seperti berikut:
- (1) persepsi (P1) memahami konsep, figur, serta memahami keharusan atau kelayakan,
 - (2) kesiapan/kesediaan (P2) tumbuhnya keinginan atau kemauan untuk melaksanakan sesuatu,
 - (3) imitasi/peniruan (P3) mau mencoba atau meniru sesuatu hal yang baru,
 - (4) peningkatan/penyempurnaan/penyesuaian (P4) merangsang dirinya untuk menjadi lebih baik dan lebih sempurna,

Penelitian ini ranah yang akan diukur adalah ranah kognitif untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas III di SDN Dabasah 3 Bondowoso. Ranah kognitif yang digunakan yaitu:

- a. mengingat (C1) adalah mencakup kemampuan ingatan dari apa yang telah dipelajari, berkaitan dengan fakta, peristiwa dan pengertian.
- b. mengerti (C2) adalah mencakup kemampuan interpretasi, eksemplifikasi, klasifikasi, merangkum, inferensi, komparasi, dan eksplanasi.
- c. menerapkan (C3) adalah mencakup kemampuan melaksanakan dan implementasi.

Alasannya, karena pembelajaran yang digunakan siswa kelas III masih berupa tematik sehingga jenjang kemampuan yang digunakan hanya sampai pada jenjang kemampuan C3 yakni menerapkan.

Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor dalam pembelajaran. Menurut Slameto (1995:56) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut.

- 1) Faktor intern adalah faktor yang dialami dan dihayati oleh siswa yang berpengaruh pada proses belajar sebagai berikut:
 - a) faktor jasmani, meliputi: kesehatan dan cacat tubuh;
 - b) faktor psikologis, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan, dan kesiapan;
 - c) faktor kelelahan, seperti kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

Berdasarkan pendapat di atas menjelaskan bahwa faktor dalam diri individu sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran hingga mendapat hasil belajar yang memuaskan. Faktor psikologis seperti intelegensi, minat, bakat pada diri siswa sangat penting sekali untuk dikembangkan. Apabila orang tua dan guru tidak dapat mengembangkan dan cenderung memaksakan bakat yang bukan kemauan siswa tersebut, maka menyebabkan kemunduran hasil belajar siswa.

- 2) Faktor ekstern, adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah sebagai berikut.

- (1) Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, dan latar belakang kehidupan orang tua,

- (2) Faktor sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung sekolah, metode mengajar, dan tugas di rumah,
- (3) Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat lainnya.

Faktor dari luar merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor luar meliputi faktor lingkungan, faktor lingkungan dapat membentuk kepribadian siswa dengan cara siswa berusaha untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya sedangkan faktor sekolah dapat dijadikan sebagai alat untuk membantu siswa dalam penyesuaian diri sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang memuaskan.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

2.7 Penelitian yang Relevan

Dalam melakukan penelitian ini, ada beberapa penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti yang lain. Karena masih jarang penelitian yang menggunakan desain penelitian eksperimental *pre test – post test control group design* dengan menggunakan metode *role playing* dan peneliti masih kesulitan untuk mencari maka penelitian relevan disini menggunakan desain penelitian eksperimental *Post Test Only Control Group Design* dan eksperimen semu (*quasi experiment*). Beberapa penelitian tersebut sebagai berikut:

Penelitian eksperimen yang telah dilakukan oleh Pundhirela Kisnawaty (2013) dengan judul penelitian “*Keefektifan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal*” membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, hal ini dibuktikan dari hasil belajar siswa diperoleh dari

rata-rata nilai *post-test*, yaitu pada siswa kelas eksperimen yang menerapkan metode *role playing* sebesar 88,53 sedangkan kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah sebesar 82,66. Perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dibuktikan melalui uji-t dengan dibantu program SPSS versi 17 menggunakan teknik *independent-sample t-test* dengan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa, *t*-hitung sebesar 2,614 dan *t*-tabel sebesar 1,998 dengan signifikansi sebesar 0,011. Karena *t*-hitung > *t*-tabel ($2,614 > 1,998$) dan signifikansi < 0,05 ($0,011 < 0,05$) maka mengacu pada ketentuan pengambilan keputusan uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menerapkan metode *role playing* dengan siswa yang pembelajarannya menerapkan metode ceramah.

Penelitian eksperimental yang dilaksanakan oleh Husniah (2013) dengan judul “*Pengaruh Metode Bermain Peran Berbantuan Media Gambar Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Mujahidin Loloan Barat Tahun Pelajaran 2012/2013*”. Populasi penelitian ini adalah Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Mujahidin Loloan Barat Negara. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *Post Test Only Control Group Design*. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar yang berbentuk uraian dan pilihan ganda. Analisis data menggunakan anava dua jalur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1). Terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti metode bermain peran berbantuan media gambar dengan siswa yang mengikuti pembelajaran metode Konvensional. 2). Terdapat pengaruh interaksi antara metode belajar dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar PKn Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Mujahidin Loloan Barat Kecamatan Negara Kabupaten Jembrana Tahun Pelajaran 2012/2013. 3). Terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti metode bermain peran berbantuan media gambar dengan siswa yang mengikuti pembelajaran metode konvensional pada siswa yang memiliki kreativitas tinggi. 4). Terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang

mengikuti metode bermain peran berbantu media gambar dengan siswa yang mengikuti pembelajaran metode konvensional pada siswa yang memiliki kreativitas rendah.

Penelitian eksperimental yang dilakukan oleh Hakim (2014) dengan judul “*Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Segugus Karang Baru*”. Pada penelitiannya, peneliti menggunakan rancangan *post test only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V segugus SDN Karang Baru yang berjumlah 160 orang. Sedangkan sampel yang diambil berjumlah 63 orang dengan rincian 30 orang sebagai kelompok eksperimen dan 33 orang sebagai kelompok kontrol. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan melalui metode statistik dengan menggunakan anova. Penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode bermain peran secara simultan terhadap kemampuan komunikasi dan hasil belajar peserta didik di Gugus Karang Baru dengan probabilitas Pillai’s Trance, Wilks’ Lambda, Hotelling’s Trace dan Roy’s Largest Root ($p < 0,05$). Dimana didapatkan bahwa penerapan metode bermain peran lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar.

2.8 Skenario Pembelajaran

2.1 Tabel Skenario Pembelajaran Kelompok Eksperimen

No.	Langkah Pembelajaran	Kelompok Eksperimen	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan Awal	1. Guru mengajak semua siswa berdo’a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran). 2. Siswa berdo’a 3. Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.	10 menit

No.	Langkah Pembelajaran	Kelompok Eksperimen	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa mendengarkan komunikasi yang dilakukan oleh guru tentang kehadiran siswa. 5. Guru melakukan apersepsi untuk menggali pengetahuan siswa dan menginformasikan tema dan subtema yang akan dibelajarkan 6. Siswa mendengarkan dan menjawab pertanyaan guru 		
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik 2. Kelas dibagi menjadi 3 kelompok. 3. Guru memberikan tes awal (<i>pre test</i>) kepada peserta didik 4. Guru menjelaskan materi jenis-jenis pekerjaan 5. Kelompok 1 yang berjumlah 10 siswa memerankan drama sesuai naskah yang diberikan guru pada pertemuan sebelumnya. 6. Kelompok 2 dan 3 mengamati peran yang dimainkan oleh teman-temannya dari kelompok 1. 7. Siswa bersama guru berdiskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan kelompok 1. 8. Siswa diberikan soal untuk melihat pemahaman tentang jenis-jenis pekerjaan 9. Kelompok 1 bermain peran kembali tentang tema jenis-jenis pekerjaan, jika siswa belum memahami drama yang telah diperankan 		85 menit

No.	Langkah Pembelajaran	Kelompok Eksperimen	Alokasi Waktu
		10. Kelompok 2 dan 3 mengamati peran yang dimainkan oleh teman-temannya. 11. Siswa bersama guru berdiskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan kelompok 1. 12. Siswa diberikan soal untuk melihat pemahaman tentang jenis-jenis pekerjaan. 13. Siswa membagi pengalaman dan mengambil keputusan, demikian seterusnya pada kelompok berikutnya.	
3.	Kegiatan Akhir	1. Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari. 2. Guru dan siswa bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). 3. Siswa berdoa bersama sesuai dengan keyakinan masing-masing dengan dipimpin oleh salah satu siswa	10 menit

2.2 Tabel Skenario Pembelajaran Kelompok Kontrol

No.	Langkah Pembelajaran	Kelompok Kontrol	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan Awal	1. Guru mengajak semua siswa berdoa'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran). 2. Siswa berdoa 3. Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 4. Siswa mendengarkan komunikasi yang	10 menit

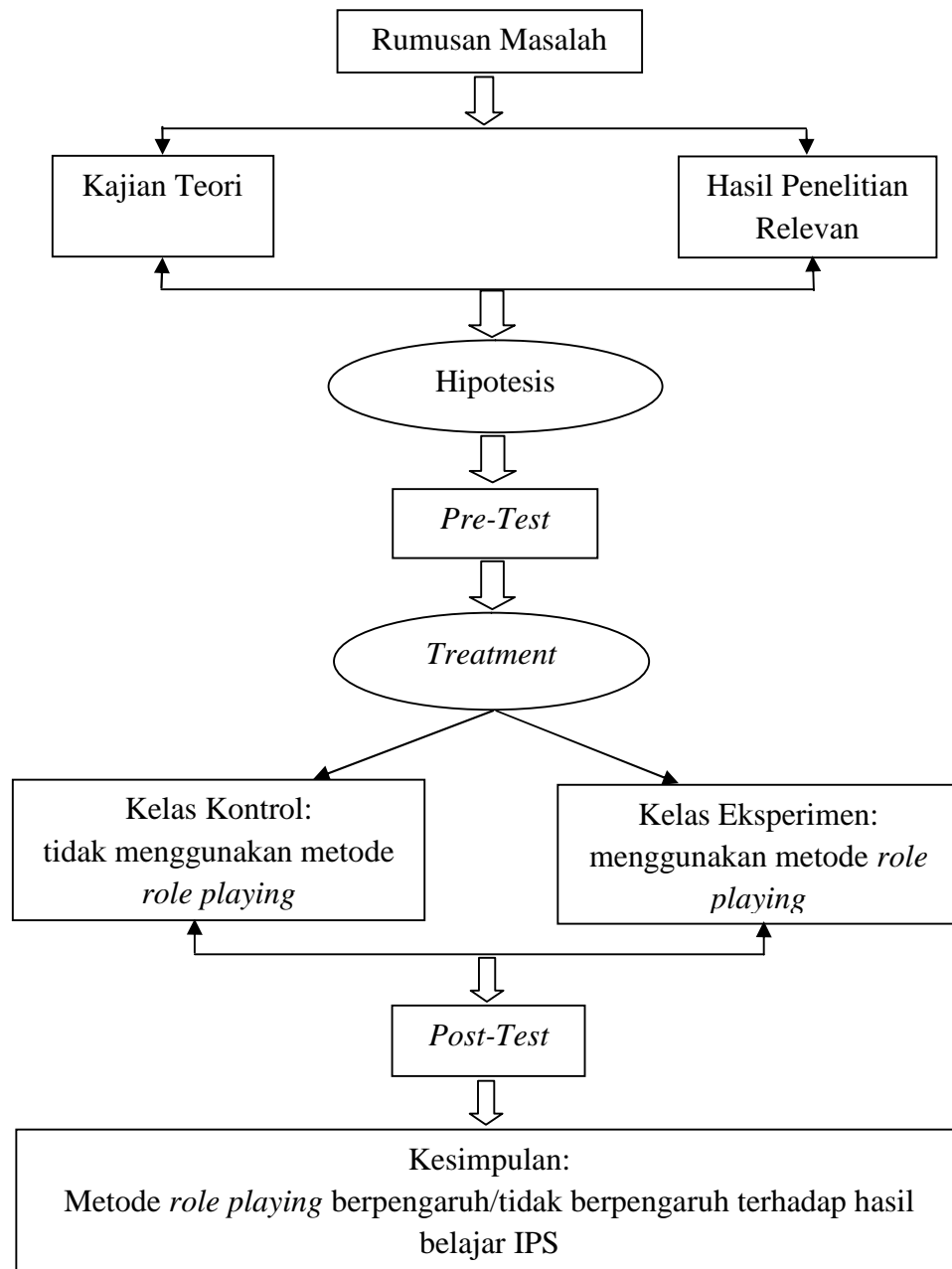
No.	Langkah Pembelajaran	Kelompok Kontrol	Alokasi Waktu
		<p>dilakukan oleh guru tentang kehadiran siswa.</p> <p>5. Guru melakukan apersepsi untuk menggali pengetahuan siswa dan menginformasikan tema dan subtema yang akan dibelajarkan</p> <p>6. Siswa mendengarkan dan menjawab pertanyaan guru</p>	
2.	Kegiatan Inti	<p>1. Guru menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik</p> <p>2. Guru memberikan tes awal (<i>pre test</i>).</p> <p>3. Guru menjelaskan materi tentang jenis-jenis pekerjaan</p> <p>4. Guru memberikan pengarahan kepada siswa untuk membaca teks tentang jenis-jenis pekerjaan.</p> <p>5. Siswa menjawab pertanyaan tentang teks jenis-jenis pekerjaan dengan mengisi kolom yang telah tersedia.</p> <p>6. Guru menginstruksikan siswa untuk memasang jenis pekerjaan beserta tugasnya dengan memberikan garis panah.</p> <p>7. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 5 siswa. Siswa berdiskusi tentang jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.</p> <p>8. Siswa mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru.</p> <p>9. Siswa saling menukarkan lembar jawaban mereka.</p> <p>10. Siswa menuliskan informasi penting dari</p>	85 menit

No.	Langkah Pembelajaran	Kelompok Kontrol	Alokasi Waktu
		teks yang mereka baca pada bagan buku siswa.	
3.	Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari. 2. Guru dan Siswa Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). 3. Siswa berdoa bersama sesuai dengan keyakinan masing-masing dengan dipimpin oleh salah satu siswa 	10 menit

2.9 Kerangka Berpikir

Metode *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam bentuk drama yang diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Metode *role playing* dilakukan dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada murid dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan didramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah adakah pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas III tema keperluan sehari-hari di SDN Dabasah 3 Bondowoso tahun pelajaran 2014/2015. Berdasarkan rumusan masalah, terdapat kajian teori dan hasil penelitian relevan yang mendukung rumusan masalah tersebut. Kemudian dari kajian teori dan hasil penelitian relevan yang didapatkan, ditarik hipotesis penelitian. Sebelum diberikan perlakuan, dilaksanakan *pre-test* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah itu, hipotesis dibuktikan dengan diberikannya perlakuan/*treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perlakuan/*treatment* berupa metode *role playing* pada kelas eksperimen, dan metode konvensional atau

tidak menggunakan metode *role playing* pada kelas kontrol. Selanjutnya, dilaksanakan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Lalu ditarik kesimpulan dari hasil perlakuan atau *treatment* yang telah diberikan yakni metode *role playing* berpengaruh atau tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso tahun pelajaran 2014/2015. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut ini.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2.10 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan tinjauan pustaka maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “ada pengaruh penggunaan metode *role playing* tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Dabasah 3 Bondowoso”.

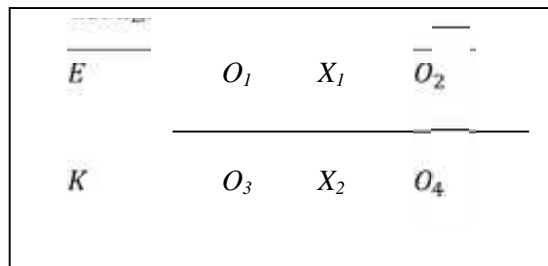
BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan (1) Desain Penelitian (2) Tempat dan Waktu Penelitian; (3) Penentuan Responden Penelitian; (4) Variabel Penelitian, (5) Definisi Operasional; (6) Langkah-langkah Penelitian; (7) Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data; (8) Analisis Data.

3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian eksperimen pada penelitian ini menggunakan bentuk penelitian *true eksperimen design*, yaitu jenis eksperimen yang dianggap sudah baik karena sudah memenuhi persyaratan. Persyaratan tersebut adalah adanya kelompok lain yang tidak dikenal eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan, dengan adanya kelompok lain yang biasa disebut kelompok pembanding atau kelompok kontrol maka akibat yang diperoleh dari perlakuan dapat diketahui secara pasti karena pembanding dibandingkan dengan yang tidak mendapat perlakuan (Arikunto, 2006:86).

Desain penelitian ini menggunakan *pre-test post-test control group design* seperti pada Gambar 3.1 sebagai berikut.



Gambar 3.1 Desain penelitian *pre-test post-test control group design*

(sumber: Arikunto, 2006:86)

Keterangan:

E : kelas eksperimen (kelas yang menggunakan metode *role playing*)

K : kelas kontrol (kelas yang menggunakan metode konvensional)

O_1 : hasil *pre-test* kelas eksperimen

O_2 : hasil *post-test* kelas eksperimen

O_3 : hasil *pre-test* kelas kontrol

O_4 : hasil *post-test* kelas kontrol

X_1 : perlakuan berupa penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran

X_2 : perlakuan tidak menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran

3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen (Masyhud, 2012:116) merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu. Penelitian eksperimental berusaha mengkaji hubungan sebab akibat antara perlakuan yang diberikan dengan dampak yang ditimbulkan. Penelitian eksperimen dilakukan dengan cara membandingkan satu variabel eksperimental yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih variabel kontrol atau pembanding yang tidak menerima perlakuan. Penelitian ini dilakukan dengan mengawasi secara ketat atau bahkan memisahkan variabel lain (variabel non eksperimental) yang diperkirakan akan dapat mengganggu jalannya penelitian eksperimental (Masyhud, 2012:116).

3.1.2 Karakteristik Penelitian Eksperimen

Beberapa karakteristik penelitian eksperimental menurut Masyhud (2014: 136-137) sebagai berikut:

- a. penelitian eksperimental merupakan prosedur penelitian yang dirancang untuk mengkaji ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap perubahan kondisi tertentu,
- b. pelaksanaan penelitian dilakukan dengan cara menggunakan kelompok eksperimental dan kelompok kontrol yang kondisinya disamakan, kecuali perlakuannya yang tidak sama. Kelompok eksperimental merupakan kelompok yang diberi perlakuan (*treatment*), sedangkan kelompok kontrol merupakan kelompok yang berperan sebagai pembanding yang tidak diberikan perlakuan. Hasil keduanya kelompok dibandingkan, dan selisih rata-rata hasil antara kelompok eksperimental dengan kelompok kontrol tersebut dianggap sebagai hasil murni perlakuan yang dilakukan,
- c. penentuan kelompok eksperimental dan kelompok kontrol dalam penelitian eksperimental dilakukan dengan cara random atau acak. Pengacakan dalam penentuan kelompok eksperimental dan kontrol tersebut dimaksudkan untuk mengurangi "*bias subject*" dan meningkatkan "*internal validity*" rancangan penelitian,
- d. guna mendapatkan hasil penelitian yang valid, pelaksanaan penelitian eksperimental dilakukan dengan cara mengeliminir atau memisahkan variabel di luar eksperimental yang diperkirakan akan dapat mengganggu hasil eksperimental. Diharapkan dengan pengontrolan variabel non eksperimental secara ketat, dapat diketahui dampak murni dari suatu perlakuan. Perubahan yang terjadi adalah benar-benar pengaruh murni dari suatu perlakuan, bukan karena pengaruh faktor lainnya,
- e. hasil penelitian eksperimental diolah dengan menggunakan teknik analisis data statistik inferensial yang relevan, seperti t-test dan analisis varians.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat

Tempat penelitian ditentukan secara sengaja yaitu di SDN Dabasah 3 Bondowoso dengan pertimbangan sebagai berikut.

- a. Adanya kesediaan dari SDN Dabasah 3 Bondowoso untuk dijadikan tempat pelaksanaan penelitian.
- b. Judul penelitian belum pernah diteliti di SDN Dabasah 3 Bondowoso.

3.2.2 Waktu

Waktu penelitian direncanakan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015.

3.3 Penentuan Responden Penelitian

Metode penentuan responden penelitian merupakan suatu cara untuk menentukan subyek penelitian. Responden penelitian dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas III SDN Dabasah 3 Bondowoso. Jumlah siswa kelas III-A sebanyak 29 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 14 orang dan perempuan 15 orang, kelas III-B sebanyak 29 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 16 orang dan perempuan 13 orang, dan kelas III-C sebanyak 29 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 15 orang dan perempuan 14 orang. Penentuan responden menggunakan metode populasi yaitu dengan mengambil seluruh subjek siswa kelas IIIA, IIIB dan IIIC. Sebelum dilakukan penetapan kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas dengan analisis anova. Uji homogenitas terhadap populasi bertujuan untuk menentukan tingkat kemampuan awal yang dimiliki. Uji homogenitas terhadap populasi dilakukan dengan uji anova yaitu:

Adapun ketentuan analisis hasil uji anova dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Jika $f_0 \geq f_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak sehingga menunjukkan adanya perbedaan mean yang signifikan.

- b. Jika $f_0 < f_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% maka H_0 diterima sehingga menunjukkan adanya perbedaan mean yang signifikan.

Hasil uji anova dinyatakan homogen jika ($f_0 < f_{tabel}$), setelah diketahui hasil anova yang homogen maka selanjutnya adalah melakukan pengundian untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan cara random atau acak. Pengacakan penentuan kelompok eksperimen dan kontrol dimaksudkan untuk mengurangi “*bias subject*” dan meningkatkan “*interval validity*” rancangan penelitian. Jika hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa ketiga kelas tidak homogen, maka dilakukan pendekatan silang untuk mengatasi bias sampel.

Diawali dengan uji homogenitas terhadap tiga populasi yang akan diteliti yaitu kelas IIIA, IIIB dan Kelas IIIC . Uji homogenitas dilakukan menggunakan nilai ulangan akhir semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015. Penghitungan uji homogenitas pada ketiga kelas ini menggunakan uji anava karena dalam penelitian ini terdapat 3 kelompok, namun hanya 2 kelompok variabel yang akan digunakan. Penghitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut

Tabel 3.1 Hasil Uji Homogenitas

ANOVA

Nilai

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	103,264	2	51,632	,523	,595
Within Groups	8300,000	84	98,810		
Total	8403,264	86			

Hasil uji anova di atas, dapat diperoleh hasil f_{hitung} sebesar 0,523. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan $f_{tabel} = 3,105$ dengan taraf signifikansi

5% atau 0,05. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil $f_{hitung} < f_{tabel}$ (0,523 < 3,105) menunjukkan tidak ada perbedaan mean dari ketiga kelas sehingga ketiga kelas tersebut dinyatakan homogen. Jika dilihat dari tabel signifikansi yaitu 0,595 nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan taraf signifikansi yang digunakan yakni 0,05. Selanjutnya dengan menggunakan teknik undian untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel dapat diartikan sebagai suatu kesatuan konsep yang dapat diidentifikasi dan diukur pengaruhnya serta dibedakan dengan konsep yang lainnya. Variabel merupakan segala sesuatu yang dijadikan sebagai obyek penelitian (Masyhud, 2014:51).

- a. Variabel Bebas adalah faktor yang menyebabkan suatu pengaruh.

Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan metode tambahan yaitu *role playing*.

- b. Variabel Terikat adalah faktor yang diakibatkan oleh pengaruh tadi.

Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar siswa kelas III tema keperluan sehari-hari, subtema jenis-jenis pekerjaan.

- c. Variabel Kontrol adalah variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak diteliti.

Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah guru kelas kontrol dan kelas eksperimen yang sama, materi pelajaran yang sama, waktu pengajaran yang sama dan kemampuan siswa yang sama. Pada variabel kontrol yang berbeda hanya perlakuan terhadap masing-masing kelas.

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang konkrit, terstruktur, dan teramati. Berikut ini adalah definisi operasional dari metode *role playing* dan hasil belajar siswa

a. Metode *Role Playing*

Metode *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam bentuk drama yang diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Metode *role playing* dilakukan dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada murid dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan didramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas melalui sembilan langkah *role playing*. Kesembilan langkah tersebut terdiri dari 1) memanaskan suasana 2) memilih pemain, 3) menyiapkan pengamat, 4) menata panggung, 5) memainkan peran, 6) diskusi dan evaluasi, 7) memainkan peran ulang, 8) diskusi dan evaluasi kedua, 9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

b.. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah skor kognitif yang diraih siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar materi jenis-jenis pekerjaan. Skor kognitif yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan aplikasi/penerapan (C3).

3.6 Langkah - langkah Penelitian

Adapun langkah-langkah penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Melakukan persiapan meliputi kegiatan menyusun proposal dan perumusan masalah penelitian.
- b. Melakukan observasi di sekolah yaitu peneliti melakukan kegiatan observasi sebelum penelitian dilaksanakan.

- c. Mengidentifikasi rumusan masalah
- d. Melakukan kajian pustaka.
- e. Menentukan penentuan subyek penelitian.
- f. Menguji homogenitas subyek penelitian
- g. Menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui teknik random
- h. Melakukan pengembangan instrumen tes.
- i. Melakukan uji validitas instrumen tes
- j. Memberikan *pre-test* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung untuk mengetahui kemampuan awal siswa
- k. Melaksanakan proses KBM pada kelas kontrol dengan pembelajaran tanpa menggunakan metode *role playing* dan pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *role playing*
- l. Memberikan *post-test* berupa latihan soal pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah melakukan KBM untuk mengetahui skor *post-test*
- m. Menganalisis data
- n. Membuat pembahasan
- o. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan dibawah ini.



Gambar 3.2 Bagan alur penelitian

3.7 Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan yang relevan, akurat yang dapat dipergunakan. Metode-metode tersebut fungsinya berbeda-beda dan hendaknya dipergunakan secara tepat sesuai dengan tujuan penelitian dan jenis data yang diperoleh serta keadaan subjek penelitian.

Berdasarkan masalah yang diambil dan data-data di lapangan yang mendukung penelitian maka dikumpulkan data dengan menggunakan metode tes antara lain sebagai berikut.

a. Tes hasil belajar

Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa. Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010:193). Sedangkan menurut Subari (dalam Rahmawati, 2013:34) Tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data atau keterangan yang diperlukan tentang seseorang dengan cara yang cepat dan tepat.

Tes dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar yang dibuat oleh peneliti serta sebelumnya dikonsultasikan dengan guru kelas SDN Dabasah 03 Bondowoso. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III-A dan III-B. Tes terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

- 1) *pre-test* dilakukan sebelum perlakuan. *Pre-test* tersebut sebagai alat ukur untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- 2) *post-test* dilakukan setelah proses belajar mengajar.

Menurut Masyhud (2014:224) sebelum tes dilakukan, terlebih dahulu dicari validitas dan reliabilitasnya untuk memenuhi syarat instrumen yang baik. Sebelum mengadakan kegiatan pemberian soal *pre-test* dan *post-test*, peneliti terlebih dahulu mengadakan uji validitas dengan menggunakan *Pearson Product Moment* dan reliabilitas dengan menggunakan metode belah dua atau *Split-half* terhadap soal tes yang akan diberikan. Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan menggunakan

rumus t_{test} untuk sampel terpisah. Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan uji instrumen pada soal yang akan digunakan sebagai soal *pre-test* dan *post-test*. Instrumen soal yang direncanakan digunakan untuk *pre-test* dan *post-test* sebanyak 33 item soal. Setelah dilakukan uji validitas hasilnya 30 item soal valid dan dapat dipergunakan untuk penelitian. Butir-butir instrumen dapat dilihat pada lampiran L. Hasil validitas dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini.

Tabel 3.2 Ringkasan Uji Validitas

No.	Nomor Soal	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan Total	r-tabel	Kesimpulan
1.	1	0,529	0,505	0,334	Valid
2.	2	0,547	0,374	0,334	Valid
3.	3	0,467	0,415	0,334	Valid
4.	4	0,486	0,582	0,334	Valid
5.	5	0,420	0,035	0,334	Valid
6.	6	0,389	0,048	0,334	Valid
7.	7	0,334	0,301	0,334	Valid
8.	8	0,335	0,297	0,334	Valid
9.	9	0,219	0,141	0,334	Tidak Valid
10.	10	0,501	0,397	0,334	Valid
11.	11	0,012	0,197	0,334	Tidak Valid
12.	12	0,450	0,230	0,334	Valid
13.	13	0,592	0,202	0,334	Valid
14.	14	0,527	0,452	0,334	Valid
15.	15	0,470	0,396	0,334	Valid
16.	16	0,349	0,460	0,334	Valid
17.	17	0,393	0,396	0,334	Valid
18.	18	0,409	0,330	0,334	Valid

No.	Nomor Soal	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan Total	r-tabel	Kesimpulan
19.	19	0,406	0,085	0,334	Valid
20.	20	0,625	0,563	0,334	Valid
21.	21	0,527	0,345	0,334	Valid
22.	22	0,484	0,424	0,334	Valid
23.	23	0,574	0,400	0,334	Valid
24.	24	0,527	0,278	0,334	Valid
25.	25	0,514	0,390	0,334	Valid
26.	26	0,236	0,405	0,334	Valid
27.	27	0,401	0,278	0,334	Valid
28.	28	0,449	0,219	0,334	Valid
29.	29	0,382	0,616	0,334	Valid
30.	30	0,631	0,382	0,334	Valid
31.	31	0,491	0,618	0,334	Valid
32.	32	0,384	0,330	0,334	Valid
33.	33	0,111	0,132	0,334	Tidak Valid

Berdasarkan tabel 3.3 di atas, dapat dilihat ada 3 soal yang tidak valid dari 33 item soal, sehingga soal yang valid sebanyak 30 item soal. Setelah mendapatkan hasil dari uji validitas instrumen, dan hasil soal yang valid sebanyak 30 soal maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas instrumen. Pada uji reliabilitas instrumen, apabila datanya ganjil maka analisis reliabilitasnya menggunakan teknik *test retest*. Jika peneliti menggunakan test retest berarti peneliti melakukan 2 kali test. Jumlah instrumen valid pada penelitian ini berjumlah genap maka uji reliabilitas instrumen menggunakan metode belah-dua atau *split-half*. Menurut Mashyud (2014:252) langkah-langkah metode *split-half* sebagai berikut.

- a) peneliti menyusun instrumen penelitian dengan jumlah butir instrumen genap
- b) peneliti membagi instrumen penelitian menjadi dua bagian, yaitu dengan cara ganjil-genap, atau atas-bawah.
- c) peneliti mengkorelasikan jumlah skor bagian satu dengan bagian dua
- d) hasil korelasi tersebut, kemudian diolah kembali dengan rumus *Sperman-Brown* sebagai berikut:

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ split-half}}}{1 + r_{xy \text{ split-half}}}$$

Keterangan:

R_{11} = koefisien realibilitas

$r_{xy \text{ split-half}}$ = hasil korelasi belah dua

(Hughes dalam Masyhud, 2014:253).

Berdasarkan tabel 3.4, maka angka-angka pada jumlah item soal pada bagian atas nomor 1-15 (dianggap sebagai variabel x) sedangkan angka-angka pada jumlah item soal pada bagian bawah nomor 16-30 (dianggap sebagai variabel y). Setelah itu dihitung menggunakan rumus korelasi menggunakan bantuan *Microsoft Excel*. Yaitu menggunakan menu *Formulas* → *More function* → *Statistical* → *Pearson* → klik *array 1* dan blok jumlah variabel x → klik *array 2* dan blok jumlah variabel y → klik *Ok*. Setelah dilakukan perhitungan berdasarkan rumus *Microsoft Excel*, ditemukan angka korelasi antara skor pada nomor ganjil dan genap (r_{xy}) sebesar: 0,744 dan signifikan pada taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikan 5% (r -tabel = 0,334). Setelah didapatkan korelasinya, kemudian dihitung menggunakan rumus belah dua *Sperman-Brown* sebagai berikut.

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy} \text{ splithalf}}{1 + r_{xy} \text{ splithalf}}$$

$$R_{11} = \frac{2 \times 0,744}{1 + 0,744}$$

$$=0,853 \text{ (reliabilitas tinggi)}$$

Tabel 3.4 Penafsiran Hasl Uji Reliabilitas Tes

Hasil uji reliabilitas	Kategori reliabilitas
0,00-0,79	Tidak reliabel
0,80-0,84	Reliabilitas cukup
0,85-0,89	Reliabilitas tinggi
0,90-1.00	Reliabilitas sangat tinggi

(Masyhud, 2014:256)

Menurut Masyhud (2014:259-264), khusus untuk instrumen penelitian yang berupa tes, disamping harus memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas, masih perlu pula memenuhi persyaratan daya pembeda (*discrimination power*) dan tingkat kesulitan (*level of difficulties*). Memiliki daya pembeda artinya setiap butir instrumen tes yang dikembangkan harus dapat membedakan antara

kelompok yang pandai dan kelompok kurang pandai atau lemah dalam menjawab butir tes tersebut. Sebuah butir tes dinyatakan tidak baik, jika butir tersebut dapat dijawab oleh semua siswa baik dalam kelompok pandai maupun lemah.

Tabel 3.6 Distribusi Jawaban Benar Oleh Kelompok Lemah

No.	Nama	SKOR ITEM TES KELOMPOK RENDAH																												Jumlah						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		29	30				
1	Huda Nur Albin Pratama	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	16
2	Jefry Prasetyo	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	16	
3	Yusya Ayyah Samudhiana	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	16	
4	Felix Fandi H.	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	15	
5	Dani Magarun	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	14	
6	Muhammad Kevin Zakariyah W.	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	14	
7	Tirana Fadhia Aulia	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	14	
8	Andani Febesanti	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	13	
9	Arief Adipatma Fajar	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	13	
10	Fadh Rifians	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	11	
11	Levendo Yuki Santoso	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	11	
12	Novia Rizqiyah Maharani	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	11	
13	Raka Maulana Ramadhani	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	10	
14	Nala Fatimatus Zahrah	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	10	
15	Rama Kusala Sari	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	9	
16	Tuanis Agustina Sabakillah	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	8	
17	Dimas Sandi E S	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	7	
Jumlah Jawaban Benar		4	6	7	5	9	8	6	7	6	7	6	6	4	5	5	7	9	7	7	6	5	5	6	6	7	12	6	6	3	7	7	190			
Persentase (%)		13,3	20	23,3	16,6	26	26,6	20	23,3	20	23,3	20	20	13,3	16,6	16,6	23,3	30	23,3	23,3	20	16,6	16,6	20	20	23,3	40	20	20	10	23,3					

Catatan : angka 1 menunjukkan soal dijawab oleh kelompok rendah dengan benar dan angka 0 menunjukkan bahwa kelompok rendah tersebut menjawab salah

Setelah disusun jawaban benar masing-masing kelompok , kemudian daya pembeda butir tes dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{(NT + NR) / 2}$$

Keterangan :

IDP = Indeks Daya Pembeda

JKT = Jawaban benar pada kelompok tinggi

JKR = Jawaban benar pada kelompok rendah

NT = Jumlah peserta tes (*testee*) pada kelompok tinggi

NR = Jumlah peserta tes (*testee*) pada kelompok rendah

(Masyhud, 2014:262)

Tabel 3.7 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Tes

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

Menurut Mayhud (2014: 259) sebuah butir tes dinyatakan tidak baik jika butir tersebut dapat dijawab oleh semua siswa baik pada kelompok pandai, maupun kelompok rendah, sehingga daya pembedanya 0 (nol). Suatu soal telah dianggap memenuhi persyaratan jika memiliki indeks daya pembeda (IDP) minimal 0,20.

b) Cara mencari tingkat kesulitan instrumen tes

Setelah proses penghitungan indeks daya beda selesai dilakukan, maka selanjutnya perlu dilanjutkan dengan perhitungan indeks tingkat kesulitan (*level of difficult*). Adapun rumus untuk penghitungan indeks tingkat kesulitan adalah sebagai berikut.

$$IKES = \frac{\sum JKT + JKR}{(NT + NR)} \times 100\%$$

KETERANGAN :

IKES = Indeks tingkat kesulitan

- JKT = Jawaban benar pada kelompok tinggi
 JKR = Jawaban benar pada kelompok rendah
 NT = Jumlah peserta tes (*testee*) pada kelompok tinggi
 NR = Jumlah peserta tes (*testee*) pada kelompok rendah

(Masyhud, 2014:263)

Tabel 3.8 Klasifikasi Indeks Tingkat Kesulitan Tes

Indeks Tingkat Kesulitan	Klasifikasi
<0,20%	Sangat Sulit
21%-40%	Sulit
41%-60%	Sedang
61%-80%	Mudah
81%-100%	Sangat Mudah

(Masyhud. 2014:264)

c) Karakteristik Butir Soal

Pada analisis butir soal secara klasikal, seperti yang dijelaskan oleh Depdikbud (1997) tingkat kesukaran dapat diperoleh dengan beberapa cara antara lain : a). skala kesukaran linier; b). skala bivarial, c). indeks davis; d). proporsi menjawab benar. Besarnya tingkat kesukaran berkisar antara 0,00 sampai 1,00. Untuk sederhananya, tingkat kesukaran butir dan perangkat soal dapat dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu mudah, sedang, dan sukar. Sebagai patokan menurut (Asmawi Zainul, dkk :1997) dapat digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.9 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Butir Soal

Tingkat Kesukaran	Nilai p
Sukar	0,00 – 0,25
Sedang	0,26 – 0,75
Mudah	0,76 – 1,00

Untuk menyusun suatu naskah ujian sebaiknya digunakan butir soal yang mempunyai tingkat kesukaran berimbang, yaitu : soal berkategori sukar sebanyak 25%, kategori sedang 50%, dan kategori mudah 25%.

Penggunaan butir soal dengan komposisi seperti diatas, maka dapat diterapkan penilaian berdasar acuan norma atau acuan patokan. Bila komposisi butir soal dalam suatu naskah ujian tidak berimbang, maka penggunaan penilaian acuan norma tidaklah tepat, karena informasi kemampuan yang dihasilkan tidaklah akan berdistribusi normal.

Tabel 3.10 Rangkuman Hasil Analisis Indeks Daya Pembeda dan Indeks Tingkat Kesulitan Tes

No	Jawaban benar oleh kelompok pandai		Jawaban benar oleh kelompok lemah		Indeks daya pembeda	Keterangan (direvisi atau tidak)	Indeks tingkat kesulitan (%)	Keterangan
	Jumlah	%	Jumlah	%				
1	12	40	8	26,6	0,23	Baik	64,7	Mudah
2	12	40	8	26,6	0,23	Baik	52,9	Mudah
3	12	40	7	23,3	0,29	Baik	55,8	Sedang
4	14	46,6	7	23,3	0,41	Baik	55,8	Mudah
5	8	26,6	6	20	0,11	Direvisi	35,2	Sulit
6	11	36,6	4	13,3	0,41	Baik	44,1	Sedang
7	6	20	8	26,6	-0,11	Direvisi	35,2	Sulit
8	13	43,3	5	16,6	0,47	Baik	52,9	Sedang
9	8	26,6	6	20	0,11	Direvisi	38,2	Sulit
10	8	26,6	7	23,3	0,058	Direvisi	35,2	Sulit
11	9	30	6	20	0,23	Baik	47	Sedang
12	12	40	5	16,6	0,41	Baik	35,2	Sedang
13	12	40	4	13,3	0,47	Baik	47	Sedang
14	13	43,3	5	16,6	0,47	Baik	52,9	Sedang
15	13	43,3	5	16,6	0,47	Baik	52,9	Mudah

No	Jawaban benar oleh kelompok pandai		Jawaban benar oleh kelompok lemah		Indeks daya pembeda	Keteranagan (direvisi atau tidak)	Indeks tingkat kesulitan (%)	Keterangan
	Jumlah	%	Jumlah	%				
16	11	36,6	7	23,3	0,23	Baik	52,9	Sedang
17	12	40	6	20	0,35	Baik	52,9	Sedang
18	11	36,6	7	23,3	0,23	Baik	61,7	Mudah
19	12	40	7	23,3	0,29	Baik	55,8	Sedang
20	13	43,3	6	20	0,41	Baik	55,8	Sedang
21	10	33,3	6	20	0,23	Baik	61,7	Sedang
22	11	36,6	7	23,3	0,23	Baik	61,7	Mudah
23	11	36,6	6	20	0,29	Baik	50	Sedang
24	9	30	5	16,6	0,23	Baik	38,2	Sulit
25	12	40	7	23,3	0,29	Baik	55,8	Sedang
26	13	43,3	8	26,6	0,29	Baik	67,6	Mudah
27	8	26,6	6	20	0,11	Direvisi	38,2	Sulit
28	10	33,3	6	20	0,23	Baik	64,7	Mudah
29	9	30	3	10	0,35	Baik	38,2	Sulit
30	11	36,6	7	23,3	0,23	Baik	52,9	Sedang

Berdasarkan pada hasil analisis butir tes tentang daya pembeda dan tingkat kesulitan tes pada tabel 3.10 tersebut dapat dikemukakan, bahwa dari 30 butir tes yang dianalisis, terdapat 7 butir tes yang harus direvisi, yaitu butir tes nomor 1, 12, 17, 21, 22, 26, dan 28.

b. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010:201) dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Saat melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, catatan harian, notulen rapat, peraturan-peraturan dan sebagainya. Pada penelitian ini data yang ingin diperoleh dengan metode dokumentasi adalah data yang bersifat penting yaitu daftar nama siswa kelas IIIA dan IIIB, data hasil belajar materi jenis-jenis pekerjaan, dan data-data lain penunjang penelitian. Hal ini dapat memberikan informasi kepada peneliti untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa sehingga dapat dijadikan pertimbangan dalam pelaksanaan penelitian lebih lanjut.

3.8 Analisis Data

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka digunakan teknik analisis statistik t_{test} sampel terpisah untuk mengolah data. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa subtema jenis-jenis pekerjaan SDN Dabasah 03 Bondowoso tahun pelajaran 2014-2015, dapat dianalisis dengan uji t sebagai berikut.

$$t_{test} = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

M_1 = Nilai rata-rata kelompok X_1 (kelompok eksperimen)

M_2 = Nilai rata-rata kelompok X_2 (kelompok kontrol)

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 subyek/sampel penelitian

(Masyhud, 2014: 319)

Untuk menguji pengaruh yang signifikan, t_{tes} dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% melalui ketentuan sebagai berikut.

- a. Harga $t_{tes} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_o) ditolak dan H_a diterima
- b. Harga $t_{tes} < t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_o) diterima dan H_a ditolak

Apabila pada hasil analisisnya menunjukkan hasil yang signifikan yaitu harga $t_{tes} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_o) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa ditolak dan H_a yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa diterima. Tetapi apabila pada hasil analisis menunjukkan taraf yang tidak signifikan yaitu $t_{tes} < t_{tabel}$ maka (H_o) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa diterima dan H_a yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa ditolak. Selanjutnya, untuk proses penghitungannya digunakan program SPSS versi 14.

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Subyek Penelitian

Populasi pada penelitian ini terdiri dari 3 kelas yakni kelas IIIA, III-B, dan III-C dengan masing-masing jumlah siswa sebanyak 29 siswa. Setelah dilakukan uji homogenitas, ketiga kelas diketahui homogen. Kemudian dilakukan pengundian untuk menentukan kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini membutuhkan 2 kelompok kelas, setelah diundi ditentukan kelas III-A sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B sebagai kelas kontrol. Subyek penelitian berjumlah 58 siswa yaitu kelas III-A dan kelas III-B SDN Dabasah 3 Bondowoso. Kegiatan penelitian dilaksanakan di SDN Dabasah 3 Bondowoso pada tanggal 21 April 2015, 23 April 2015 dan 30 April 2015. Pada penelitian ini kelas III-A berjumlah 29 siswa sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran menggunakan metode *role playing* dan kelas III-B berjumlah 29 siswa sebagai kelas kontrol mendapatkan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan metode *role playing*. Materi yang dikaji dalam penelitian ini adalah tema keperluan sehari-hari, subtema jenis-jenis pekerjaan.

4.2 Paparan Data Penelitian

Uji homogenitas yang dianalisa adalah nilai ulangan semester gasal tahun pelajaran 2014/2015. Setelah uji homogenitas menggunakan uji anava, diketahui bahwa ketiga kelas yaitu kelas III-A, III-B dan III-C dinyatakan homogen yang artinya tingkat kemampuan siswa ketiga kelas sebelum diberikan perlakuan adalah sama, selanjutnya dilakukan pengundian untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengundian diperoleh bahwa kelas IIIA sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B sebagai kelas kontrol, sedangkan III-C tidak diberi perlakuan karena pada penelitian ini hanya dibutuhkan 2 kelas saja. Selanjutnya dilakukan kegiatan *pre-test* dengan menggunakan soal yang sudah diuji validitas, realibilitas dan daya bedanya. Soal yang digunakan sebagai *pre-test* dan *post-test* adalah soal yang sama. Data nilai

pre-test dan *post test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Data hasil tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

No.	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>	selisih	<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>	selisih
	(x_1)	(x_2)	(x)	(y_1)	(y_2)	(y)
1	70	90	20	70	73,3	3,3
2	66,6	80	13,4	83,3	90	6,7
3	80	86,6	6,6	73,3	80	6,7
4	70	83,3	13,3	70	83,3	13,3
5	73,3	80	6,7	73,3	76,6	3,3
6	70	86,6	16,6	66,6	86,6	20
7	66,6	86,6	20	70	73,3	3,3
8	76,6	83,3	6,7	80	86,6	6,6
9	70	86,6	16,6	70	90	20
10	60	80	20	73,3	80	6,7
11	63,3	90	26,7	73,3	76,6	3,3
12	73,3	80	6,7	80	90	10
13	66,6	86,6	20	70	73,3	3,3
14	70	90	20	70	76,6	6,6
15	83,3	90	6,7	73,3	76,6	3,3
16	70	83,3	13,3	70	80	10
17	73,3	80	6,7	66,6	76,6	10
18	73,3	80	6,7	70	76,6	6,6
19	66,6	86,6	20	73,3	73,3	0
20	73,3	80	6,7	70	76,6	6,6
21	70	83,3	13,3	73,3	76,6	3,3
22	73,3	80	6,7	76,6	83,3	6,7

No.	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>	selisih	<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>	selisih
	(x_1)	(x_2)	(x)	(y_1)	(y_2)	(y)
23	70	86,6	16,6	70	76,6	6,6
24	73,3	83,3	10	76,6	80	3,4
25	80	86,6	6,6	70	73,3	3,3
26	73,3	80	6,7	66,6	86,6	20
27	80	86,6	6,6	73,3	83,3	10
28	70	93,3	23,3	66,6	76,6	10
29	60	76,6	16,6	70	76,6	6,6
€	2066	2445,8	379,8	2089,3	2308,8	219,5
Mean			13,0966			7,5690

Keterangan :

x_1 : Nilai *pre-test* pada kelas eksperimen

x_2 : Nilai *post-test* pada kelas kontrol

x : Selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen

y_1 : Nilai *pre-test* pada kelas kontrol

y_2 : Nilai *post-test* pada kelas kontrol

y : Selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol

Mencari nilai beda (x) dapat dilakukan dengan cara mengurangi nilai *post-test* dengan nilai *pre-test* pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai beda (x) digunakan untuk mengetahui selisih pengaruh nilai pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan metode *role playing* dengan kelas kontrol tanpa menggunakan perlakuan menggunakan metode *role playing*. Nilai beda dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Hasil selisih nilai *post-test* dan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

No.	x	y
1	20	3,3
2	13,4	6,7
3	6,6	6,7
4	13,3	13,3
5	6,7	3,3
6	16,6	20
7	20	3,3
8	6,7	6,6
9	16,6	20
10	20	6,7
11	26,7	3,3
12	6,7	10
13	20	3,3
14	20	6,6
15	6,7	3,3
16	13,3	10
17	6,7	10
18	6,7	6,6
19	20	0
20	6,7	6,6
21	13,3	3,3
22	6,7	6,7
23	16,6	6,6
24	10	3,4
25	6,6	3,3

No.	x	y
26	6,7	20
27	6,6	10
28	23,3	10
29	16,6	6,6
€	379,8	219,5

Keterangan:

X : selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen

Y : selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol

4.3 Analisis Data

4.3.1 Analisis Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang dilakukan terhadap tiga kelompok populasi yang diteliti dan untuk mengetahui kemampuan awal siswa yaitu kelas III-A, kelas III-B dan III-C SDN Dabasah 3 Bondowoso. Uji homogenitas yang dilakukan menggunakan nilai ujian akhir semester gasal diperoleh hasil $f_{hitung} = 0,523$. Hasil f_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan pada f_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Pada taraf signifikansi 5% harga $f_{tabel} = 3,105$. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil $f_{hitung} < f_{tabel}$ ($0,523 < 3,105$) menunjukkan tidak ada perbedaan mean dari ketiga kelas sehingga ketiga kelas tersebut dinyatakan homogen sebelum dilakukan penelitian. Jika dilihat dari tabel signifikansi yaitu 0,595 nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan taraf signifikansi yang digunakan yakni 0,05.

4.3.2 Analisis Perbedaan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Metode yang digunakan untuk menentukan kelas eksperimen dan kontrol adalah metode *cluster random sampling* dengan teknik undian. Diperoleh kelas III-A sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan metode *role*

playing sedangkan kelas III-B sebagai kelas kontrol diberikan perlakuan tanpa menggunakan metode *role playing*. Sebelum diadakan proses pembelajaran terlebih dahulu kedua kelas diberikan tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa yaitu *pre-test* dengan soal yang sama yang akan diberikan pada saat siswa sudah diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran, yaitu soal *post-test*. Berikut tabel 4.3 ringkasan dari data nilai hasil *pre-test* (sebelum diberikan perlakuan) dan *post-test* (sesudah diberikan perlakuan) kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan metode *role playing* dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan tanpa menggunakan metode *role playing*.

Tabel 4.3 Perbandingan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Keterangan	Kelompok Penelitian	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
€ nilai <i>pre-test</i> siswa	2066	2089,3
N (jumlah siswa)	29	29
Rata-rata nilai siswa	71,24	72,04
€ nilai <i>post-test</i> siswa	2445,8	2308,8
N (jumlah siswa)	29	29
Rata-rata nilai siswa	84,33	79,61

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa nilai *pre-test* siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak menunjukkan perbedaan jumlah yang jauh. Pada jumlah kelas eksperimen 2066 dan jumlah kelas kontrol 2089,3 dengan jumlah siswa kedua kelas sama, yaitu 29 siswa. Rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen 71,24 dan kelas kontrol 72,04. Kemudian, setelah diberikan perlakuan berbeda pada kedua kelas, yaitu kelas eksperimen menggunakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan metode *role playing*

pada pembelajaran tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan dapat dilihat dari hasil jumlah dan rata-rata *post-test* kedua kelas terdapat perbedaan yang signifikan.

Jumlah nilai *post-test* pada kelas eksperimen yaitu 2445,8 sedangkan jumlah nilai *post-test* kelas kontrol 2308,8. Sedangkan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen 84,33 dan rata-rata nilai kontrol sebesar 79,61. Terlihat perbedaan peningkatan hasil belajar dan pengaruh yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berbeda menggunakan metode *role playing* dan tanpa menggunakan metode *role playing*.

4.4 Pengujian Hipotesis

Adapun ketentuan uji hipotesis dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

Hipotesis kerja (H_a) = ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan kelas III pada SDN Dabasah 3 Bondowoso.

Hipotesis nihil (H_0) = tidak ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan kelas III pada SDN Dabasah 3 Bondowoso.

Untuk menguji ada tidaknya pengaruh positif yang signifikan, *t-tes* dibandingkan dengan *t-tabel* digunakan taraf signifikansi sebesar 5% melalui ketentuan sebagai berikut.

- a. Harga $t\text{-tes} \geq t\text{-tabel}$ maka H_0 ditolak
- b. Harga $t\text{-tes} < t\text{-tabel}$ maka H_0 diterima

Apabila pada hasil analisisnya menunjukkan hasil yang signifikan yaitu harga $t\text{-tes} \geq t\text{-tabel}$ maka H_0 yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh positif yang

signifikan penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa ditolak sehingga *Ha* diterima. Namun apabila pada hasil analisis menunjukkan taraf yang tidak signifikan yaitu $t\text{-tes} < t\text{-tabel}$ maka *Ho* yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh positif yang signifikan penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa diterima sehingga *Ha* ditolak.

Data yang digunakan dalam uji t adalah selisih hasil *post-test* dan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penghitungan uji t menggunakan SPSS dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil uji-t
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
Y	Equal variances assumed	4,169	,046	3,629	56	,001	5,527	1,523	2,476	8,578
	Equal variances not assumed			3,629	53,879	,001	5,527	1,523	2,473	8,581

Hasil uji statistik *independent samples test* diperoleh bahwa hasil *t-hitung* = 3,629. Hasil *thitung* tersebut dikonsultasikan pada *t-tabel* dengan taraf signifikan 5% untuk uji dua pihak. Pada taraf signifikan 5% nilai db 56 adalah 2,003. Terlihat bahwa *t-hitung* > *t-tabel* (3,629 > 2,003) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai siswa yang menerapkan metode *role playing* dalam proses pembelajaran. Artinya *Ha* yang menyatakan ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan kelas III di SDN Dabasah 03 Bondowoso diterima.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar tingkat keefektifan relatif hasil belajar tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan kelas III yang diajar menggunakan metode *role playing* dengan menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan metode *role playing*, perlu dihitung tingkat keefektifan relatifnya dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

(Masyhud, 2014:321)

Keterangan:

- ER** = tingkat keefektifan relatif perlakuan kelompok eksperimen dibandingkan dengan perlakuan kelompok kontrol
- MX1** = mean atau rerata nilai pada kelompok kontrol
- MX2** = mean atau rerata nilai pada kelompok eksperimental

Hasil analisis keefektifan relatif tersebut kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria pada tabel 4.5 berikut ini.

Tabel 4.5 Kriteria penafsiran uji keefektifan relatif

Hasil uji keefektifan relatif	Kategori keefektifan
91% - 100%	Keefektifan sangat tinggi
71% - 90%	Keefektifan tinggi
31% - 70%	Keefektifan sedang
11% - 30%	Keefektifan rendah
0% - 10%	Keefektifan sangat rendah

(Masyhud, 2014:321)

Data yang akan digunakan untuk menghitung ER dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6 Data penghitungan ER

Group Statistics

	X	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Y	1,00	29	13,0966	6,34955	1,17908
	2,00	29	7,5690	5,19307	,96433

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{13,0966 - 7,5690}{\left(\frac{7,5690 + 13,0966}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{5,5276}{10,3328} \times 100\% = 53,49\% \quad 53,49566\% \quad (\text{keefektifan sedang})$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, bahwa pencapaian hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan metode *role playing* menunjukkan lebih efektif sekitar 53,49% bila dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, atau dengan kata lain, bahwa penggunaan metode *role playing* lebih efektif sebesar 53,49% dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional tanpa menggunakan metode *role playing* dalam pencapaian hasil belajar tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan kelas III pada SDN Dabasah 3 Bondowoso.

4.5 Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental yang bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh positif penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Dabsah 3 Bondowoso dengan menggunakan metode *role playing* pada kelas eksperimen dan tanpa menggunakan metode *role playing* (konvensional) pada kelas kontrol. Penggunaan metode *role playing* bertujuan membantu siswa untuk mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya agar siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, berbagai strategi pemecahan masalah dan dapat melatih kepercayaan diri siswa.

Penelitian ini bertujuan mengkaji perbedaan antara hasil belajar dengan menggunakan metode *role playing* dan tanpa menerapkan metode *role playing* (konvensional). Pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* pada kelas III-A sebagai kelas eskperimental dan kelas III-B diajar menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan metode *role playing* sebagai kelas kontrol.

Sebelum dilaksanakan proses pembelajaran, dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan data ulangan akhir semester gasal tahun pelajaran 2014/2015. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji anava pada program SPSS 14.00 dengan taraf signifikansi 5%. Dari hasil uji anava diperoleh hasil $f_{hitung} = 0,523$.

Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan $f_{tabel} = 3,105$. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil $f_{hitung} < f_{tabel}$ ($0,523 < 3,105$) menunjukkan tidak ada perbedaan mean dari ketiga kelas sehingga ketiga kelas tersebut dinyatakan homogen. Jika dilihat dari tabel signifikansi yaitu 0,595 nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan taraf signifikansi yang digunakan yakni 0,05.

Metode *cluster random sampling* dengan teknik undian digunakan untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun hasilnya kelas III-A sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas III-C tidak diberi perlakuan sebab penelitian ini hanya membutuhkan 2 kelompok kelas saja. Pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* sedangkan pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran tanpa menggunakan metode *role playing* (konvensional). Selanjutnya dilakukan uji-t dengan menggunakan data hasil *pre-test* dan *post-test*. Uji-t dilakukan dengan menggunakan program SPSS 14.00 dengan taraf signifikansi 5%.

Data yang digunakan untuk menghitung uji-t adalah selisih antara *post-test* dan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data selisih nilai *post-test* dan *pre-test* pada kelas eksperimen dengan menggunakan uji-t menunjukkan hasil yang signifikan. Selisih hasil *post-test* dan *pre-test* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen sama-sama dihitung menggunakan uji-t untuk melihat perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan metode *role playing* dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan menggunakan metode *role playing*. Sebanyak 29 subyek kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* terlihat rata-rata nilai siswa sebelum diberi perlakuan (nilai *pre-test*) adalah 71,24 dan rata-rata nilai siswa setelah diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan metode *role playing*, nilai *post-test* adalah 84,33. Secara statistik ada perbedaan dan pengaruh yang signifikan antara rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, yaitu sebesar 13,09. Sedangkan berdasarkan analisis dan perbedaan nilai *pre-test* dan *post-*

test kelas kontrol dengan menggunakan uji-t juga menunjukkan hasil yang cukup signifikan. Sebanyak 29 siswa subyek kelas kontrol yang diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan metode *role playing* terlihat rata-rata nilai *pre-test* adalah 72,04 dan nilai rata-rata siswa sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan metode *role playing* adalah 79,61. Secara statistik juga ada perbedaan dan pengaruh yang signifikan antara rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, yaitu 7,57. Pada kedua kelas sama-sama mengalami perubahan nilai yang cukup signifikan. Tetapi, pada kelas eksperimen rata-rata nilai siswa mengalami perubahan yang lebih signifikan dibandingkan dengan rata-rata nilai siswa pada kelas kontrol. Disimpulkan bahwa, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol.

Selanjutnya dilakukan uji-t untuk menentukan hipotesis manakah yang diterima, apakah H_a atau H_o . Uji-t dilakukan menggunakan data selisih nilai *pretest* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan program SPSS 14.00. Berdasarkan uji-t statistik *independent samples test* diperoleh diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,629 > 2,003$) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai siswa yang menerapkan metode *role playing* dalam proses pembelajaran. Artinya H_a yang menyatakan ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan kelas III pada SDN Dabasah 3 Bondowoso diterima.

Kemudian untuk mengetahui keefektifan relatif (ER) metode *role playing* dapat dihitung dengan menggunakan data rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan rumus ER. Hasil perhitungan rumus ER diperoleh hasil 53,49%, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* menunjukkan lebih efektif sebesar 53,49% dibandingkan dengan metode konvensional tanpa menggunakan metode *role playing* pada hasil belajar siswa tema

keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan kelas III pada SDN Dabasah 3 Bondowoso.

Proses analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat hasil yang signifikan terhadap hasil belajar dengan menerapkan metode *role playing*. Selama proses pembelajaran menggunakan metode *role playing* siswa dapat mengeksplorasi secara langsung hubungan-hubungan antar manusia, mengeksplorasi perasaan-perasaan dan sikap-sikap serta dapat berbagi strategi dalam pemecahan masalah. Pada saat ada kelompok yang bermain drama, kelompok yang lain memperhatikan dengan seksama dan pada saat pemecahan masalah bersama, hampir semua siswa aktif ingin menyampaikan pendapatnya. Siswa terlihat senang dengan proses pembelajaran menggunakan metode *role playing* karena sebelumnya guru belum pernah menerapkan metode *role playing* dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan metode *role playing*, guru hanya sebagai fasilitator yang bertugas membimbing dan mengarahkan siswa untuk berperan sesuai naskah yang telah diberikan kepada siswa. Berbeda dengan pembelajaran pada kelas kontrol, meskipun pada kelas kontrol siswa sudah dibentuk dalam kelompok-kelompok belajar, tetapi pada saat siswa yang lain membacakan hasil diskusi kelompok di depan kelas, banyak siswa yang tidak memperhatikan tetapi membaca bukunya sendiri dan pada saat diberikan pertanyaan, siswa tidak dapat menjawab karena kurang memperhatikan.

Proses pembelajaran yang menarik dengan menggunakan metode *role playing* pada tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan kelas III pada SDN Dabasah 3 Bondowoso mempermudah siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran. Siswa juga merasa senang dalam proses pembelajaran sehingga menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Sesuai dengan teori *multiple intelligences* yang dikemukakan oleh Gardner (dalam Reynaldi: 2014), metode *role playing* mencakup dua intelegensi yang disebutkan oleh Gardner yaitu *bodily-kinesthetic*, *Interpersonal* dan *Intrapersonal*. *Bodily-kinesthetic* karena menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran, siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan guru, tetapi mereka menggunakan kemampuan mental di depan kelas

untuk mengkoordinasikan gerakan tubuh dalam memerankan tokoh sesuai naskah drama. *Interpersonal* karena dalam bermain peran siswa dapat mengerti maksud, keinginan dan motivasi orang lain yang disampaikan dari dialog-dialog para pemain. Selanjutnya, *intrapersonal* sesuai dengan hakikat pembelajaran *role playing* yang melibatkan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Siswa diajak untuk belajar mengerti orang lain, termasuk menghargai perasaan, motivasi, dan bahkan ketakutan yang dialami orang lain melalui bermain peran. Diharapkan pembelajaran yang mengacu pada pendidikan karakter dapat meningkatkan mutu, proses, dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia.

Menurut Slameto (1995:56) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut.

- a. Faktor intern adalah faktor yang dialami dan dihayati oleh siswa yang berpengaruh pada proses belajar sebagai berikut:
 - 1) faktor jasmani, meliputi: kesehatan dan cacat tubuh;
 - 2) faktor psikologis, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan, dan kesiapan;
 - 3) faktor kelelahan, seperti kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.
- b. Faktor ekstern, adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah sebagai berikut.
 - a) Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, dan latar belakang kehidupan orang tua,
 - b) Faktor sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung sekolah, metode mengajar, dan tugas di rumah,
 - c) Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat lainnya.

Berdasarkan pendapat di atas, banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, diantaranya faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motivasi, daya nalar siswa, cara orangtua mendidik, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan, dan cara mengajar guru.

Setelah dilakukan analisis data, ternyata selain faktor diatas yang dapat mempengaruhi hasil belajar, ada juga faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan kelas III pada SDN Dabasah 3 Bondowoso yaitu faktor penggunaan metode *role playing*. Penggunaan metode *role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, dibuktikan pada tingkat keefektivan relatif penggunaan metode *role playing* pada kelas eksperimen sebesar 53,49%.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan kelas III SDN Dabasah 3 Bondowoso.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan kelas III pada SDN Dabasah 3 Bondowoso. Hal ini dapat dilihat pada hasil penghitungan selisih *pre-test post-test* 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, yaitu ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan kelas III pada SDN Dabasah 3 Bondowoso. Selain dilakukan penghitungan t_{hitung} , dilakukan juga penghitungan keefektifan relatif metode *role playing* dibandingkan dengan metode konvensional. Hasil penghitungan keefektifan relatif (ER) diperoleh hasil ER sebesar 53,49% dengan tingkat keefektifan relatif sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas III-A yang diajar dengan menggunakan metode *role playing* menunjukkan hasil lebih baik 53,49% dibandingkan dengan kelas III-B yang diajar dengan metode konvensional tanpa menggunakan metode *role playing*.

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor internal contohnya intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan. Sedangkan faktor eksternal meliputi cara orangtua mendidik, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan, dan cara mengajar guru. Setelah dilakukan penelitian dan analisis data, ternyata metode *role playing* juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan kelas III pada SDN Dabasah 3 Bondowoso.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, saran dalam penelitian ini adalah :

- a. guru diharapkan dapat memakai metode *role playing* sebagai metode alternatif dalam proses belajar mengajar di sekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa,
- b. guru harus tegas dan jelas dalam memberikan instruksi pada setiap aktivitas belajar yang akan dilakukan oleh siswa,
- c. pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan metode *role playing* sebagai salah satu metode yang dapat mendukung serta meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah,
- d. perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui apakah metode *role playing* dapat diterapkan serta memberikan pengaruh positif yang lebih baik lagi pada hasil belajar mata pelajaran atau tema yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi dan Amri. 2011. *Metode Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asmawi Zainul dan Noehi Nasoetio. 1997. *Penilaian Hasil Belajar*. Pusat Antar Universitas. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Asmawiyah, Dzurrotul A'yunil. 2013. *Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran PKN Tema Lingkungan di SDN Tukum 01 Lumajang*. Jember: Universitas Jember.
- Departemen Agama Republik Indonesia, 2006. *Al Quran dan Terjemahannya*. Bandung : CV Penerbit Diponegoro
- Depdikbud. 1997. *Manual Item And Test Analysis (Iteman)*, Badan Penelitian dan Pengembangan Pendidikan dan Kebudayaan: Pusat Penelitian dan Pengembangan Sistem Pengujian
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B. dan Zain, A. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Gunawan, Rudy. (2011). *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: CV Alfabeta.

- Hakim, Rahman. 2013. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Segugus Karang Baru [serial online].
http://pasca.undiksha.ac.id/ejournal/index.php/jurnal_pendas/article/view/1128.
 [13 Desember 2014]
- Husniah. 2013. Pengaruh Metode Bermain Peran Berbantuan Media Gambar Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Mujahidin Loloan Barat Tahun Pelajaran 2012/2013. [serial online]
http://pasca.undiksha.ac.id/ejournal/index.php/jurnal_pendas/articlew/609. [13 Desember 2015]
- Kisnawaty, P. 2013. Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal [serial online].
<http://lib.unnes.ac.id/17346/1/1401409126.pdf>. [13 Desember 2014]
- Masyhud, Sulthon. 2013. *Analisis Data Statistik Untuk Penelitian Pendidikan Sederhana*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Masyhud, Sulthon. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Masyhud, Sulthon. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Mulyasa, E. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oktiana, Rina. 2013. “*Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Quantum Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Cluring Kecamatan Cluring Kabupaten Banyuwangi*”. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: UPT Perpustakaan Universitas Jember.
- Reynaldi, 2014. Multiple Intelligences Kecerdasan Menurut Howard Gardner dan Implementasinya [serial online]
<http://unhaslaw.blogspot.com/2014/01/multiple-intelligences-kecerdasan.html>
 (30 Mei 2015)
- Roestiyah. 1998. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta

- Sari, Pregiawati Martina. 2013. *Pengaruh Penggunaan Pendekatan Konsep Sains dan Teknologi Terapan Terhadap Hasil Belajar Mengenal Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Trans (IPS) Siswa Kelas IV di SDN Kertosari 2 Jember*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Satriana. 2014. Pengertian Pekerjaan [serial online] (<http://satrianadotorg.wordpress.com/2012/06/23/pengertian-pekerjaan/>) (16 desember 2014)
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Kencana Prenadamedia Group.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY.
- Uno, Hamzah. B. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wahab, A. A. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Wahab, A. A. 2012. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Winataputra, Udin S.,dkk. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Zahroul, Rahayu, dan Mardiaty. 2011. *Kajian IPS SD*. Jember: Universitas Jember

Lampira A. Matrik Penelitian

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
Pengaruh Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-hari Subtema Jenis-jenis Pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015.	Adakah pengaruh Metode <i>Role Playing</i> terhadap hasil belajar IPS tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III SDN Dabasah 3 Bondowoso tahun pelajaran 2014/2015?	Variabel bebas : <ul style="list-style-type: none"> • Metode <i>role playing</i>. Variabel terikat : <ul style="list-style-type: none"> • Hasil belajar siswa. 	1.1 Membentuk kelompok . 1.2 Membaca teks drama dan memahami watak setiap tokoh. 1.3 Memerankan drama di depan kelas. 1.4 Menerima saran dan kritik dari pementasan yang telah dilakukan. Skor hasil tes <ul style="list-style-type: none"> • Bentuk Tes : objektif 	1. Responden : siswa kelas III SDN Dabasah 3 Bondowoso tahun pelajaran 2014/2015 2. Informan : guru bidang studi IPS 3. Dokumen : nilai hasil belajar IPS 4. Bahan rujukan : literatur, buku pustaka	1. Desain penelitian: Eksperimental (<i>pre-tes post-post tes control group design</i>) 2. Daerah penelitian: SDN Dabasah 3 Bondowoso 3. Subyek penelitian: siswa kelas III SDN Dabasah 3 Bondowoso tahun pelajaran 2014/2015 4. Pengumpulan data: Tes hasil belajar 5. Analisis data : menentukan pengaruh hasil belajar menggunakan hasil analisis uji t-tes terhadap nilai: <ul style="list-style-type: none"> - <i>Pre-test</i> - <i>Post-test</i> - Beda (<i>posttest-</i> 	ada pengaruh penggunaan metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar siswa kelas III tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso tahun pelajaran 2014/2015.

		<p>Variabel kontrol :</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru, materi, waktu pembelajaran, dan kemampuan siswa yang sama 		<p style="text-align: right;"><i>pretest)</i></p> <p>Dengan rumus :</p> $t_{test} = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left[\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2} \right] \left[\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y} \right]}}$ <p>Keterangan :</p> <p>M_x = nilai rata-rata skor kelas eksperimen</p> <p>M_y = nilai rata-rata skor kelas kontrol</p> <p>$\sum x^2$ = jumlah kuadrat deviasi skor kelas eksperimen</p> <p>$\sum y^2$ = jumlah kuadrat deviasi skor kelas kontrol</p> <p>N_x = banyaknya sampel pada kelas eksperimen</p> <p>N_y = banyaknya sampel pada kelas kontrol</p>	
--	--	---	--	--	--

LAMPIRAN B. PEDOMAN PUNGUMPULAN DATA

B.1 Pedoman Tes

No.	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> siswa tanpa menerapkan metode <i>role playing</i>	Kelas Kontrol
2.	Nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> siswa dengan menerapkan metode <i>role playing</i>	Kelas Eksperimen

B.2 Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	RPP kelas kontrol dan kelas eksperimen	Dokumen
2.	Jumlah dan nama siswa	Dokumen
3.	Foto kegiatan pembelajaran	Dokumen
4.	Nilai ulangan akhir semester ganjil	Dokumen

B.3 Pedoman Wawancara

No	Jenis Data	Sumber Data
1.	Tanggapan guru mengenai metode pembelajaran yang sering digunakan pada pembelajaran	Guru kelas III SDN Dabasah 3 Bondowoso
2.	Tanggapan guru mengenai penerapan metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran	Guru kelas III SDN Dabasah 3 Bondowoso
3.	Tanggapan siswa mengenai kegiatan pembelajaran yang disampaikan guru	Siswa kelas III SDN Dabasah 3 Bondowoso
4.	Tanggapan siswa menggunakan metode pembelajaran <i>role playing</i> .	Siswa kelas III SDN Dabasah 3 Bondowoso

B.4 Pedoman Dokumentasi

No	Jenis Data	Sumber Data
1.	Hasil tes siswa kelas III	Guru kelas III SDN Dabasah 3 Bondowoso

LAMPIRAN C. LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA

Lembar Wawancara untuk Guru

Tujuan : Untuk memperoleh informasi tentang metode pembelajaran yang digunakan guru dan kesulitan siswa dalam pemahaman materi.

Bentuk : Wawancara bebas

Responden I : Guru Kelas III A

Iswahyuni, S.Pd.

NIP. 19630401 198303 2 009

C1. Hasil wawancara dengan guru kelas III-A

No.	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Metode pembelajaran apa yang biasa Ibu gunakan dalam pembelajaran kelas III SDN Dabasah 3 Bondowoso khususnya mata pelajaran IPS?	Ceramah, demonstrasi, diskusi
2.	Mengapa metode tersebut yang Ibu gunakan dalam pembelajaran?	Metode tersebut disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan dan sesuai dengan perkembangan siswa
3.	Kendala apa yang sering Ibu hadapi pada saat menerapkan metode pembelajaran tersebut?	Beberapa siswa kurang fokus terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, seperti contohnya bermain sendiri, mengobrol, dan mengganggu teman lain
4.	Apakah dalam proses pembelajaran Ibu melibatkan siswa secara langsung dengan penerapan metode tersebut?	Melibatkan siswa secara langsung saat pembelajaran
5.	Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan metode tersebut?	Rata-rata nilai siswa sudah berada di atas KKM yakni 70
6.	Pernahkan Ibu menerapkan metode lain selain metode yang Ibu sebutkan tadi?	Belum pernah menerapkan metode lain selain metode yang sudah disebutkan
7.	Pernahkan Ibu menerapkan metode <i>role playing</i> atau bermain peran?	Belum pernah menggunakan metode <i>role playing</i> .

Bondowoso, 20 September 2014
Pewawancara,

Ratna Puji Anjani
NIM 110210204091

Lembar Wawancara untuk Guru

Tujuan : Untuk memperoleh informasi tentang metode pembelajaran yang digunakan guru dan kesulitan siswa dalam pemahaman materi.

Bentuk : Wawancara bebas

Responden I : Guru Kelas III B

Devi Kurniasari, S.Pd.

NIP. 19841031 200903 2 003

C2. Hasil wawancara dengan guru kelas III-B

No.	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Metode pembelajaran apa yang biasa Ibu gunakan dalam pembelajaran kelas III SDN Dabasah 3 Bondowoso khususnya mata pelajaran IPS?	Ceramah, demonstrasi, diskusi
2.	Mengapa metode tersebut yang Ibu gunakan dalam pembelajaran?	Metode tersebut disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan dan sesuai dengan perkembangan siswa
3.	Kendala apa yang sering Ibu hadapi pada saat menerapkan metode pembelajaran tersebut?	Awalnya siswa memperhatikan ketika dijelaskan, namun lama kelamaan fokus mereka beralih dengan objek disekitarnya, misalnya mengganggu temannya, bermain kertas bahkan terdapat beberapa siswa yang melamun.
4.	Apakah dalam proses pembelajaran Ibu melibatkan siswa secara langsung dengan penerapan metode tersebut?	Melibatkan siswa secara langsung saat pembelajaran, namun hanya beberapa yang aktif
5.	Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan metode tersebut?	Rata-rata nilai siswa sudah berada di atas KKM yakni 70
6.	Pernahkan Ibu menerapkan metode lain selain metode yang Ibu sebutkan tadi?	Belum pernah menerapkan metode lain selain metode yang sudah disebutkan
7.	Pernahkan Ibu menerapkan metode <i>role playing</i> atau bermain peran?	Belum pernah menggunakan metode <i>role playing</i> .

Bondowoso, 20 September 2014
Pewawancara,

Ratna Puji Anjani
NIM 110210204091

Lembar Wawancara untuk Guru

Tujuan : Untuk memperoleh informasi tentang metode pembelajaran yang digunakan guru dan kesulitan siswa dalam pemahaman materi.

Bentuk : Wawancara bebas

Responden I : Guru Kelas III C

Sarmini, S.Pd.

NIP. 19550714 197703 1 002

C3. Hasil wawancara dengan guru kelas III-B

No.	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Metode pembelajaran apa yang biasa Ibu gunakan dalam pembelajaran kelas III SDN Dabasah 3 Bondowoso khususnya mata pelajaran IPS?	Demonstrasi, ceramah, diskusi
2.	Mengapa metode tersebut yang Ibu gunakan dalam pembelajaran?	Karena metode tersebut disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan
3.	Kendala apa yang sering Ibu hadapi pada saat menerapkan metode pembelajaran tersebut?	Perhatian siswa sulit didapatkan jika pembelajaran yang sedang berlangsung dirasa kurang menarik bagi siswa
4.	Apakah dalam proses pembelajaran Ibu melibatkan siswa secara langsung dengan penerapan metode tersebut?	Siswa terlibat secara langsung, namun tidak semua siswa berperan aktif
5.	Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan metode tersebut?	Rata-rata nilai siswa sudah berada di atas KKM yakni 70
6.	Pernahkan Ibu menerapkan metode lain selain metode yang Ibu sebutkan tadi?	Belum pernah
7.	Pernahkan Ibu menerapkan metode <i>role playing</i> atau bermain peran?	Belum pernah menggunakan metode <i>role playing</i> .

Bondowoso, 20 September 2014
Pewawancara,

Ratna Puji Anjani
NIM 110210204091

C.4 Hasil wawancara dengan siswa

Tujuan : mengetahui metode pembelajaran yang sering digunakan guru dalam mengajar

Bentuk : wawancara bebas

Responden : siswa kelas III-A dan III-B

1. Adimas Kurnia (III-A)
2. Bombi Bimantara (III-B)
3. Thalita Sofi (III-C)

Adimas Kurnia

No	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Metode pembelajaran apa yang biasanya digunakan guru dalam proses pembelajaran?	Ceramah, tanya jawab, percakapan kecil, belajar kelompok
2.	Apa Anda merasa kesulitan dalam proses pembelajaran? Mengapa?	Iya, terkadang saya masih sulit untuk menghafalkan materi, cepat lupa kalau hanya menghafal
3.	Menurut Anda, bagaimana metode pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru?	Menyenangkan tetapi kadang merasa bosan.

Bombi Bimantara

No	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Metode pembelajaran apa yang biasanya digunakan guru dalam proses pembelajaran?	Ceramah, tanya jawab, belajar kelompok
2.	Apa Anda merasa kesulitan dalam proses pembelajaran tematik? Mengapa?	Iya, saya masih sulit untuk menghafalkan materi, tetapi saya senang jika pembelajaran ada prakteknya
3.	Menurut Anda, bagaimana metode pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru?	Menyenangkan tetapi kadang merasa bosan jika sudah pelajaran IPS

Thalita Sofi

No	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Metode pembelajaran apa yang biasanya digunakan guru dalam proses pembelajaran?	Ceramah, belajar kelompok, praktek
2.	Apa Anda merasa kesulitan dalam proses pembelajaran tematik? Mengapa?	Tidak
3.	Menurut Anda, bagaimana metode pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru?	Menyenangkan apalagi ketika belajar secara berkelompok.

Bondowoso, 20 September 2014
Pewawancara,

Ratna Puji Anjani
NIM 110210204091

LAMPIRAN D. NILAI UAS IPS SEMESTER GANJIL

Lampiran D1. Nilai Ulangan Siswa Kelas IIIA

Daftar Nilai Ulangan Akhir Semester Ganjil Kelas IIIA Mata Pelajaran IPS Tahun
Ajaran 2014/2015 SDN Dabasah 03 Bondowoso

No	Nama	Nilai
1	Andika Surya Saputra	88
2	Ashfila Dewi H.	75
3	Adimas Kurnia	100
4	Adrian Putra Rama	88
5	Andi M.Rizaq	85
6	Anisa Solga A.	100
7	Bintang Ilham M..	86
8	Devi Ayu Nur Wulan D.	68
9	Dyas Tree S.	90
10	Dwi Indah K.	85
11	Juliyon Joenathan	98
12	Larissa Putri Harda N.	98
13	Lady Yunalesca	80
14	Moh. Eka Titiwobowo	77
15	Mohammad Rizki	80
16	Moh. Nabil Rahmatullah	82
17	Nadya Ulya I.	77
18	Putu Dinda S.D.	88
19	Pasha Athmadani P.	98
20	Riby Aari A.	90
21	Riebie Frieska A.D	89
22	Rifki Nur Akbar J.	90
23	Rafi Ariq M.D	68
24	Salwa Sarah Salsabila	86
25	Sabrina Aulia S.	71
26	Shalsa Bila Khoirul N.	71
27	Silmu Alfaridy	82
28	Thalita Shoofi S	100
29	Yeprisa Apriliana F	88

1. Persentase siswa kelas IIIA yang memperoleh nilai ≥ 70

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

$$= \frac{27}{29} \times 100\% \dots$$

$$= 92,10\%$$

2. Persentase siswa yang memperoleh nilai < 70

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

$$= \frac{2}{29} \times 100\%$$

$$= 6,89\%$$

Keterangan

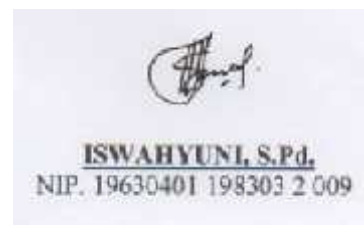
N = jumlah Seluruh siswa

n = jumlah siswa yang tuntas belajar (KKM ≥ 70)

p = persentase ketuntasan hasil belajar

Bondowoso, 19 Desember 2014

Wali Kelas III A



Lampiran D2. Nilai Ulangan Siswa Kelas IIIB

Daftar Nilai Ulangan Akhir Semester Ganjil Kelas IIIB Mata Pelajaran IPS Tahun

Ajaran 2014/2015 SDN Dabasah 03 Bondowoso

No	Nama	Nilai
1	Abelia Titah	82
2	Adistya Maharani	82
3	Afif Yudho Pradana	88
4	Afidatul Khoiroh	85
5	Ayman Bayu Pratama	87
6	Bagas Risky Andam G.	85
7	Bombi Bimantara	100
8	Bunga Melati permata	85
9	Dandi Swandjaya P.	58
10	Erzya Novero D	85
11	Gianti atika sari	82
12	Hendra Wahyu Saputra	52
13	Jefika dwi meylina	80
14	Laili Nur Fadilah	58
15	Mahendra alfian Gifari	75
16	Maritza Syafiantikah R.	100
17	Moh. Garda Ilham	100
18	Moh.Aries Maulana A	80
19	Moh. Izmy	78
20	Moh. Reval Yulianto	88
21	Nadhif Aji Wirangga Y	87
22	Nasyiwa Raida	91
23	Naufal Lazuardi P	92
24	Putri Agustini	95
25	Raditya Zaky Hidayat	82
26	Rizky Amalia Rahmadani	85
27	Tanaya Okalya P.	80
28	Wisesa Andika P	80
29	Zahra Betari Nadjwa N	90

1. Persentase siswa kelas IIIB yang memperoleh nilai ≥ 70

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

$$= \frac{26}{29} \times 100\% \dots$$

$$= 89,65 \%$$

2. Persentase siswa yang memperoleh nilai < 70

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

$$= \frac{3}{29} \times 100\% \dots$$

$$= 10,34\%$$

Keterangan

N = jumlah Seluruh siswa

n = jumlah siswa yang tuntas belajar (KKM ≥ 70)

p = persentase ketuntasan hasil belajar

Bondowoso, 19 Desember 2014



Wali Kelas III B



Lampiran D3. Nilai Ulangan Siswa Kelas IIIC

Daftar Nilai Ulangan Akhir Semester Ganjil Kelas IIIC Mata Pelajaran IPS Tahun

Ajaran 2014/2015 SDN Dabasah 03 Bondowoso

No	Nama	Nilai
1	Aditya Satya Utama	83
2	Ahmad Ariel Ardiansyah	90
3	Ahmad Bagja Kurniawan	87
4	Alzena Callista Dzahab	83
5	Aryanda Putra Ansar	77
6	Az Zahra Naura Putri A	65
7	Bagus Tri Wibisono	78
8	Dealova Nabila Salmah	100
9	Devin Briliandy Wahyu K	73
10	Gryca Dwi Satyaningtyas	100
11	Fairuz Zufar Pradia	85
12	Keifa Avrillia Ame	82
13	Muhammad Fauzi	70
14	Mohammad Jordan	98
15	Moch. Rafli Maulana W.	80
16	Muhammad Rasya B.	90
17	Mochammad Zandan Arif	92
18	Muhammad Rayya Putra S.	80
19	Nadya Arfamina	82
20	Najwa Syarifah Putri H.	78
21	Narulita Damayanti	87
22	Naura Eka Fadia	85
23	Nazwa Putri Nabila	87
24	Nur Alifia Jessica Luni	68
25	Raditya Bayu Bramasta	85
26	Salsabilla Saffa Az Zahra H	83
27	Yoepie Dian Permadani	73
28	Zora Gordelia Widearas	87
29	Zullian Dino Pratama M.	82

1. Persentase siswa kelas III C yang memperoleh nilai ≥ 70

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

$$= \frac{27}{29} \times 100\%$$

$$= 92,10\%$$

2. Persentase siswa yang memperoleh nilai < 70

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

$$= \frac{2}{29} \times 100\% \dots$$

$$= 6,89\%$$

Keterangan

N = jumlah Seluruh siswa

n = jumlah siswa yang tuntas belajar (KKM ≥ 70)

p = persentase ketuntasan hasil belajar

Bondowoso, 19 Desember 2014

Wali Kelas III C



LAMPIRAN E. SILABUS PEMBELAJARAN

SILABUS PEMBELAJARAN TEMATIK SEKOLAH DASAR KELAS III SEMESTER 2 TEMA: KEPERLUAN SEHARI-HARI

Nama Sekolah : SDN Dabasah 3 Bondowoso
Kelas / Semester : III / 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian		Sumber/Alat/Bahan
						Jenis	Bentuk	
I. IPS 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang	IPS: Mengetahui jenis-jenis pekerjaan	Kognitif 1. Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan orang tua di lingkungan sekitar 2. Mengidentifikasi hubungan antara benda-benda dalam kehidupan sehari-hari dengan jenis-jenis pekerjaan 3. Menjelaskan kewajiban/tugas seorang	1. Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan hal-hal yang akan dipelajari. 2. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru. 3. Guru menjelaskan tentang jenis-jenis pekerjaan. Kelas Kontrol: 1. Guru	Jenis-jenis pekerjaan	3 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tulis • Unjuk kerja 	<ul style="list-style-type: none"> Pilihan ganda 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Buku IPS untuk SD/MI Kelas 3 2. Gambar jenis-jenis pekerjaan 3. Teks drama <i>role playing</i>

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian		Sumber/Alat/Bahan
						Jenis	Bentuk	
		pekerja di masyarakat	menghangatkan susasana dan memotivasi peserta didik					
		4. Membedakan pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa	2. Guru memberikan tes awal (<i>pre test</i>). 3. Guru menjelaskan materi tentang jenis-jenis pekerjaan					
		Psikomotor Mengelompokkan daftar pekerjaan dan hasil pekerjaannya ke dalam tabel	4. Guru memberikan pengarahannya kepada siswa untuk membaca teks tentang jenis-jenis pekerjaan.					
		Afektif Memerankan figur sesuai dengan kebiasaan, cara bicara, dan tingkah laku figur yang diperankan.	5. Siswa menjawab pertanyaan tentang teks jenis-jenis pekerjaan dengan mengisi kolom yang telah tersedia. 6. Guru menginstruksikan siswa untuk memasangkan					

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian		Sumber/Alat/Bahan
						Jenis	Bentuk	
			<p>jenis pekerjaan beserta tugasnya dengan memberikan garis panah.</p> <p>7. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 5 siswa. Siswa berdiskusi tentang jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.</p> <p>8. Siswa mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru.</p> <p>9. Siswa saling menukarkan lembar jawaban mereka.</p> <p>10. Siswa menuliskan informasi penting dari teks yang mereka baca pada bagan buku siswa.</p> <p>Kelas</p>					

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian		Sumber/Alat/Bahan
						Jenis	Bentuk	
			<p>Eksperimen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik 2. Kelas dibagi menjadi 3 kelompok. 3. Guru memberikan tes awal (<i>pre test</i>) kepada peserta didik 4. Guru menjelaskan materi jenis-jenis pekerjaan 5. Kelompok 1 yang berjumlah 10 siswa memerankan drama sesuai naskah yang diberikan guru pada pertemuan sebelumnya. 6. Kelompok 2 dan 3 mengamati peran yang dimainkan oleh teman-temannya 					

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian		Sumber/Alat/Bahan
						Jenis	Bentuk	
			dari kelompok 1.					
			7. Siswa bersama guru berdiskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan kelompok 1.					
			8. Siswa diberikan soal untuk melihat pemahaman tentang jenis-jenis pekerjaan					
			9. Kelompok 1 bermain peran kembali tentang tema jenis-jenis pekerjaan, jika siswa belum memahami drama yang telah diperankan					
			10. Kelompok 2 dan 3 mengamati peran yang dimainkan oleh teman-temannya.					
			11. Siswa bersama guru berdiskusi dan					

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian		Sumber/Alat/Bahan
						Jenis	Bentuk	
			mengevaluasi peran yang dimainkan kelompok 1. 12. Siswa diberikan soal untuk melihat pemahaman tentang jenis-jenis pekerjaan. 13. Siswa membagi pengalaman dan mengambil keputusan, demikian seterusnya pada kelompok berikutnya.					
II. Bahasa Indonesia 6. Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita	Bahasa Indonesia Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar	Kognitif 1. Menceritakan salah satu jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitarnya 2. Menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan Afektif	1. Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan hal-hal yang akan dipelajari. 2. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru. 3. Guru melakukan	Menceritakan jenis pekerjaan yang diketahui di lingkungan sekitarnya	3 x 35 menit			

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian		Sumber/Alat/Bahan
						Jenis	Bentuk	
		1. Berani menceritakan salah satu jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar di depan kelas menggunakan bahasa yang santun	tanya jawab dengan siswa tentang jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar					
		2. Berani menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan di depan kelas menggunakan bahasa yang santun	4. Setiap siswa menjelaskan salah satu jenis pekerjaan yang diketahuinya 5. Siswa secara bergantian membacakan hasil pekerjaannya di depan kelas. 6. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari					

LAMPIRAN F. DESAIN PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN

F.1 Desain Pembelajaran Kelas Eksperimen Pertemuan 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN Dabasah 3 Bondowoso
Tema	: Keperluan Sehari-hari
Sub Tema	: Jenis-jenis Pekerjaan
Kelas / Semester	: III-A / 2
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit
Pertemuan ke-	: 1

I. STANDAR KOMPETENSI :

IPS :

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

Bahasa Indonesia

- Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita

II. KOMPETENSI DASAR :

A. IPS

2.1 Mengetahui jenis-jenis pekerjaan

B. Bahasa Indonesia

6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar

III. INDIKATOR :

A. IPS

Kognitif

1. Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan orang tua di lingkungan sekitar

2. Mengidentifikasi hubungan antara benda-benda dalam kehidupan sehari-hari dengan jenis-jenis pekerjaan
3. Menjelaskan kewajiban/ tugas seorang pekerja di masyarakat
4. Membedakan pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa

Psikomotor

Mengelompokkan daftar pekerjaan dan hasil pekerjaannya ke dalam tabel

Afektif

Memerankan figur sesuai dengan kebiasaan, cara bicara, dan tingkah laku figur yang diperankan.

B. BAHASA INDONESIA

Kognitif

1. Menceritakan salah satu jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitarnya
2. Menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan

Afektif

1. Berani menceritakan salah satu jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar di depan kelas menggunakan bahasa yang santun.
2. Berani menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan di depan kelas menggunakan bahasa yang santun

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru serta memperagakan peran tentang jenis-jenis pekerjaan siswa mampu menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar rumah.
2. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru siswa mampu mengidentifikasi hubungan antara benda-benda dalam kehidupan sehari dengan jenis-jenis pekerjaan.

3. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru serta memperagakan peran tentang jenis-jenis pekerjaan siswa dapat menyebutkan dan membedakan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.
4. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru serta memperagakan peran tentang jenis-jenis pekerjaan siswa dapat menjelaskan tugas dan kewajiban seorang pekerja di masyarakat.
5. Setelah mendengar penjelasan dari guru siswa dapat menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan di depan kelas menggunakan bahasa yang santun dan percaya diri.

V. MATERI PELAJARAN :

- Jenis-jenis pekerjaan
- Bercerita peristiwa yang berhubungan dengan jenis pekerjaan

VI. METODE PEMBELAJARAN :

- Pendekatan : Saintifik
- Model : Pembelajaran langsung
- Metode : *Role playing*, ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan.

VII. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan menanyakan kabar mereka. 2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa 3. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pembelajaran inti dengan menanyakan siswa yang tidak masuk/absensi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru memberi motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan. 5. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami. 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik 2. Kelas dibagi menjadi 3 kelompok 3. Guru memberikan soal <i>pre-test</i> dan siswa mengerjakan. 4. Guru menjelaskan materi tentang jenis-jenis pekerjaan 5. Siswa mengamati gambar-gambar profesi yang ada di buku. (<i>mengamati</i>) 6. Guru menanyakan pada siswa contoh-contoh profesi/pekerjaan selain yang disebutkan di buku siswa. (<i>bertanya</i>) 7. Siswa mengamati jenis-jenis pekerjaan yang ada di buku. 8. Guru menjelaskan jenis-jenis pekerjaan yang dapat menghasilkan barang dan jasa. (<i>menalar</i>) 	85 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>9. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menceritakan peristiwa yang pernah dialami dan berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan dengan bahasa yang santun.</p> <p>10. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil belajar bahwa terdapat banyak contoh pekerjaan yang dapat menghasilkan barang dan jasa. (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>11. Guru memberi pengarahan kepada siswa tentang cara bermain peran.</p> <p>12. Membagikan teks dialog bermain peran kepada masing-masing kelompok.</p> <p>13. Memberikan waktu kepada siswa untuk mempelajari teks drama dan menyiapkan properti yang dibutuhkan.</p>		
Penutup	<p>1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari</p> <p>2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</p> <p>3. Melakukan penilaian hasil belajar</p> <p>4. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)</p> <p>a. Guru mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara</p>	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>membacanya, cara melafalkannya dsb)</p> <p>b. Segera memberikan nasihat, apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdo'a, agar besok kalau berdoa lebih disempurnakan</p>	

VIII. ALAT DAN SUMBER BELAJAR :

- Buku Satuan Elektronik IPS untuk SD/MI Kelas 3 karangan Muhammad Nursa'ban dan Rusmawan
- Buku Satuan Elektronik Bahasa Indonesia untuk SD/MI kelas 3 karangan Kaswan Darmadi dan Rita Nirbaya.
- Teks drama

IX. PENILAIAN :

1. Prosedur penilaian : Penilaian kognitif produk
2. Instrumen penilaian : terlampir

Bondowoso, 21 April 2015

Peneliti,

Ratna Puji Anjani
NIM.110210204091

Wali Kelas III A



ISWAHYUNI, S.Pd.
NIP. 19630401 198303 2 009

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Dabasah 03



Dwi KHOTIJAH
NIP. 197211 1982012014

F.2 Desain Pembelajaran Kelas Eksperimen Pertemuan 2

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN Dabasah 3 Bondowoso
Tema	: Keperluan Sehari-hari
Sub Tema	: Jenis-jenis Pekerjaan
Kelas / Semester	: III A / 2
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit
Pertemuan ke-	: 2

I. STANDAR KOMPETENSI :

IPS :

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

Bahasa Indonesia

- Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita

II. KOMPETENSI DASAR :

A. IPS

2.2 Mengenal jenis-jenis pekerjaan

B. Bahasa Indonesia

6.3 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar

III. INDIKATOR :

A. IPS

Kognitif

1. Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan orang tua di lingkungan sekitar

2. Mengidentifikasi hubungan antara benda-benda dalam kehidupan sehari-hari dengan jenis-jenis pekerjaan
3. Menjelaskan kewajiban/ tugas seorang pekerja di masyarakat
4. Membedakan pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa

Psikomotor

Mengelompokkan daftar pekerjaan dan hasil pekerjaannya ke dalam tabel

Afektif

Memerankan figur sesuai dengan kebiasaan, cara bicara, dan tingkah laku figur yang diperankan.

B. BAHASA INDONESIA

Kognitif

1. Menceritakan salah satu jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitarnya
2. Menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan

Afektif

1. Berani menceritakan salah satu jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar di depan kelas menggunakan bahasa yang santun.
2. Berani menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan di depan kelas menggunakan bahasa yang santun

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru serta memperagakan peran tentang jenis-jenis pekerjaan siswa mampu menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar rumah.
2. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru siswa mampu mengidentifikasi hubungan antara benda-benda dalam kehidupan sehari dengan jenis-jenis pekerjaan.

3. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru serta memperagakan peran tentang jenis-jenis pekerjaan siswa dapat menyebutkan dan membedakan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.
4. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru serta memperagakan peran tentang jenis-jenis pekerjaan siswa dapat menjelaskan tugas dan kewajiban seorang pekerja di masyarakat.
5. Setelah mendengar penjelasan dari guru siswa dapat menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan di depan kelas menggunakan bahasa yang santun dan percaya diri.

V. MATERI PELAJARAN :

- Jenis-jenis pekerjaan
- Bercerita peristiwa yang berhubungan dengan jenis pekerjaan

VI. METODE PEMBELAJARAN :

- Pendekatan : Saintifik
- Model : Pembelajaran Langsung
- Metode : *Role playing*, ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan.

VII. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan menyapa peserta didik dan menanyakan kabar mereka. 2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa 3. Guru melakukan apersepsi sebagai awal 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti dengan menanyakan siswa yang tidak masuk/absensi</p> <p>4. Guru memberi motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p> <p>5. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami.</p>	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik 2. Kelompok 1 yang berjumlah 10 siswa memerankan drama sesuai naskah yang diberikan guru pada pertemuan sebelumnya. 3. Kelompok 2 dan 3 mengamati peran yang dimainkan oleh teman-temannya dari kelompok 1. (<i>mengamati</i>) 4. Siswa bersama guru berdiskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan kelompok 1. 5. Siswa diberikan soal untuk melihat pemahaman tentang jenis-jenis pekerjaan 6. Kelompok 1 bermain peran kembali tentang tema jenis-jenis pekerjaan, jika siswa belum 	85 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	memahami drama yang diperankan.	
	7. Kelompok 2 dan 3 mengamati peran yang dimainkan oleh teman-temannya. (<i>mengamati</i>)	
	8. Siswa bersama guru berdiskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan kelompok 1. (<i>mengkomunikasikan</i>)	
	9. Siswa diberikan soal untuk melihat pemahaman tentang jenis-jenis pekerjaan. (<i>menalar</i>)	
	10. Siswa membagi pengalaman dan mengambil keputusan.	
	11. Dilanjutkan dengan pemeranan oleh kelompok 2	
	12. Kelompok 1 dan 3 mengamati peran yang dimainkan oleh teman-temannya dari kelompok 2. (<i>mengamati</i>)	
	13. Siswa bersama guru berdiskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan kelompok 2.	
	14. Siswa diberikan soal untuk melihat pemahaman tentang jenis-jenis pekerjaan	
	15. Kelompok 2 bermain peran kembali tentang tema jenis-jenis pekerjaan, jika siswa belum memahami drama yang diperankan.	
	16. Kelompok 1 dan 3 mengamati peran yang dimainkan oleh teman-temannya. (<i>mengamati</i>)	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>17. Siswa bersama guru berdiskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan kelompok 2. (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>18. Siswa diberikan soal untuk melihat pemahaman tentang jenis-jenis pekerjaan. (<i>menalar</i>)</p> <p>19. Siswa membagi pengalaman dan mengambil keputusan.</p>	
Penutup	<p>1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari</p> <p>2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</p> <p>3. Melakukan penilaian hasil belajar</p> <p>4. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)</p> <p>a. Guru mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara melafalkannya dsb)</p> <p>b. Segera memberikan nasihat, apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdo'a, agar besok kalau berdo'a lebih disempurnakan</p>	10 menit

VIII. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

- Buku Satuan Elektronik IPS untuk SD/MI Kelas 3 karangan Muhammad Nursa'ban dan Rusmawan
- Buku Satuan Elektronik Bahasa Indonesia untuk SD/MI kelas 3 karangan Kaswan Darmadi dan Rita Nirbaya.
- Teks drama

IX. PENILAIAN


1. Prosedur penilaian : Penilaian kognitif produk
2. Instrumen penilaian : terlampir

Bondowoso, 23 April 2015

Peneliti,

Ratna Puji Anjani
NIM.110210204091

Wali Kelas III A



ISWAHYUNI, S.Pd.
NIP. 19630401 198303 2 009

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Dabasah 03



Dr. KHOTIJAH
11211 1982012014

F.3 Desain Pembelajaran Kelas Eksperimen Pertemuan 3

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN Dabasah 3 Bondowoso
Tema	: Keperluan Sehari-hari
Sub Tema	: Jenis-jenis Pekerjaan
Kelas / Semester	: III / 2
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit
Pertemuan ke-	: 3

I. STANDAR KOMPETENSI :

IPS :

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

Bahasa Indonesia

- Berbicara

5. Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita

II. KOMPETENSI DASAR :

A. IPS

2.3 Mengetahui jenis-jenis pekerjaan

B. Bahasa Indonesia

6.4 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar

III. INDIKATOR :

A. IPS

Kognitif

1. Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan orang tua di lingkungan sekitar
2. Mengidentifikasi hubungan antara benda-benda dalam kehidupan sehari-hari dengan jenis-jenis pekerjaan
3. Menjelaskan kewajiban/ tugas seorang pekerja di masyarakat
4. Membedakan pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa

Psikomotor

Mengelompokkan daftar pekerjaan dan hasil pekerjaannya ke dalam tabel

Afektif

Memerankan figur sesuai dengan kebiasaan, cara bicara, dan tingkah laku figur yang diperankan.

B. BAHASA INDONESIA

Kognitif

1. Menceritakan salah satu jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitarnya
2. Menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan

Afektif

1. Berani menceritakan salah satu jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar di depan kelas menggunakan bahasa yang santun.
2. Berani menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan di depan kelas menggunakan bahasa yang santun

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru serta memperagakan peran tentang jenis-jenis pekerjaan siswa mampu menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar rumah.
2. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru siswa mampu mengidentifikasi hubungan antara benda-benda dalam kehidupan sehari-hari dengan jenis-jenis pekerjaan.

3. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru serta memperagakan peran tentang jenis-jenis pekerjaan siswa dapat menyebutkan dan membedakan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.
4. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru serta memperagakan peran tentang jenis-jenis pekerjaan siswa dapat menjelaskan tugas dan kewajiban seorang pekerja di masyarakat.
5. Setelah mendengar penjelasan dari guru siswa dapat menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan di depan kelas menggunakan bahasa yang santun dan percaya diri.

V. MATERI PELAJARAN :

- Jenis-jenis pekerjaan
- Bercerita peristiwa yang berhubungan dengan jenis pekerjaan

VI. METODE PEMBELAJARAN :

- Pendekatan : Saintifik
- Model : Pembelajaran Langsung
- Metode : *Role playing*, ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan.

VII. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan menyapa peserta didik dan menanyakan kabar mereka. 2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa 3. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pembelajaran inti dengan menanyakan siswa yang tidak masuk/absensi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru memberi motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan. 5. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami. 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik 2. Pemeranan dilanjutkan kelompok 3 memerankan drama sesuai naskah yang diberikan guru pada pertemuan sebelumnya. 3. Kelompok 1 dan 2 mengamati peran yang dimainkan oleh teman-temannya dari kelompok 3. (<i>mengamati</i>) 4. Siswa bersama guru berdiskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan kelompok 3. 5. Siswa diberikan soal untuk melihat pemahaman tentang jenis-jenis pekerjaan 6. Kelompok 3 bermain peran kembali tentang tema jenis-jenis pekerjaan, jika siswa belum memahami drama yang diperankan. 	85 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> 7. Kelompok 1 dan 2 mengamati peran yang dimainkan oleh teman-temannya. (<i>mengamati</i>) 8. Siswa bersama guru berdiskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan kelompok 3. (<i>mengkomunikasikan</i>) 9. Siswa diberikan soal untuk melihat pemahaman tentang jenis-jenis pekerjaan. (<i>menalar</i>) 10. Siswa membagi pengalaman dan mengambil keputusan. 11. Guru memberikan soal <i>post-test</i>, siswa mengerjakan. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari 2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 3. Melakukan penilaian hasil belajar 4. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara melafalkannya dsb) b. Segera memberikan nasihat, apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	sempurna dalam berdo'a, agar besok kalau berdoa lebih disempurnakan	

VIII. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

- Buku Satuan Elektronik IPS untuk SD/MI Kelas 3 karangan Muhammad Nursa'ban dan Rusmawan
- Buku Satuan Elektronik Bahasa Indonesia untuk SD/MI kelas 3 karangan Kaswan Darmadi dan Rita Nirbaya.
- Teks drama

IX. PENILAIAN

- Prosedur penilaian : Penilaian kognitif produk
- Instrumen penilaian : terlampi

Bondowoso, 30 April 2015

Peneliti,

Ratna Puji Anjani
NIM.110210204091

Wali Kelas III A



ISWAHYUNI, S.Pd.
NIP. 19630401 198303 2 009

Mengetahui,
Sekolah SDN Dabasah 03



Dr. KHOTIJAH
1211 1982012014

LAMPIRAN G. DESAIN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL

G.1 Desain Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN Dabasah 3 Bondowoso
Tema	: Keperluan Sehari-hari
Sub Tema	: Jenis-jenis Pekerjaan
Kelas / Semester	: III B / 2
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit
Pertemuan ke-	: 1

I. STANDAR KOMPETENSI

IPS :

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

Bahasa Indonesia

- Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita

II. KOMPETENSI DASAR :

A. IPS

2.1 Mengetahui jenis-jenis pekerjaan

B. Bahasa Indonesia

6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar

III. INDIKATOR :

A. IPS

Kognitif

1. Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan orang tua di lingkungan sekitar

2. Mengidentifikasi hubungan antara benda-benda dalam kehidupan sehari-hari dengan jenis-jenis pekerjaan
3. Menjelaskan kewajiban/ tugas seorang pekerja di masyarakat
4. Membedakan pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa

Psikomotor

Mengelompokkan daftar pekerjaan dan hasil pekerjaannya ke dalam tabel

Afektif

Berani menyampaikan hasil kerja kelompok di depan kelas

B. BAHASA INDONESIA

Kognitif

1. Menceritakan salah satu jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitarnya
2. Menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan

Afektif

1. Berani menceritakan salah satu jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar di depan kelas menggunakan bahasa yang santun.
2. Berani menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan di depan kelas menggunakan bahasa yang santun

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru tentang jenis-jenis pekerjaan siswa mampu menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar rumah.
2. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru siswa dapat mengidentifikasi hubungan antara benda-benda dalam kehidupan sehari-hari dengan jenis-jenis pekerjaan.
3. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru siswa dapat menjelaskan tugas dan kewajiban seorang pekerja di lingkungan masyarakat

4. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru siswa mampu membedakan pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa..
5. Setelah mendengar penjelasan dari guru siswa dapat menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan di depan kelas menggunakan bahasa yang santun dan percaya diri.

V. MATERI PELAJARAN :

- Jenis-jenis pekerjaan
- Bercerita peristiwa yang berhubungan dengan jenis pekerjaan

VI. METODE PEMBELAJARAN :

- Pendekatan : Saintifik
- Model : Pembelajaran Langsung
- Metode : ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan.

VII. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan menyapa peserta didik dan menanyakan kabar mereka. 2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa 3. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti dengan menanyakan siswa yang tidak masuk/absensi 4. Guru memberi motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam mengikuti pembelajaran 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>yang akan dilaksanakan.</p> <p>5. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami.</p>	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik 2. Siswa mengerjakan soal <i>pre test</i>. 3. Guru menjelaskan materi tentang jenis-jenis pekerjaan 4. Guru memberikan pengarahan kepada siswa untuk membaca teks tentang jenis-jenis pekerjaan 5. Siswa mengamati beberapa gambar jenis profesi yang ada di buku. (<i>mengamati</i>) 6. Guru menunjukkan gambar jenis profesi lainnya yang tidak tertera di buku. 7. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama. 8. Guru bertanya pada siswa pekerjaan apa saja yang ada di lingkungan rumah siswa. (<i>menanya</i>) 9. Siswa menjawab pertanyaan tentang teks jenis-jenis pekerjaan dengan mengisi kolom yang telah tersedia 	85 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>10. Siswa mengerjakan secara individu.</p> <p>11. Guru bersama siswa membahas bersama tugas yang telah dikerjakan. (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>12. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menceritakan pekerjaan apa saja yang ada di sekitar rumah beserta tugasnya. (<i>menalar</i>)</p> <p>13. Guru memberikan apresiasi terhadap pekerjaan siswa</p>	
Penutup	<p>1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari</p> <p>2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</p> <p>3. Melakukan penilaian hasil belajar</p> <p>4. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)</p> <p>a. Guru mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara melafalkannya dsb)</p> <p>b. Segera memberikan nasihat, apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdo'a, agar besok kalau berdoa lebih disempurnakan</p>	10 menit

VIII. ALAT DAN SUMBER BELAJAR :

- Buku Satuan Elektronik IPS untuk SD/MI Kelas 3 karangan Muhammad Nursa'ban dan Rusmawan
- Buku Satuan Elektronik Bahasa Indonesia untuk SD/MI kelas 3 karangan Kaswan Darmadi dan Rita Nirbaya.
- Gambar macam-macam pekerjaan
- Teks drama

IX. PENILAIAN :

1. Prosedur penilaian : Penilaian kognitif produk
2. Instrumen penilaian : terlampir

Bondowoso, 21 April 2015

Peneliti,

Ratna Puji Anjani
NIM.110210204091

Wali Kelas III B



DEVI KURNIASARI, S.Pd.
 NIP. 19841031 200903 2 003

Mengetahui,
 Kepala Sekolah SDN Dabasah 03



**SD NEGERI
 DABASAH 3**
 Kecamatan Bantur, Kabupaten Blora, Jawa Tengah
 Dr. KHOTIJAH
 NIP. 11211 1982012014

G.2 Desain Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan 2

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN Dabasah 3 Bondowoso
Tema	: Keperluan Sehari-hari
Sub Tema	: Jenis-jenis Pekerjaan
Kelas / Semester	: III B / 2
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit
Pertemuan ke-	: 2

I. STANDAR KOMPETENSI :

IPS :

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

Bahasa Indonesia

- Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita

II. KOMPETENSI DASAR :

A. IPS

2.2 Mengenal jenis-jenis pekerjaan

B. Bahasa Indonesia

6.3 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar

III. INDIKATOR :

A. IPS

Kognitif

1. Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan orang tua di lingkungan sekitar

2. Mengidentifikasi hubungan antara benda-benda dalam kehidupan sehari-hari dengan jenis-jenis pekerjaan
3. Menjelaskan kewajiban/ tugas seorang pekerja di masyarakat
4. Membedakan pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa

Psikomotor

Mengelompokkan daftar pekerjaan dan hasil pekerjaannya ke dalam tabel

Afektif

Berani menyampaikan hasil kerja kelompok di depan kelas

B. BAHASA INDONESIA

Kognitif

1. Menceritakan salah satu jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitarnya
2. Menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan

Afektif

1. Berani menceritakan salah satu jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar di depan kelas menggunakan bahasa yang santun.
2. Berani menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan di depan kelas menggunakan bahasa yang santun

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru tentang jenis-jenis pekerjaan siswa mampu menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar rumah.
2. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru siswa dapat mengidentifikasi hubungan antara benda-benda dalam kehidupan sehari-hari dengan jenis-jenis pekerjaan.
3. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru siswa dapat menjelaskan tugas dan kewajiban seorang pekerja di lingkungan masyarakat

4. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru siswa mampu membedakan pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa..
5. Setelah mendengar penjelasan dari guru siswa dapat menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan di depan kelas menggunakan bahasa yang santun dan percaya diri.

V. MATERI PELAJARAN :

- Jenis-jenis pekerjaan
- Bercerita peristiwa yang berhubungan dengan jenis pekerjaan

VI. METODE PEMBELAJARAN :

- Pendekatan : Saintifik
- Model : Pembelajaran Langsung
- Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan.

VII. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan menyapa peserta didik dan menanyakan kabar mereka. 2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa 3. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti dengan menanyakan siswa yang tidak masuk/absensi 4. Guru memberi motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan. 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	5. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami.	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengulas kembali materi yang telah dibahas sebelumnya tentang jenis-jenis pekerjaan. (<i>mengamati</i>) 2. Guru menjelaskan tentang tugas-tugas dari setiap jenis pekerjaan. 3. Guru menanyakan pada siswa tugas dari jenis pekerjaan yang ada lingkungan rumah siswa 4. Guru menanyakan pada siswa bagian yang belum dipahami tentang materi jenis-jenis pekerjaan. (<i>menanya</i>) 5. Guru memberikan lembar kerja siswa kedua. 6. Siswa diinstruksikan untuk memasang gambar jenis pekerjaan sesuai dengan tugasnya. 7. Siswa mengerjakan tugas secara individu. 8. Setelah selesai mengerjakan tugas, guru meminta siswa untuk menukarkan hasil pekerjaan siswa dengan teman sebangku. 9. Guru bersama siswa membahas bersama. 10. Guru memberikan apresiasi terhadap pekerjaan siswa. 	85 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari 2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 3. Melakukan penilaian hasil belajar 4. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara melafalkannya dsb) b. Segera memberikan nasihat, apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdo'a, agar besok kalau berdo'a lebih disempurnakan 	10 menit

VIII. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

- Buku Satuan Elektronik IPS untuk SD/MI Kelas 3 karangan Muhammad Nursa'ban dan Rusmawan
- Buku Satuan Elektronik Bahasa Indonesia untuk SD/MI kelas 3 karangan Kaswan Darmadi dan Rita Nirbaya
- Gambar macam-macam pekerjaan

IX. PENILAIAN

1. Prosedur penilaian : Penilaian kognitif produk

2. Instrumen penilaian : terlampir

Bondowoso, 23 April 2015
Peneliti,

Ratna Puji Anjani
NIM.110210204091

Wali Kelas III B



DEVI KURNIASARI, S.Pd.
NIP. 19841031 200903 2 003

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Dabasah 03



Dr. KHOTIJAH
NIP. 1211 1982012014

G.3 Desain Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan 3

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN Dabasah 3 Bondowoso
Tema	: Keperluan Sehari-hari
Sub Tema	: Jenis-jenis Pekerjaan
Kelas / Semester	: III B / 2
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit
Pertemuan ke-	: 3

I. STANDAR KOMPETENSI :

IPS :

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

Bahasa Indonesia

- Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita

II. KOMPETENSI DASAR :

A. IPS

2.3 Mengenal jenis-jenis pekerjaan

B. Bahasa Indonesia

6.4 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar

III. INDIKATOR :

A. IPS

Kognitif

1. Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan orang tua di lingkungan sekitar

2. Mengidentifikasi hubungan antara benda-benda dalam kehidupan sehari-hari dengan jenis-jenis pekerjaan
3. Menjelaskan kewajiban/ tugas seorang pekerja di masyarakat
4. Membedakan pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa

Psikomotor

Mengelompokkan daftar pekerjaan dan hasil pekerjaannya ke dalam tabel

Afektif

Berani menyampaikan hasil kerja kelompok di depan kelas

B. BAHASA INDONESIA

Kognitif

1. Menceritakan salah satu jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitarnya
2. Menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan

Afektif

1. Berani menceritakan salah satu jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar di depan kelas menggunakan bahasa yang santun.
2. Berani menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan di depan kelas menggunakan bahasa yang santun

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru tentang jenis-jenis pekerjaan siswa mampu menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar rumah.
2. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru siswa dapat mengidentifikasi hubungan antara benda-benda dalam kehidupan sehari-hari dengan jenis-jenis pekerjaan.
3. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru siswa dapat menjelaskan tugas dan kewajiban seorang pekerja di lingkungan masyarakat

4. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru siswa mampu membedakan pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa..
5. Setelah mendengar penjelasan dari guru siswa dapat menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan di depan kelas menggunakan bahasa yang santun dan percaya diri.

V. MATERI PELAJARAN :

- Jenis-jenis pekerjaan
- Bercerita peristiwa yang berhubungan dengan jenis pekerjaan

VI. METODE PEMBELAJARAN :

- Pendekatan : Saintifik
- Model : Pembelajaran Langsung
- Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan.

VII. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan menyapa peserta didik dan menanyakan kabar mereka. 2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa 3. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti dengan menanyakan siswa yang tidak masuk/absensi 4. Guru memberi motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam mengikuti pembelajaran 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>yang akan dilaksanakan.</p> <p>5. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami.</p>	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengulas kembali materi yang telah dibahas sebelumnya tentang jenis-jenis pekerjaan. (<i>mengamati</i>) 2. Guru menyuruh beberapa siswa untuk menceritakan peristiwa yang pernah dialami berkaitan dengan jenis-jenis pekerjaan. 3. Guru menanyakan pada siswa bagian yang belum dipahami tentang materi jenis-jenis pekerjaan. (<i>menanya</i>) 4. Guru menyuruh siswa untuk membentuk 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. 5. Siswa membentuk kelompok. 6. Guru menginstruksikan pada siswa untuk mendiskusikan dan menjawab soal-soal yang terdapat pada lembar kerja siswa. 7. Siswa mengerjakan tugas secara berkelompok. 8. Guru melakukan penilaian kelompok 9. Setelah selesai mengerjakan tugas, guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil 	85 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kerja siswa ke depan kelas.</p> <p>10. Perwakilan setiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya ke depan kelas secara bergantian.</p> <p>11. Guru melakukan penilaian</p> <p>12. Guru memberikan apresiasi terhadap pekerjaan siswa.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari 2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 3. Melakukan penilaian hasil belajar 4. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <ol style="list-style-type: none"> c. Guru mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara melafalkannya dsb) d. Segera memberikan nasihat, apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdo'a, agar besok kalau berdo'a lebih disempurnakan 	10 menit

VIII. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

- Buku Satuan Elektronik IPS untuk SD/MI Kelas 3 karangan Muhammad Nursa'ban dan Rusmawan
- Buku Satuan Elektronik Bahasa Indonesia untuk SD/MI kelas 3 karangan Kaswan Darmadi dan Rita Nirbaya
- Gambar macam-macam pekerjaan

IX. PENILAIAN

1. Prosedur penilaian : Penilaian kognitif produk
2. Instrumen penilaian : terlampir

Bondowoso, 30 April 2015

Peneliti,

Ratna Puji Anjani
NIM.110210204091

Wali Kelas III B



DEVI KURNIASARI, S.Pd.
 NIP. 19841031 200903 2 003

Mengetahui,
 Kepala Sekolah SDN Dabasah 03



**SD NEGERI
 DABASAH 3**
 Drs. KHOTIJAH
 NIP. 12111982012014

LAMPIRAN H. Lembar Kerja Kelompok Kelas Eksperimen

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Jenis-jenis Pekerjaan

Nama Kelompok :

Anggota :

- | | |
|---------|----------|
| 1. | 6. |
| 2. | 7. |
| 3. | 8. |
| 4. | 9. |
| 5. | 10. |

Petunjuk :

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

1. Sebutkan tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita tersebut?

Jawab:

.....

2. Apa saja profesi pekerjaan yang ada dalam drama tersebut?

Jawab:

.....

3. Apa sajakah tugas dari masing-masing profesi yang telah diperankan oleh temanmu tersebut?

.....
.....
.....
.....

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

Jawab:

.....
.....
.....

LAMPIRAN I. Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol

Kegiatan 1 (pertemuan pertama)

JENIS-JENIS PEKERJAAN

Nama :

Kelas :

Petunjuk soal!

1. Amati jenis-jenis pekerjaan di lingkungan sekitarmu yang kamu ketahui!
2. Tulis jenis-jenis pekerjaan tersebut ke dalam tabel di bawah ini sebanyak-banyaknya!

No.	Jenis-jenis Pekerjaan
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
Dst.	

Kegiatan 2 (pertemuan kedua)

JENIS-JENIS PEKERJAAN BESERTA TUGASNYA

Nama :

Kelas :.....

Petunjuk Soal!

1. Perhatikan gambar jenis pekerjaan di bawah ini!
2. Pasangkanlah gambar jenis pekerjaan tersebut sesuai dengan tugasnya!

1.



koki

2.



petani

3.



Penyiar radio

- Penyiar radio

- Menanam Padi

- Memasak masakan di restoran

4.



Guru

- Memadamkan kebakaran

5.



Pemadam kebakaran

- Mengatur jalannya arus lalu lintas

6.



Polisi

- Merawat pasien di rumah sakit

7.



Perawat

- Mengajar siswa di sekolah

8.



Pak Pos

- Mengendarai pesawat terbang

9.



Pilot

- Penjahit

10.



Penjahit

- Mengantarkan surat

Kegiatan 3 (Pertemuan ketiga)

JENIS-JENIS PEKERJAAN YANG MENGHASILKAN BARANG DAN JASA**Nama Kelompok :**

1. €€€€€€€€€€
2. €€€€€€€€€€
3. €€€€€€€€€€
4. €€€€€€€€€€
5. €€€€€€€€€€

Petunjuk soal!

1. Buka kembali buku catatan minggu lalu yang berisi daftar jenis-jenis pekerjaan yang sudah kalian catat.
2. Tuliskan kembali jenis-jenis pekerjaan tersebut pada tabel di bawah ini.
3. Kemudian beri tanda centang (•) pada kolom yang dihasilkan dari pekerjaan yang kalian tuliskan.

No.	Jenis-jenis Pekerjaan	Menghasilkan	
		Barang	Jasa
1.	Guru		•
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
Dst.			

LAMPIRAN J. NASKAH DRAMA

Teks 1

” PETUGAS YANG BERTANGGUNG JAWAB ”

Tokoh :

- Polisi 1
- Polisi 2
- Guru
- Nahkoda
- Masinis
- Pilot
- Sopir Bis
- Sopir Taksi
- Bapak Dinas Perhubungan

Senin pagi musim libur sekolah sudah dimulai, sehabis siswa-siswi sekolah UAS masing-masing sekolah meliburkan murid-muridnya. Banyak keluarga yang memutuskan untuk mudik ke kampung halamannya masing-masing. Kenaikan penumpang pun tidak dapat dihindari lagi di terminal tawang alun Jember.

Polisi : bagaimana pak dishub, apakah aman di terminal tawang alun.

Pak dishub : aman pak, masih lancar semua.

Polisi : sudah mengecek semua kendaraannya pak.

Pak dishub : sudah pak, tapi saya belum menghubungi sopir bis dan sopir taksi untuk keamanan penumpangnya.

Polisi : iya pak silahkan dicek terlebih dahulu.

Pak dishub : pak sopir bis dan pak sopir taksi, sekarang musimnya liburan sekolah jadi penumpang disegala angkutan semua ramai. Bapak apa sudah mengecek kendaraannya masing-masing.

Sopir Bis : sudah saya cek pak, dari kemarin pagi penumpang sudah ramai naik bis saya pak.

Sopir Taksi : saya juga sudah cek kendaraan saya pak. Kalau penumpang saya masih antar daerah Jember saja pak.

Pak dishub : tapi ada kenaikan penumpang ya pak di terminal tawang alun.

Sopir taksi : iya pak ada kenaikan yang lebih banyak dari kemarin-kemarin.

Polisi : jadi ini kewajiban kita semua untuk sama-sama menjaga keamanan, kenyamanan dan keselamatan para penumpang.

Di tempat lain semua masyarakat juga membicarakan masalah liburan anak sekolah dan mulai ramainya angkutan umum di daerah Jember.

Guru : bapak-bapak, sekarang mulai libur sekolah, apa tidak berlibur dengan keluarganya?

Polisi 2 : mungkin bapak-bapak ini tidak bisa berlibur bu.

Nahkoda : iya bu, sekarang banyak yang naik kapal untuk menyebrang ke daerah pulau lain.

Masinis : mungkin hampir sama, musim libur gini kan tambah ramai yang menumpang kereta untuk ke provinsi lain bu.

Pilot : mungkin kalau di pesawat kenaikannya tidak banyak bu. Tapi ya sedikit ramainya dari penumpang biasanya.

Guru : Dari hari kemarin mulai libur semua sekolah se-Kab Jember pak.

Polisi 2 : ibu guru tidak liburan?

Guru : saya mau liburan tapi sedikit bingung pak. Karena saya masih ada tugas untuk memberikan pelajaran tambahan untuk siswa yang akan mengikuti lomba

Polisi 2 : itu memang pekerjaan dari ibu guru yang harus mengajar murid-muridnya. Kalau bapak-bapak harus menjaga keamanan penumpangnya.

Pilot : tentu saja pak, setiap masuk bandara semua orang di cek barang dan pasportnya.

- Nahkoda : waktu di kapal semua penumpang di cek dari karcis dan barang bawaannya pak, selain itu ada obat-obatan untuk penumpang yang sakit juga.
- Masinis : keamanan di kereta terjaga sekarang pak, karena terdapat petugas keamanan di setiap gerbongnya.
- Guru : berarti kita harus bertanggung jawab dengan pekerjaan kita masing-masing ya pak.
- Masinis : tentu saja Bu. Coba saja Ibu lihat Bapak dinas perhubungan itu yang menanyakan kondisi kendaraan pada para sopir, pilot, nahkoda dan masinis seperti saya untuk keamanan perjalanan. Beliau telah bertanggung jawab melaksanakan tugasnya dengan melakukan hal tersebut Bu.
- Nahkoda : benar sekali dan sekarang giliran kita juga untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab kita terhadap pekerjaan kita. Jika saya bertugas mengendarai kapal laut maka tanggung jawab saya adalah menegmudikannya dengan sebaik mungkin. Bagaimana dengan Pak Pilot?
- Pilot : tentu tugas saya mengendarai atau menerbangkan pesawat terbang, saya akan bertanggung jawab untuk membawa penumpang saya ke tempat tujuan mereka.
- Guru : waahh... bapak-bapak ini memang hebat dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya, tentu saya tidak ingin kalah untuk melaksanakan tugas saya mengajar siswa-siswa dengan baik, bukankah begitu pak polisi?
- Polisi : benar Bu, dan saya akan bertugas menjaga keamanan dan ketertiban masyarakat.

Sikap tanggung jawab dalam pekerjaan memang sangat penting, karena dengan melaksanakan tugas dan tanggung jawab pekerjaan kita dengan baik maka kita akan dapat dipercaya oleh semua orang, orang lain pun akan senang terhadap sikap tanggung jawab kita.

Teks 2**” BEKERJA SEPENUH HATI ”**

Tokoh

- Masinis
- Pilot
- Polisi
- Polisi 2
- Guru.
- Kepala Sekolah.
- Petugas PLN.
- Petugas TELKOM.
- Pak Pos.
- Narator

Untuk kesejahteraan masyarakat umum, para pekerja terus meningkatkan cara kerja untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Pak pos : pos pos pos... pak ada pos.

Kepala Sekolah : iya terimakasih, pos dari mana pak?

Pak pos : dari Jakarta pak.

Kepala sekolah : kok cepat ya pak, sehari sampai. Dan bapak langsung mengantarkan.

Pak pos : iya pak, ini untuk kenyamanan konsumen pak. Supaya konsumen tetap senang menggunakan Kantor Pos.

Guru : iya pak itu benar juga. Kami sebagai guru juga meningkatkan kualitas mengajar, supaya siswa-siswi SD Sumpalsari ini jadi lebih pandai.

Kepala Sekolah : oh, itu ada pak petugas PLN.

Petugas PLN : pagi bapak ibu guru dan pak pos!

Guru : pagi juga pak, bagaimana kabarnya.

- Petugas PLN : baik bu, saya mengecek listriknya dulu ya bu.
- Guru : silahkan pak.
- Petugas TELKOM : assalamualaikum... permisi bu?
- Guru : iya ada apa pak.
- Petugas TELKOM : saya dari petugas TELKOM bu, kesini untuk memberikan kupon undian untuk pelanggan TELKOM.
- Kepala sekolah : undian apa pak.
- Pak pos : apakah orang umum boleh ikut pak?
- Petugas TELKOM : umum juga boleh ikut pak. Tapi ini saya memberikan kupon undian cuma-cuma kepada pelanggan TELKOM
- Petugas PLN : saya apa boleh ikut pak?
- Petugas TELKOM : semua boleh ikut, ini gunanya untuk mempererat tali silaturahmi antara konsumen dan TELKOM
- Guru : benar juga, kita sebagai pekerja harus mementingkan kualitas kerja kita masing-masing untuk kesejahteraan konsumen.

Di tempat lain pak polisi mengecek bagaimana cara kerja di Stasiun Jember dan di bandara Notohadinegoro. Apakah ada kemajuan dari pelayanannya.

- Polisi : apakah ada permasalahan pak masinis di sini.
- Masinis : tidak ada pak, lancar disini pak.
- Polisi 2 : kalau ada permasalahan silahkan menghubungi kantor polisi.
- Masinis : justru kami meningkatkan pelayanan. Supaya penumpang senang jika naik kereta api.
- Polisi 2 : bagus itu pak, pelayanan yang terbaik harus diutamakan.

Polisi : memang tugas kita adalah untuk mementingkan kesejahteraan penumpang.

Masinis : iya pak terimakasih sarannya.

Polisi : kami permisi dulu pak mau mengecek bandara Notohadinegoro

Masinis : silahkan pak

Sesampainya di bandara Notohadinegoro, para polisi disambut dengan pilot yang kebetulan baru tiba di landasan

Pilot : selamat pagi pak.

Polisi : pagi juga pak.

Pilot : ada keperluan apa pak, kok kayaknya penting.

Polisi 2 : tidak pak, kami hanya melakukan pengecekan apakah ada kendala di bandara ini.

Pilot : selama ini tidak ada kendala pak justru kami dari maskapai yang ada di Bandara ini meningkatkan keamanan dan kenyamanan untuk penumpang.

Polisi 2 : betul pak.

Polisi : memang tugas kita adalah untuk mementingkan kesejahteraan penumpang, karena itu sudah menjadi tugas utama kita.

Teks 3**“POLISI SIGAP”**

Tokoh :

- Polisi
- Polwan
- Nahkoda
- Masinis
- Pilot
- Sopir Angkutan
- Sopir Taksi
- Arsitek
- Pedagang elektronik
- Narator

Permasalahan pencuri semakin merajalela, pihak kepolisian menghimbau masyarakat untuk berhati-hati menjaga barang-barangnya, dikarenakan terdapat banyak pencuri yang berkeliaran.

Polisi : bapak-bapak dan ibu-ibu, sekarang kita harus lebih waspada, karena sekarang pencuri sudah marak dimana-mana

Sopir Angkutan : kemarin di angkutan saya ada ibu-ibu yang kecopetan Pak

Masinis : apakah bapak tidak memberi tahu penumpangnyaaa untuk waspada?

Pilot : mungkin pak sopir angkutan lupa ya Pak, karena banyak penumpangnya?

Sopir Angkutan : iya Pak, saya lupa untuk memberi tahu penumpang saya.

Sopir Taksi : untung saja penumpang taksi saya tidak sebanyak penumpang angkutan Bapak, jadi saya tidak terlalu khawatir

Masinis : sebaiknya jangan begitu Pak sopir taksi, harus tetap waspada karena keselamatan penumpang menjadi tanggung jawab Bapak.

- Nahkoda : jika terjadi pencopetan dalam angkutan, segera lapor polisi. Begitu kan Bapak polisi?
- Polisi : iya pak nahkoda, bapak sopir taksi dan bapak sopir angkutan jika terjadi pencopetan atau kejahatan dalam bentuk apapun di dalam angkutan yang Bapak kendarai, tolong segera laporkan pada polisi untuk kami tindak lanjuti.
- Sopir Angkutan : bapak, sedangkan kalau ditempat kerja bapak pilot, bapak nahkoda, dan bapak masinis itu bagaimana?
- Masinis : saya sering mengecek penumpang saya, saat kereta saya berjalan. Seperti mengecek karcis dan barang bawaan penumpang saya Pak.
- Nahkoda : sedangkan saya menyuruh anak buah kapal saya untuk mengecek keamanan dan kenyamanan penumpang saya Pak.
- Polisi : kendala apa yang sering Bapak hadapi dalam mengendarai kapal laut selain tindak kejahatan pada penumpang Pak?
- Nahkoda : seringkali saya kesulitan mengendarai kapal ketika cuaca buruk Pak, untuk itu saya harus tetap waspada.
- Pilot : kalau di tempat saya keamanan sudah terjamin Pak, karena setiap penumpang diperiksa identitasnya Pak.
- Polisi : belum tentu demikian Bapak Pilot, kejahatan bisa terjadi dimana saja ketika kita lengah. Waspadalah selalu untuk keamanan bersama.

Ditempat lain Bu polwan ditelepon oleh seorang pedagang elektronik jika ada pencurian di tokonya.

- Polwan : ada masalah apa bu menghubungi polisi?
- Pedagang : begini Bu polwan, semalam telah terjadi pencurian di toko saya, 5 unit telah televisi hilang, kerugian saya mencapai puluhan juta rupiah karena hilangnya barang dagangan saya ini.

Polwan : baiklah Bu, laporan Ibu akan kami proses dan akan kami tangkap pencurinya agar tidak mengganggu keamanan lagi Bu. Tolong Ibu selalu waspada ya Bu.

Pedagang : terima kasih Bu polwan, mulai sekarang saya akan lebih berhati-hati menjaga barang dagangan saya.

Polwan : baiklah, jika ada informasi petunjuk tentang pencuri tersebut tolong hubungi kami segera ya Bu

Pedagang : baik Bu

Tidak lama kemudian, terlihat seorang tergesa-gesa berlari menuju Bu Polwan, dengan nafas yang masih tersengal orang itupun mulai bicara.

Arsitek : Bu polwan tolong saya Bu, baru saja saya mengalami kecopetan, laptop saya diambil secara paksa Bu padahal di dalam laptop tersebut berisi data dan gambar yang sangat penting untuk merancang pembangunan gedung Pemerintah Kabupaten Bondowoso Bu.

Polwan : dimana kejadiannya Pak? Saya akan segera menghubungi rekan saya untuk membantu melakukan pengejaran

Arsitek : di kawasan Jalan Ahmad Yani Bu

Polwan : baiklah kami akan segera melakukan pengejaran untuk menangkap pencopet tersebut. Perhatian telah terjadi pencopetan sebuah laptop di area jalan ahmad yani segera lakukan pengejaran dan penangkapan.

Polisi : siap 86

Tidak lama kemudian, atas kerjasama tim kepolisian yang baik, pencopet tersebut berhasil ditangkap beserta barang bukti sebuah laptop milik arsitek. Laptop tersebut kemudian dikembalikan pada pemilik. Pak arsitek merasa lega, karena ia bisa melanjutkan kembali pekerjaannya untuk menyelesaikan proyek rancangan pembangunan gedung pemkab. Kejahatan dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, untuk itu kita semua harus berhati-hati dan tetap waspada.

LAMPIRAN K. Kisi-kisi Soal *Pre-Test* dan *Post Test*

KISI-KISI SOAL *Pre-test* dan *Post-test*

Tema : Keperluan Sehari-hari
Sub Tema : Jenis-jenis Pekerjaan
Kelas/Semester : III/2

Indikator	Klasifikasi Jenjang Kemampuan	Nomor Soal	Skor	Bentuk Soal
• IPS Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan orang tua di lingkungan sekitar	C1 (Pengetahuan)	1, 2, 4, 15, 18, 22, 26, 28	3	Objektif
Mengidentifikasi hubungan antara benda-benda dalam kehidupan sehari-hari dengan jenis-jenis pekerjaan	C2 (Pemahaman)	12, 16, 19, 21, 23, 25, 30	3	Objektif
Menjelaskan kewajiban/ tugas seorang pekerja di masyarakat		3, 6, 8, 11, 13, 14, 17, 20	3	Objektif

Indikator	Klasifikasi Jenjang Kemampuan	Nomor Soal	Skor	Bentuk Soal
Membedakan pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa	C3 (Penerapan)	5, 7, 9, 10, 24, 27, 29	3	Objektif
<ul style="list-style-type: none"> Bahasa Indonesia Menceritakan salah satu jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitarnya				
Menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan				

Kriteria penilaian :

Jika setiap butir soal benar bernilai 3, jika salah bernilai 0.

Jumlah butir soal jika benar semua $30 \times 3 = 90$

Jadi, nilai akhirnya dapat dihitung sebagai berikut

$$N = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{90} \times 100$$

LAMPIRAN L. Soal *Pre-Test* dan *Post Test*



Nama :

Kelas :

No absen :

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

1. Orang bekerja untuk mendapatkan (C1)
 - a. panghargaan
 - b. kebutuhan
 - c. kesenangan
 - d. penghasilan
2. Pilot adalah orang yang pekerjaannya mengemudikan (C1)
 - a. kereta api
 - b. kapal laut
 - c. pesawat terbang
 - d. bus
3. Seorang yang bertugas mendidik siswa dan memberikan pembelajaran di sekolah disebut (C2)
 - a. guru
 - b. dokter
 - c. hakim
 - d. polisi
4. Orang yang pekerjaan sehari-harinya mengemudikan kereta api disebut (C1)
 - a. sopir
 - b. nahkoda
 - c. masinis
 - d. pilot
5. Pak Tono memiliki sebuah studio foto di rumahnya. Beliau adalah seorang fotografer profesional. Pelanggan Pak Tono mengaku puas dengan hasil jepretannya. Pekerjaan Pak Tono bergerak di bidang... (C3)
 - a. jasa
 - b. periklanan
 - c. barang
 - d. pertokoan
6. Pak Dafa merupakan seorang pengajar di sebuah perguruan tinggi negeri, setiap hari beliau mengajar banyak mahasiswa. Paka Dafa merupakan seorang... (C2)
 - a. designer
 - b. dokter
 - c. dosen
 - d. direktur
7. Pak Andi berprofesi sebagai tukang ojek di wilayah Jember. Setiap hari ia menunggu penumpang di depan Terminal Tawang Alun. Pak Andi bertugas mengantarkan penumpangnya ke tempat tujuan menggunakan sepeda motor miliknya. Pak Andi bekerja di bidang.... (C3)
 - a. barang
 - b. jasa
 - c. imbalan
 - d. transportasi

17. Bu Siti setiap harinya dapat menjahit 2-3 pakaian. Bu Siti juga dapat menjahit beberapa tas kain dengan keterampilannya. Pekerjaan Bu Siti merupakan pekerjaan yang menghasilkan (C2)
- uang
 - jasa dan barang
 - barang
 - makanan
18. Apoteker biasa bekerja di.... (C1)
- supermarket
 - apotek
 - pasar
 - rumah sakit
19. Cangkul, pembajak sawah, sabit merupakan alat-alat yang digunakan oleh seorang.... (C2)
- peternak
 - petani
 - pedagang
 - perawat
20. Orang yang biasa melayani pelanggan di sebuah toko disebut.... (C2)
- pramuniaga
 - pramugari
 - pramuwisma
 - Perawat
21. Apa sajakah alat yang dibutuhkan oleh seorang yang bekerja sebagai arsitek? (C2)
- penggaris, batu bata, kertas
 - pensil, penggaris, pisau
 - pensil, stetoskop, kertas
 - penggaris, pensil, kertas

22.



Gambar disamping adalah gambar seorang yang berprofesi sebagai.... (C1)

- Sopir
 - Dokter
 - Petani
 - Pemadam kebakaran
23. Stetoskop merupakan alat yang biasa digunakan oleh orang yang berprofesi sebagai... (C2)
- guru
 - petani
 - dokter
 - pilot
24. Seorang TNI dilatih sedemikian rupa untuk dapat mempertahankan keutuhan NKRI. Para tentara selalu berjaga di setiap perbatasan Indonesia untuk memastikan keamanan wilayah Indonesia. Profesi tentara merupakan pekerjaan yang bergerak di bidang... (C3)
- perdagangan
 - pendidikan
 - kesehatan
 - jasa
25. Beras, jagung, dan sayuran merupakan hasil pekerjaan dari seorang.... (C2)
- petani
 - tukang kebun
 - peternak
 - pedagang

26. Tugas seorang wartawan adalah.... (C1)
- menerbangkan pesawat
 - mencari berita
 - menghibur
 - mengajar
27. Pak Hasan merupakan karyawan yang bekerja di perusahaan asuransi. Tugas Pak Hasan adalah menawarkan produk asuransi pada calon nasabahnya. Pekerjaan Pak Hasan bergerak di bidang... (C3)
- pendidikan
 - pertanian
 - kesehatan
 - jasa

28.



Gambar disamping adalah gambar seorang yang berprofesi sebagai... (C1)

- Polisi
 - Tentara
 - dokter
 - satpam
29. Pak Tarno merupakan seorang montir yang bekerja di sebuah bengkel mobil. Pak Tarno sangat ahli dalam pekerjaannya sehingga setiap mobil yang mengalami kerusakan pada onderdilnya dapat diperbaiki. Profesi Pak Tarno bergerak di bidang.... (C3)
- barang
 - jasa
 - pengalaman
 - pemasaran
30. Lemari, meja rias, meja makan, dan kursi merupakan barang-barang yang dihasilkan oleh seorang yang berprofesi sebagai... (C2)
- tukang kayu
 - tukang keramik
 - tukang sapu
 - tukang cuku

LAMPIRAN M. Kunci Jawaban *Pre Test* dan *Post-Test*

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

LAMPIRAN O. DATA RELIABILITAS

No	Nama	SKOR BUTIR-BUTIR BELAH DUA ATAS															SKOR BUTIR-BUTIR BELAH DUA BAWAH															Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1.	Rina Feji A.N	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	10	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
2.	Rana Ayu A.N	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	10	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	8
3.	Dimas Sanah E.B	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	6	
4.	Felini Puzni H.	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	7	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	8	
5.	Novita Anggraini A.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	11	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	9	
6.	Dini Alifiah S	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	9	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	7	
7.	Affah Thaqiqh Inom.	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	4	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	10	
8.	Angini Fannan	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	6	
9.	Anief Adipatris Feja	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	7	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	5	
10.	Chayra Nur Ayu Shtelkin	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	7	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	10	
11.	Febina Nissa Rogami	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	
12.	Deni Marriante	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	8	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	6	
13.	Banih Luna Nur Anona	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	9	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	8	
14.	Fatih Sofiana	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	5	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	6	
15.	Ferdian Aji Ehsanzen	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	10	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	10	
16.	Fidra Nur Agher Parama	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	7	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	9	
17.	Jeffy Prasetyo	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	7	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	10	
18.	Lovando Yoda Santoso	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	5	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	5	
19.	Nova Nur Rizki	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	12	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	10	
20.	Muhammad Akbar Khairan N.	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	9	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	10	
21.	Muhammad Karim Zuhairi W	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	8	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	8	
22.	Novia Sekarwati Nidhanani	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	6	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	
23.	Rania Soemya	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	10	
24.	Ratna Kesnala Sari	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	4	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	
25.	Rika Septian Rosnani	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	9	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	10	
26.	Rico Marlana Ramadhan.	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	5	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	5	
27.	Roslana Inah Daryanti	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	10	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	
28.	Sevia Dina Pitaloka	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	11	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	11	
29.	Isyia Azzah Mahmudhan	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	8	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	8	
30.	Titania Agustina Salsabilah	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	4	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	4	
31.	Triana Yqah Anla	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	6	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	8	
32.	Zana Arotanvrah Wizaro	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	12	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	
33.	Ali Waf	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	11	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	
34.	Nele Princesa Zahra	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	8	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	4	
35.	Ahmad Fuzail Rani	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	3	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3	
Jumlah		12	18	19	10	17	10	20	18	15	21	17	18	18	19	18	22	18	10	13	20	29	21	20	17	16	25	23	18	10	18	286

**LAMPIRAN P. Perbandingan Soal Yang Belum Direvisi Dan Soal Yang
Sudah Direvisi**

SOAL YANG BELUM DIREVISI

5. Pak Tono memiliki sebuah studio foto di rumahnya. Beliau adalah seorang fotografer profesional. Pekerjaan Pak Tono menghasilkan...
 - a. jasa
 - b. periklanan
 - c. barang
 - d. pertokoan

7. Pak Andi berprofesi sebagai tukang ojek di wilayah Jember. Pekerjaan Pak Andi menghasilkan
 - a. barang
 - b. jasa
 - c. imbalan
 - d. hadiah

9. Ridwan merupakan seorang arsitek Ia menggunakan pensil, penggaris dan kertas dalam bekerja. Pekerjaan ridwan merupakan pekerjaan yang menghasilkan....
 - a. jasa
 - b. barang
 - c. uang
 - d. makanan

10. Pak Sulaiman setiap hari mencari ikan di laut dan menjual ikannya ke pasar. Pak Sulaiman berprofesi sebagai
 - a. nelayan
 - b. tukang kebun
 - c. guru
 - d. pedagang

26. Pak Hasan merupakan karyawan yang bekerja di perusahaan asuransi. Pekerjaan Pak Hasan berkaitan dengan...
 - a. pendidikan
 - b. pertanian
 - c. kesehatan
 - d. jasa

SOAL YANG SUDAH DIREVISI

6. Pak Tono memiliki sebuah studio foto di rumahnya. Beliau adalah seorang fotografer profesional. Pelanggan Pak Tono mengaku puas dengan hasil jepretannya. Pekerjaan Pak Tono bergerak di bidang... (C3)
- | | |
|---------------|--------------|
| c. jasa | c. barang |
| d. periklanan | d. pertokoan |
8. Pak Andi berprofesi sebagai tukang ojek di wilayah Jember. Setiap hari ia menunggu penumpang di depan Terminal Tawang Alun. Pak Andi bertugas mengantar penumpangnya ke tempat tujuan menggunakan sepeda motor miliknya. Pak Andi bekerja di bidang.... (C3)
- | | |
|-----------|------------|
| c. barang | c. imbalan |
| d. jasa | d. hadiah |
11. Ridwan merupakan seorang arsitek yang sedang mengerjakan sebuah proyek pembangunan gedung stadion olahraga yang sangat besar. Ridwan bertugas merancang pembangunan gedung tersebut sesuai permintaan kliennya. Pekerjaan ridwan merupakan pekerjaan yang bergerak di bidang.... (C3)
- | | |
|-----------|------------|
| c. jasa | c. uang |
| d. barang | d. makanan |
12. Setiap pagi Pak Sulaiman menyiapkan perahunya untuk berlayar ke laut mencari ikan, setiap harinya beliau dapat menangkap ikan sebanyak setengah kwintal. Ikan-ikan tersebut kemudian dijual ke pasar ikan. Pekerjaan Pak Sulaiman merupakan pekerjaan yang bergerak di bidang . . (C3)
- | | |
|---------------|--------------|
| a. pertanian | c. perikanan |
| b. perkebunan | d. pemasaran |
27. Pak Hasan merupakan karyawan yang bekerja di perusahaan asuransi. Tugas Pak Hasan adalah menawarkan produk asuransi pada calon nasabahnya. Pekerjaan Pak Hasan bergerak di bidang... (C3)
- | | |
|---------------|-------------|
| a. pendidikan | c.kesehatan |
| b. pertanian | d.jasa |

LAMPIRAN Q. Hasil *Pre-Test* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol
 Lampiran Q1. Hasil *pre-test* kelas eksperimen (III-A)

Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas III A		
No	Nama	Nilai <i>Pre-Test</i>
1	Andika Surya Saputra	70
2	Ashfila Dewi H.	66,6
3	Adimas Kurnia	80
4	Adrian Putra Rama	70
5	Andi M.Rizaq	73,3
6	Anisa Solga A.	70
7	Bintang Ilham M..	66,6
8	Devi Ayu Nur Wulan D.	76,6
9	Dyas Tree S.	70
10	Dwi Indah K.	60
11	Juliyon Joenathan	63,3
12	Larissa Putri Harda N.	73,3
13	Lady Yunalesca	66,6
14	Moh. Eka Titiwobowo	70
15	Mohammad Rizki	83,3
16	Moh. Nabil Rahmatullah	70
17	Nadya Ulya I.	73,3
18	Putu Dinda S.D.	73,3
19	Pasha Athmadani P.	66,6
20	Riby Aari A.	73,3
21	Riebie Frieska A.D	70
22	Rifki Nur Akbar J.	73,3
23	Rafi Ariq M.D	70
24	Salwa Sarah Salsabila	73,3
25	Sabrina Aulia S.	80
26	Shalsa Bila Khoirul N.	73,3
27	Silmu Alfaridy	80
28	Thalita Shoofi S	70
29	Yeprisa Apriliana F	60

Lampiran Q2. Hasil *pre-test* kelas eksperimen (III-B)

Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas III A		
No	Nama	<i>Pre-Test</i>
1	Abelia Titah	70
2	Adistya Maharani	83,3
3	Afif Yudho Pradana	73,3
4	Afidatul Khoiroh	70
5	Ayman Bayu Pratama	73,3
6	Bagas Risky Andam G.	66,6
7	Bombi Bimantara	70
8	Bunga Melati permata	80
9	Dandi Swandjaya P.	70
10	Erzya Novero D	73,3
11	Gianti atika sari	73,3
12	Hendra Wahyu Saputra	80
13	Jefika dwi meylina	70
14	Laili Nur Fadilah	70
15	Mahendra alfian Gifari	73,3
16	Maritza Syafiantikah R.	70
17	Moh. Garda Ilham	66,6
18	Moh.Aries Maulana A	70
19	Moh. Izmy	73,3
20	Moh. Reval Yulianto	70
21	Nadhif Aji Wirangga Y	73,3
22	Nasyiwa Raida	76,6
23	Naufal Lazuardi P	70
24	Putri Agustini	76,6
25	Raditya Zaky Hidayat	70
26	Rizky Amalia Rahmadani	66,6
27	Tanaya Okalya P.	73,3
28	Wisesa Andika P	66,6
29	Zahra Betari Nadjwa N	70

LAMPIRAN R. Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol
 Lampiran R1. Hasil *post-test* kelas eksperimen (III-A)

Nilai <i>Post-Test</i> III-A		
No	Nama	<i>Post-Test</i>
1	Andika Surya Saputra	90
2	Ashfila Dewi H.	80
3	Adimas Kurnia	86,6
4	Adrian Putra Rama	83,3
5	Andi M.Rizaq	80
6	Anisa Solga A.	86,6
7	Bintang Ilham M..	86,6
8	Devi Ayu Nur Wulan D.	83,3
9	Dyas Tree S.	86,6
10	Dwi Indah K.	80
11	Juliyen Joenathan	90
12	Larissa Putri Harda N.	80
13	Lady Yunalesca	86,6
14	Moh. Eka Titiwobowo	90
15	Mohammad Rizki	90
16	Moh. Nabil Rahmatullah	83,3
17	Nadya Ulya I.	80
18	Putu Dinda S.D.	80
19	Pasha Athmadani P.	86,6
20	Riby Aari A.	80
21	Riebie Frieska A.D	83,3
22	Rifki Nur Akbar J.	80
23	Rafi Ariq M.D	86,6
24	Salwa Sarah Salsabila	83,3
25	Sabrina Aulia S.	86,6
26	Shalsa Bila Khoirul N.	80
27	Silmu Alfaridy	86,6
28	Thalita Shoofi S	93,3
29	Yeprisa Apriliana F	76,6

Lampiran R2. Hasil *post-test* kelas kontrol (III-B)

Nilai <i>Post-Test</i> III-B		
No	Nama	<i>Post-Tes</i>
1	Abelia Titah	73,3
2	Adistya Maharani	90
3	Afif Yudho Pradana	80
4	Afidatul Khoiroh	83,3
5	Ayman Bayu Pratama	76,6
6	Bagas Risky Andam G.	86,6
7	Bombi Bimantara	73,3
8	Bunga Melati permata	86,6
9	Dandi Swandjaya P.	90
10	Erzya Novero D	80
11	Gianti atika sari	76,6
12	Hendra Wahyu Saputra	90
13	Jefika dwi meylina	73,3
14	Laili Nur Fadilah	76,6
15	Mahendra alfian Gifari	76,6
16	Maritza Syafiantikah R.	80
17	Moh. Garda Ilham	76,6
18	Moh.Aries Maulana A	76,6
19	Moh. Izmy	73,3
20	Moh. Reval Yulianto	76,6
21	Nadhif Aji Wirangga Y	76,6
22	Nasyiwa Raida	83,3
23	Naufal Lazuardi P	76,6
24	Putri Agustini	80
25	Raditya Zaky Hidayat	73,3
26	Rizky Amalia Rahmadani	86,6
27	Tanaya Okalya P.	83,3
28	Wisesa Andika P	76,6
29	Zahra Betari Nadjwa N	76,6

LAMPIRAN S. PAPARAN HASIL BELAJAR POST-TEST KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

S.1 Lampiran hasil *post-test* kelas eksperimen

No	Nama	Post-Test Kelas Eksperimen																														Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1.	Andika Suryo Saputra	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
2.	Aarif Nur H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
3.	Adimas Kusma	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	26	
4.	Adrian Putra Karna	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	21	
5.	Aris M Riyu	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	20	
6.	Anisa Dilla A.	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
7.	Bintang Ilham M.	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	26	
8.	Dev. Ayu Nur Wulan	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
9.	Dyao Tere S	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	26
10.	Dari Nursh K	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	24	
11.	Sulivan Josephan	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
12.	Larissa Putri Haris N.	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	24	
13.	Lary Yansara	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	26	
14.	Moh. Eka Cahayobono	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
15.	Mohammad Rizki	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	27	
16.	Moh. Nabil Rahmatullah	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
17.	Madya Uyo I.	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	20	
18.	Purni Dinda S D	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	20	
19.	Pada Anasoeni P.	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	26	
20.	Riky Anis A.	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	20	
21.	Rischa Febria A D	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	25	
22.	Ridi Nur Akbar J.	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	20	
23.	Ran Arq M D	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
24.	Salwa Shakh Salsabila	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
25.	Sabrina Anis S.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	26	
26.	Shala Billa Khoirul M	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	20
27.	Silvia A Sidi	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
28.	Thaika Sheef S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	28	
29.	Yasra Anelliana F	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	23	
	Jumlah	26	24	24	24	22	22	22	22	22	22	19	20	21	23	23	10	23	24	24	22	25	22	22	22	25	23	25	23	23	607	

S.2 Lampiran hasil *post-test* kelas kontrol

No	Nama	Post-Test Kelas Eksperimen																												Jml			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		29	30	
1	Abella Titah	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	22
2	Adriya Maharani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
3	Afi Yulha Pradana	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	24	
4	Adonal Ekheiroh	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	25	
5	Ayman Raju Prasana	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	23	
6	Daras Risky Andara G.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
7	Bontri Kamanara	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	27	
8	Bunga Melati permasa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	26	
9	Dandi Smandjaya P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	27	
10	Ferry Nansen D	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	24	
11	Gianti silva sari	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
12	Harora Wahyu Saputra	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
13	Jeika dwi melina	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	22	
14	Lei Nur Fedi ah	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	23
15	Melendia siffan Cahri	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	23	
16	Mariza Syarifanikah R.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24
17	Moh. Garda Ikham	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23
18	Mika Agus Masiana A	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	23
19	Moh. Isny	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
20	Moh. Rendi Wahsan	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	23
21	Nochif Aji Wiranaga Y	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
22	Naryana Maes	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
23	Noufal Fauzan P	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	23
24	Putri Agotini	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	24
25	Ranira Zaky Haryar	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22
26	Risky Amalia Rahmadani	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	26
27	Tanya Utamiya P	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
28	Wisesa Anika P	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
29	Zehra Betri Madjwa N	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	24
	Jumlah	26	25	24	25	21	25	25	21	22	25	25	14	21	25	25	24	14	21	25	26	14	24	24	23	25	24	20	25	24	24	671	

**LAMPIRAN T. FOTO KEGIATAN KELOMPOK EKSPERIMENTAL
DAN KELOMPOK KONTROL**



1.1 Kegiatan Kelas Eksperimen



1.2 Kegiatan Kelas Eksperimen



1.3 Kegiatan Kelas Kontrol



1.4 Kegiatan Kelas Kontrol

LAMPIRAN U. SURAT IZIN PENELITIAN

Lampiran U1. Surat Izin Observasi

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS JEMBER FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121 Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475 Laman: www.fkip.unej.ac.id</p>									
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nomor</td> <td style="width: 30%;">: /UN25.1.5/LT/2014</td> <td style="width: 40%;"></td> </tr> <tr> <td>Lampiran</td> <td>: 1-1</td> <td style="text-align: right; vertical-align: bottom;">8-7 SEP 2014</td> </tr> <tr> <td>Perihal</td> <td>: Permohonan Izin Observasi</td> <td></td> </tr> </table>		Nomor	: /UN25.1.5/LT/2014		Lampiran	: 1-1	8-7 SEP 2014	Perihal	: Permohonan Izin Observasi	
Nomor	: /UN25.1.5/LT/2014									
Lampiran	: 1-1	8-7 SEP 2014								
Perihal	: Permohonan Izin Observasi									
<p>Yth. Kepala SD Negeri Dabawah 3 Bondowoso</p> <p>Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.</p> <p>Nama : Ratna Puji Anjani NDM : 110210204091 Jurusan : Ilmu Pendidikan Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p> <p>Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Dalam Mata Pelajaran IPS Tema Lingkungan di SDN Dabawah 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015", di Sekolah yang Saudara pimpin.</p> <p>Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.</p> <p>Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.</p>										
<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: bottom;">  Dekan Pemangku Dekan I, Dr. Sukatman, M.Pd. NIP. 19640123 199512 1 001 </td> </tr> </table>		 Dekan Pemangku Dekan I, Dr. Sukatman, M.Pd. NIP. 19640123 199512 1 001								
 Dekan Pemangku Dekan I, Dr. Sukatman, M.Pd. NIP. 19640123 199512 1 001										

Lampiran U2. Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN	
	UNIVERSITAS JEMBER	
	FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN	
	Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121	
	Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475	
	Laman: www.fkip.unej.ac.id	

Nomor	2256 /UN25.1.5/LT/2015	10 APR 2015
Lampiran		
Perihal	: Permohonan Izin Penelitian	

Yth. Kepala SD Negeri Dabasah 3 Bondowoso
Dabasah-Bondowoso

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

Nama	: Ratna Puji Anjani
NIM	: 110210204091
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-hari di SDN Dabasah 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015", di Sekolah yang Saudara pimpin.

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

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



a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,

Dr. Sukatman, M.Pd.
NIP. 19640123 199512 1 001

Lampiran U3. Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian di Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN BONDOWOSO
 UNIT PELAYANAN TEKNIS DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI DABASAH 3
 KECAMATAN BONDOWOSO KABUPATEN BONDOWOSO
 Sekretariat : Jl. Letjend Suprpto No.52 Kecamatan Bondowoso – Bondowoso KP.68211

SURAT PERNYATAAN

Nomor : 422//430.10.1.30.003/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Dra. SITI KHOTIJAH**
 Alamat : Jl. Letjend Suprpto No, 52, Dabasah
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **RATNA PUJI ANJANI**
 Tempat & Tanggal Lahir : Bitar, 17 April 1992
 NIM : 110210204091
 Jurusan : FKIP PGSD
 Universitas Jember

Adalah benar-benar telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Dabasah 3 tahun pelajaran 2014 / 2015 terhitung sejak 23 s/d 30 April 2015 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul:

"PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III TEMA KEPERLUAN SEHARI-HARI SUBTEMA JENIS-JENIS PEKERJAAN DI SDN DABASAH 3 BONDOWOSO TAHUN PELAJARAN 2014/2015"

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bondowoso, 8 Mei 2015
 Kepala Sekolah

Dra. SITI KHOTLIJAH
 011211 198201 2 014



LAMPIRAN V. BIODATA MAHASISWA**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Ratna Puji Anjani
NIM : 110210204091
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat dan Tanggal Lahir : Blitar, 17 April 1992
Alamat Asal : Jalan Jend. Pol. Sucipto Yudodiharjo No.250
Kabupaten Bondowoso
Alamat Tinggal : Jalan Bangka V, No.11
Telepon : 085259454567
Agama : Islam
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan