



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU PADA
SISWA KELAS IV DI SDN KEPATIHAN 01 JEMBER**

SKRIPSI

Oleh

**Dian Maharani
NIM 140210204010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU PADA
SISWA KELAS IV DI SDN KEPATIHAN 01 JEMBER**

Diajukan guna memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Program Strata Satu
(S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

SKRIPSI

Oleh

Dian Maharani

NIM 140210204010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Ayahanda Bagus Totok Djatmiko, S.H, dan Ibunda Winarti yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, dan motivasi selama saya menuntut ilmu. Perjuangan dan pengorbanan kalian tidak akan pernah saya lupakan;
2. Guru-guruku sejak Taman Kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi, terima kasih telah memberikan ilmu yang sangat berguna dan membimbing saya dengan penuh kesabaran;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

Hidup itu seperti permainan ular tangga, terus berjalan,
tapi kadang naik dan juga turun

(Mario Teguh)*



* <http://ngenee.com/234/kata-bijak-mario-teguh/>

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dian Maharani

NIM : 140210204010

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 07 Juni 2018

Yang menyatakan,

Dian Maharani

NIM 140210204010

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU PADA
SISWA KELAS IV DI SDN KEPATIHAN 01 JEMBER**

Oleh

**Dian Maharani
NIM 140210204010**

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dra. Rahayu, M.Pd

Dosen Pembimbing Anggota : Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd, M.Pd

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU PADA
SISWA KELAS IV DI SDN KEPATIHAN 01 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama Mahasiswa : Dian Maharani
NIM : 140210204010
Angkatan Tahun : 2014
Daerah Asal : Kediri
Tempat, tanggal lahir : Kediri, 1 Februari 1996
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/PGSD

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

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

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

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari, tanggal : Kamis, 07 Juni 2018

Tempat : Gedung III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji:

Ketua,

Anggota I,

Dra. Rahayu, M.Pd

NIP 19531226 198203 2 001

Anggota II,

Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd, M.Pd

NIP 19770915 200501 2 001

Anggota III,

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

NIP 19590904 198103 1 005

Dra. Yayuk Mardiaty, M.A

NIP 19580614 198702 2 001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember,

Prof. Dafik, M.Sc., Ph.D

NIP 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember; Dian Maharani; 2018; 84 Halaman. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pembelajaran 3 ini mengintegrasikan mata pelajaran PPKn dengan materi pokok keberagaman suku bangsa, mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pokok cerita fiksi dan IPS dengan materi pokok kegiatan ekonomi dan hubungannya. Pengintegrasian materi pada pembelajaran 3 ini cukup menarik dengan mengintegrasikan keberagaman suku bangsa dengan kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia. Terlebih jika dalam pembelajaran ini didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik, maka pembelajaran akan lebih efektif dan berkesan kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran sebaiknya dilakukan setiap pembelajaran untuk memberikan kesan bermakna, namun tidak demikian kenyataan yang ada di lapangan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IV SDN Kepatihan 01 Jember (lampiran) diperoleh hasil, tidak semua menggunakan media pembelajaran. Pada kompetensi dasar tersebut media yang dapat mengajak siswa untuk berinteraktif yaitu media pembelajaran dalam bentuk permainan. Permainan yang dimaksud adalah permainan ular tangga. Definisi permainan ular tangga yaitu permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini “bagaimanakah proses dan hasil pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga tema daerah tempat tinggalku subtema lingkungan tempat tinggalku pada siswa kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember semester genap tahun pelajaran 2017/2018?”. Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada langkah yang dikemukakan oleh Masyhud (2016:227) sebagai berikut: (1) penelitian pendahuluan, (2) perencanaan pengembangan produk, (3)

pengembangan desain produk awal, (4) validasi desain produk, (5) revisi desain produk awal, (6) uji coba penggunaan, (7) revisi produk pengembangan, (8) uji coba keefektifan.

Pada langkah pertama yaitu penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan cara wawancara dan observasi, terdapat permasalahan yaitu media yang digunakan guru kurang bisa membuat siswa kreatif dan inovatif sehingga siswa sering merasa bosan dalam pembelajaran. Aspek yang direvisi pada langkah revisi desain produk awal yaitu kelayakan penyajian. Hal tersebut merupakan saran dari validator. Langkah revisi desain produk didapatkan dari balikan siswa setelah melakukan uji coba penggunaan. Angket yang telah diisi oleh siswa menyatakan bahwa ada revisi pada aturan permainan dan waktu yang disediakan untuk permainan ular tangga.

Hasil pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga telah memenuhi dua kriteria yaitu: (1) valid, ditunjukkan dari hasil analisis data validasi oleh dua validator mendapatkan skor 89,13 termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga media pembelajaran permainan ular tangga dinyatakan valid dan siap dieksperimenkan; (2) Efektif, ditunjukkan dari hasil perhitungan uji t pada ranah kognitif yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($27,089 > 1,671$), pada ranah afektif yaitu ($18,041 > 1,671$), pada ranah psikomotorik yaitu ($19,605 > 1,671$).

Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran permainan ular tangga sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Saran dari penelitian ini yaitu bagi guru, media pembelajaran permainan ular tangga dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memilih media pembelajaran yang inovatif dan efektif, bagi peneliti lain hasil penelitian pengembangan ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian yang lebih kreatif dan inovatif.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah serta inayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun guna 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, disampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Rahayu, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, Ibu Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II, Ibu Dra. Yayuk Mardiaty, M.A selaku Dosen Penguji 1, dan Bapak Prof. Dr. M. Sulthon Masyhud, M.Pd selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatiannya guna memberikan bimbingan pengarahan dengan penuh kesabaran sehingga dapat terselesaikan skripsi ini;
2. Kepala sekolah dan guru-guru di SDN Kepatihan 01 Jember, yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian;
3. Kakak Radik Gandy Bijaksana dan Adik Almira Anggi Kumala yang selalu mendoakan dan memberi semangat;
4. Seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

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

Jember, 07 Juni 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Kurikulum 2013	6
2.2 Ulasan Materi	7

2.3 Karakteristik Siswa	8
2.4 Media Pembelajaran.....	9
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.4.2 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	10
2.4.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.4.4 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran.....	12
2.5 Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga	15
2.5.1 Permainan Ular Tangga	15
2.5.2 Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran .	16
2.6 Hasil Belajar Siswa	18
2.6.1 Pengertian Hasil Belajar	18
2.6.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	20
2.7 Penelitian Terdahulu	21
BAB 3. METODE PENELITIAN	23
3.1 Jenis Penelitian.....	23
3.2 Langkah-langkah Penelitian.....	23
3.2.1 Penelitian Pendahuluan.....	24
3.2.2 Perencanaan Pengembangan Produk	24
3.2.3 Pengembangan Desain Produk Awal	24
3.2.4 Validasi Desain Produk	25
3.2.5 Revisi Desain Produk Awal.....	26
3.2.6 Uji Coba Penggunaan	26
3.2.7 Revisi Desain Produk	27
3.2.8 Uji Coba Keefektifan.....	27
3.2.9 Produk Final dan Produksi Masal.....	28
3.2.10 Desiminasi Produk dan Implementasi	28
3.3 Penentuan Lokasi Penelitian.....	29
3.4 Definisi Operasional	30
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	30
3.5.1 Observasi	30

3.5.2 Wawancara	30
3.5.3 Angket.....	31
3.5.4 Tes Hasil Belajar.....	31
3.5.5 Dokumentasi	31
3.5.6 Referensi	31
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	31
3.6.1 Lembar Validasi Media	32
3.6.2 Lembar Angket Uji Coba Penggunaan	32
3.6.3 Tes Hasil Belajar.....	32
3.6.4 Pedoman Wawancara.....	35
3.7 Pengembangan Instrumen Tes Hasil Belajar.....	35
3.7.1 Uji Validitas Instrumen.....	35
3.7.2 Uji Reliabilitas Instrumen.....	36
3.8 Teknik Analisis Data	40
3.8.1 Analisis Data Hasil Validasi.....	40
3.8.2 Analisis Data Hasil Uji Coba Desain Awal.....	41
3.8.3 Analisis Data Uji Coba Penggunaan dan Keefektifan.....	41
3.9 Kriteria Kualitas Media Pembelajaran	42
3.10 Kerangka Berpikir.....	43
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Gambaran Umum Penelitian.....	44
4.2 Jadwal Penelitian	44
4.3 Proses Pengembangan Media Permainan Ular Tangga.....	45
4.3.1 Penelitian Pendahuluan.....	45
4.3.2 Perencanaan Pengembangan Produk	45
4.3.3 Pengembangan Desain Produk Awal	46
4.3.4 Validasi Desain Produk	62
4.3.5 Revisi Desain Produk Awal.....	62
4.3.6 Uji Coba Penggunaan	68
4.3.7 Revisi Produk Pengembangan	68
4.3.8 Uji Coba Keefektifan.....	69

4.4 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular	
Tangga	70
4.4.1 Validasi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga.....	70
4.4.2 Keefektifan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga	71
4.5 Keefektifan Relatif	73
4.6 Pembahasan	75
4.6.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular	
Tangga	75
4.6.2 Efektifitas Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga	
Terhadap Hasil Belajar Siswa	77
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Aturan Permainan Ular Tangga	17
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Desain Produk Awal.....	25
Tabel 3.2 Hasil Uji Homogenitas menggunakan ANOVA.....	29
Tabel 3.3 Pedoman Penskoran Observasi	33
Tabel 3.4 Pedoman Penskoran Psikomotor.....	34
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas	37
Tabel 3.6 Analisis Data untuk Uji Reliabilitas dengan Metode <i>Test-Retest</i>	38
Tabel 3.7 Kriteria Validitas Produk	30
Tabel 3.8 Kriteria Uji Keefektifan Relatif	42
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian.....	44
Tabel 4.2 Kisi-Kisi Desain Produk Awal.....	46
Tabel 4.3 Hasil Revisi Permainan Ular Tangga.....	62
Tabel 4.4 Uji Coba Penggunaan	68
Tabel 4.5 Analisis Validasi Desain Produk.....	70
Tabel 4.6 Kriteria Validitas Produk	71

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran.....	11
Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	14
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan	28
Gambar 3.2 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Permainan Ular Tangga .	43
Gambar 4.1 Kotak <i>Background</i>	47
Gambar 4.2 Desain Bentuk Ular Tangga	47
Gambar 4.3 Membagi Bentuk Ular Tangga.....	48
Gambar 4.4 Membuat Garis Pembatas.....	48
Gambar 4.5 Mewarnai Desain Ular Tangga	49
Gambar 4.6 Membuat Desain <i>Background</i>	49
Gambar 4.7 Memberi Warna <i>Background</i>	50
Gambar 4.8 Memberikan Nomor Pada Ular Tangga	50
Gambar 4.9 Membuat Desain Logo Kartu Soal dan Materi	51
Gambar 4.10 Mewarnai Logo Kartu Soal dan Materi.....	51
Gambar 4.11 Memasukkan Logo Kartu Soal dan Materi	52
Gambar 4.12 Membuat Desain Ular dan Tangga.....	52
Gambar 4.13 Membuat Desain Ular dan Tangga.....	53
Gambar 4.14 Desain Area <i>Start</i> dan <i>Finish</i>	53
Gambar 4.15 Menambahkan Nama Tema	54
Gambar 4.16 Membuat Bentuk Kartu Soal dan Materi	54
Gambar 4.17 Mendesain <i>Background</i> Kartu.....	55
Gambar 4.18 Mewarnai <i>Background</i> Kartu	55
Gambar 4.19 Memasukkan Logo dan Keterangan Kartu	56
Gambar 4.20 Membuat <i>Background</i> Isi Kartu.....	56
Gambar 4.21 Menambahkan Garis pada <i>Background</i>	57
Gambar 4.22 Memperbanyak <i>Background</i> Kartu	57
Gambar 4.23 Menambahkan Teks pada Kartu.....	58
Gambar 4.24 Desain Bentuk Kotak Kartu	58
Gambar 4.25 Memberi Warna Desain Kotak Kartu	59

Gambar 4.26 Menambahkan Warna pada <i>Cover</i> Kotak	59
Gambar 4.27 Menambahkan Logo Kartu dan Keterangan	60
Gambar 4.28 Membuat <i>Background</i> Aturan Permainan.....	60
Gambar 4.29 Memasukkan Teks Aturan Permainan Ular Tangga	61
Gambar 4.30 Membuat Lembar Kerja dan Memasukkan Teks	61
Gambar 4.31 Kombinasi Warna Kartu Soal Sebelum Revisi (Warna Putih)	63
Gambar 4.32 Kombinasi Warna Kartu Soal Sebelum Revisi (Warna Putih)	63
Gambar 4.33 Kombinasi Warna Kartu Soal Setelah Revisi (Warna Hitam)	64
Gambar 4.34 Kombinasi Warna Kartu Soal Setelah Revisi (Warna Hitam).....	64
Gambar 4.35 Kombinasi Warna Kartu Materi Sebelum Revisi (Warna Putih)....	64
Gambar 4.36 Kombinasi Warna Kartu Materi Sebelum Revisi (Warna Putih)....	65
Gambar 4.37 Kombinasi Warna Kartu Materi Setelah Revisi (Warna Hitam)....	65
Gambar 4.38 Kombinasi Warna Kartu Materi Setelah Revisi (Warna Hitam)....	65
Gambar 4.39 Ukuran <i>Font</i> Sebelum Revisi (12)	66
Gambar 4.40 Ukuran <i>Font</i> Setelah Revisi (14).....	66
Gambar 4.41 Kombinasi Warna Aturan Permainan Sebelum Revisi (Warna Putih)67	
Gambar 4.42 Kombinasi Warna Aturan Permainan Setelah Revisi (Warna Putih) 67	

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matrik Penelitian	85
Lampiran B. Hasil Wawancara	87
B.1 Hasil Wawancara Guru	87
B.2 Hasil Wawancara Siswa	89
Lampiran C. Media Ular Tangga	91
C.1 Draft I Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga (Produk Lama)....	91
C.2 Draft II Papan Media Pembelajaran Ular Tangga (Produk Baru)	92
C.3 Draft III Kartu Materi Media Pembelajaran Ular Tangga.....	93
C.4 Draft IV Kartu Soal Media Pembelajaran Ular Tangga	96
C.5 Draft V Kotak Kartu Media Pembelajaran Ular Tangga.....	102
C.6 Draft VI Dadu dan Pion Media Pembelajaran Ular Tangga	103
C.7 Draft VII Aturan Bermain Media Pembelajaran Ular Tangga.....	104
C.8 Draft VIII Lembar Kerja Media Ular Tangga	105
Lampiran D. Hasil Validasi Media Pembelajaran.....	106
D.1 Hasil Validasi oleh Ahli Media.....	106
D.2 Hasil Validasi oleh Ahli Materi	109
Lampiran E. Hasil Angket Uji Coba Penggunaan	112
Lampiran F. Perangkat Pembelajaran	115
F.1 Silabus Kelas Eksperimen	115
F.2 Silabus Kelas Kontrol	120
F.3 RPP Kelas Eksperimen	124
F.4 RPP Kelas Kontrol.....	132
Lampiran G. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar.....	153
Lampiran H. Tes Hasil Belajar.....	156
Lampiran I. Kunci Jawaban	165
Lampiran J. Uji Validitas Empirik Butir-Butir Instrumen Soal.....	166
J.1 Tabel Uji Validitas Korelasi <i>Product Moment</i>	166
J.2 Tabel Ringkasan Uji Validitas Instrumen	171
Lampiran K. Persiapan Analisis Uji Reliabilitas dengan Metode <i>Test-Retest</i>	172

Lampiran L. Paparan Hasil Belajar Ranah Kognitif	180
L.1 Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas Eksperimen.....	180
L.2 Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas Kontrol	182
Lampiran M. Paparan Hasil Belajar Ranah Afektif.....	183
M.1 Paparan Hasil Belajar Ranah Afektif Kelas Kontrol.....	183
M.2 Paparan Hasil Belajar Ranah Afektif Kelas Eksperimen	186
Lampiran N. Paparan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik.....	189
N.1 Paparan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Kelas Kontrol.....	189
N.2 Paparan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Kelas Eksperimen	192
Lampiran O. Tabel Persiapan Analisis T-Test	195
O.1 Tabulasi Persiapan Hasil Uji Keefektifan Secara Eksternal dengan Metode Eksperimen Ranah Kognitif	195
O.2 Tabel Persiapan Analisis Data T-Test Ranah Kognitif	197
O.3 Tabulasi Persiapan Hasil Uji Keefektifan Secara Eksternal dengan Metode Eksperimen Ranah Afektif	199
O.4 Tabel Persiapan Analisis Data T-Test Ranah Afektif	201
O.5 Tabulasi Persiapan Hasil Uji Keefektifan Secara Eksternal dengan Metode Eksperimen Ranah Psikomotorik	203
O.6 Tabel Persiapan Analisis Data T-Test Ranah Psikomotorik	205
Lampiran P. Hasil Analisis Statistik SPSS	207
P.1 Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Ranah Kognitif.....	207
P.2 Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Ranah Afektif.....	208
P.3 Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Ranah Psikomotorik.....	209
Lampiran Q. Foto Kegiatan Penelitian.....	210
Q.1 Uji Coba Penggunaan.....	210
Q.2 Kelas Eksperimen	211
Q.3 Kelas Kontrol	212
Lampiran R. Surat Ijin Penelitian.....	213
Lampiran S. Surat Selesai Penelitian	214
Lampiran T. Biodata Peneliti	215

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini dibahas tentang: 1) latar belakang, 2) rumusan masalah, 3) batasan masalah, 4) tujuan penelitian, 5) manfaat penelitian. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang

Kurikulum 2013 yang menggantikan kurikulum 2006 merupakan bentuk respon pemerintah terhadap perkembangan tuntutan masyarakat pada bidang pendidikan. Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 bukan lagi pendekatan antar mata pelajaran per mata pelajaran, namun pendekatan yang digunakan merupakan pendekatan antar tema per tema yang kemudian dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran tematik integratif (Ahmadi, dkk. 2014:75). Model pembelajaran tematik integratif merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema pembahasan. Integrasi yang dimaksud merupakan integrasi sikap, integrasi keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan (Sutirjo, dkk. oleh Mulyoto, 2013:118).

Pada buku kelas IV terdapat beberapa tema salah satunya tema 8 yaitu Daerah Tempat Tinggalku. Tema ini dibagi menjadi beberapa sub tema, sub tema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku terdapat 6 pembelajaran salah satunya pembelajaran 3. Pembelajaran 3 ini mengintegrasikan mata pelajaran PPKn dengan materi pokok keberagaman suku bangsa, mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pokok cerita fiksi dan IPS dengan materi pokok kegiatan ekonomi dan hubungannya. Pengintegrasian materi pada pembelajaran 3 ini cukup menarik dengan mengintegrasikan keberagaman suku bangsa dengan kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia. Terlebih jika dalam pembelajaran ini didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik, maka pembelajaran akan lebih efektif dan berkesan kepada siswa.

Kompetensi dasar yang terdapat pada pembelajaran 3 mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 3.9 mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi

dan 4.9 menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual. Kompetensi dasar pada mata pelajaran IPS yaitu 3.3 mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dan 4.3 menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. Kompetensi dasar pada mata pelajaran PPKn yaitu 3.3 menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dan 4.3 mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran yang tidak menarik dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Hal-hal tersebut yang kemudian mendukung untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik pada setiap pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih bermakna.

Usia anak Sekolah Dasar berkisar antara 7-12 tahun, yang notabennya berada pada tahap operasional konkret menyebabkan anak di usia SD tidak dapat berpikir atau membayangkan benda-benda secara abstrak. Bentuk benda yang nyata lebih dapat mengendap dalam ingatan siswa. Usia SD juga merupakan usia dimana anak paling suka untuk bermain. Adanya pernyataan yang demikian, cara guru membelajarkan konsep yang bersifat abstrak dengan cara menarik yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang memungkinkan anak dapat belajar sambil bermain. Vygotsky (oleh Rifa, 2012:12) mengemukakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Pendapat lain juga muncul dari Piaget (oleh Rifa, 2012:13) bahwa anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada di sekitar anak, dan dengan bermain maka anak akan diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan objek. Pernyataan tersebut mengisyaratkan bahwa pembelajaran di dalam kelas sebaiknya dilakukan semenarik mungkin dan disesuaikan dengan perkembangan siswa.

Penggunaan media pembelajaran sebaiknya dilakukan setiap pembelajaran untuk memberikan kesan bermakna, namun tidak demikian kenyataan yang ada di

lapangan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IV SDN Kepatihan 01 Jember (lampiran) diperoleh hasil dalam pembelajaran yang dilakukan, tidak semua menggunakan media pembelajaran terlebih media dalam bentuk permainan dikarenakan adanya kendala. Guru sebenarnya tahu penggunaan media memberikan pengaruh yang besar pada proses dan hasil pembelajaran. Hal ini juga didukung dari hasil wawancara terhadap siswa kelas IV SDN Kepatihan 01 Jember (lampiran) bahwa siswa mengalami kesulitan jika harus belajar dengan hanya mendengarkan guru berbicara. Selama ini guru menggunakan media pembelajaran berupa *power point*. Kondisi ini cenderung membuat siswa tidak aktif dalam pembelajaran. Apalagi pada materi yang bersifat hafalan, walaupun siswa sudah berusaha untuk mendengarkan, namun pelajaran yang disampaikan oleh guru tidak bisa diingat oleh siswa. Oleh karena itu diperlukannya media baru yang lebih mengajak siswa untuk berinteraktif. Pada kompetensi dasar tersebut media yang dapat mengajak siswa untuk berinteraktif yaitu media pembelajaran dalam bentuk permainan.

Pada dasarnya salah satu media yang terdapat pada media tradisional yaitu permainan (oleh Arsyad, 2016:35). Pada permainan, terdapat papan permainan yang dapat dikembangkan yaitu papan permainan ular tangga. Permainan ular tangga memiliki definisi yaitu permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" dan "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Permainan ular tangga ini memiliki tujuan agar siswa belajar secara menyenangkan dan juga melatih siswa tentang sikap jujur. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang digemari oleh anak dari masa ke masa. Permainan ular tangga selama ini sudah pernah dijadikan media pembelajaran, namun masih bisa dikembangkan lagi menjadi lebih kreatif dan inovatif. Apabila permainan ular tangga ini dikembangkan lagi untuk pembelajaran di kelas, dirasa sangat efektif karena setiap kotaknya dapat diganti dengan materi-materi yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti membuat judul "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga tema daerah tempat tinggal subtema lingkungan tempat tinggal pada siswa kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember semester genap tahun pelajaran 2017/2018?
- b. bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga tema daerah tempat tinggal subtema lingkungan tempat tinggal pada siswa kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember semester genap tahun pelajaran 2017/2018?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah berguna untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran. Batasan masalah penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran permainan ular tangga yang digunakan pada siswa kelas IV tema daerah tempat tinggal subtema lingkungan tempat tinggal.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga tema daerah tempat tinggal subtema lingkungan tempat tinggal pada siswa kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember semester genap tahun pelajaran 2017/2018.
- b. untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga tema daerah tempat tinggal subtema lingkungan tempat tinggal

pada siswa kelas IV di SDN Kapatihan 01 Jember semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan melalui permainan ular tangga, sehingga hasil belajarnya dapat lebih baik.
- b. bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memilih media pembelajaran yang menarik dan efektif.
- c. bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pengetahuan baru sebagai bekal terjun di lapangan kelak.
- d. bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dengan variabel penelitian dan materi pembelajaran yang berbeda.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2 ini dibahas tentang: 1) kurikulum 2013, 2) ulasan materi, 3) karakteristik siswa, 4) media pembelajaran, 5) media pembelajaran permainan ular tangga, 6) hasil belajar siswa, 7) penelitian terdahulu. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut.

2.1 Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru untuk menggantikan kurikulum lama yaitu kurikulum 2006. Mulyoto menjelaskan dalam bukunya (2013) bahwa pergantian dari kurikulum 2006 ke kurikulum 2013 dilatar belakangi oleh beberapa hal, yaitu: Pertama, butuh penekanan agar materi pelajaran sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Kedua, perlunya pembelajaran yang mengembangkan kreativitas siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kurikulum 2013 ini diciptakan agar pembelajaran yang berlangsung lebih bermakna sehingga hasil dari pembelajaran yang dilakukan bukan hanya menambah pengetahuan siswa, tapi juga *skill* yang dimiliki oleh siswa. Ketiga, diperlukannya pendidikan karakter. Memang benar kurikulum yang terdahulu sudah memasukkan pendidikan karakter, namun pada aplikasinya pembelajaran yang dilakukan masih mengesampingkan aspek afektif dan lebih menitik beratkan pada aspek kognitif. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya Ujian Nasional (UN) yang menitik beratkan pada aspek kognitif siswa, dengan demikian pembelajaran yang dilakukan mulai awal sudah berorientasi pada nilai pengetahuan.

Kurikulum 2013 disiapkan untuk mencetak generasi muda yang menghadapi masa depan dengan menitik beratkan pada tujuan untuk mendorong peserta didik atau siswa, mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengkomunikasikan (mempresentasikan) apa yang diperoleh dan diketahui setelah menerima pembelajaran (Ahmadi, dkk. 2014:77). Tujuan tersebut, diharapkan siswa dapat memiliki kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan yang jauh lebih baik, sehingga siswa akan lebih produktif, kreatif

dan inovatif dalam menyelesaikan berbagai persoalan dan tantangan yang dihadapi.

Pendekatan yang digunakan dalam kurikulum 2013 ini bukan lagi pendekatan per mata pelajaran, namun pendekatan yang digunakan adalah pendekatan tema per tema dengan menggunakan model pembelajaran Tematik Integratif (Ahmadi, dkk. 2014:75). Dijelaskan lebih lanjut oleh Ahmadi (2014:75) bahwa pada pembelajaran Tematik Integratif, siswa tidak lagi belajar IPA, Matematika, Bahasa Indonesia ataupun mata pelajaran lain, namun siswa belajar tema yang di dalamnya mencakup seluruh mata pelajaran dan kompetensinya. Pada pembelajaran Tematik Integratif ini, siswa diarahkan untuk memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang jauh lebih baik dengan tujuan agar siswa tidak lagi menjadi sosok yang asal menerima atau belajar, akan tetapi menjadi sosok yang lebih kreatif, inovatif dan lebih produktif untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang ada pada diri siswa.

Penjelasan yang dikemukakan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kurikulum 2013 diciptakan untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sehingga dapat membantu siswa menjadi lebih produktif, kreatif dan inovatif serta mampu bertahan dalam segala jenis tantangan zaman.

2.2 Ulasan Materi

Kurikulum 2013 menghadirkan buku yang berbeda dari kurikulum sebelumnya, yaitu kurikulum 2006. Pada kurikulum ini buku dirancang dalam beberapa tema. Buku pegangan antar guru dan siswa juga berbeda. Buku pegangan siswa berisi materi yang dipelajari oleh siswa, dan buku pegangan guru berisi pembagian mata pelajaran per subtema, kompetensi dasar, tujuan dan cara-cara untuk menyampaikan materi yang ada pada buku siswa. Buku yang terdapat di kelas IV terdapat beberapa tema salah satunya tema 8 yaitu Daerah Tempat Tinggalku. Tema ini mengintegrasikan beberapa mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, PPKn, SBdP, IPA, IPS. Selain pengintegrasian mata pelajaran, didalam tema ini juga dibagi menjadi berapa sub tema yaitu Lingkungan Tempat

Tinggalku, Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku.

Kurikulum 2013, setiap subtema akan dibagi ke dalam beberapa pembelajaran yang nantinya setiap pembelajaran tersebut harus selesai dalam jangka waktu 1 hari sekolah. Begitupun dengan tema 8 Daerah Tempat Tinggalku subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku yang dibagi kedalam 6 pembelajaran dan salah satunya adalah pembelajaran 3. Pembelajaran 3 ini mengintegrasikan mata pelajaran PPKn dengan materi pokok keberagaman suku bangsa, mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pokok cerita fiksi dan IPS dengan materi pokok kegiatan ekonomi dan hubungannya. Pengintegrasian materi pada pembelajaran 3 ini cukup menarik dengan mengintegrasikan keberagaman suku bangsa dengan kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia, terlebih jika dalam pembelajaran ini didukung dengan penggunaan media pembelajaran, maka pembelajaran akan lebih menarik dan berkesan kepada siswa.

2.3 Karakteristik Siswa

Usia anak Sekolah Dasar berkisar antara 7-12 tahun, yang notabennya berada pada tahap operasional konkret menyebabkan anak di usia SD tidak dapat berpikir atau membayangkan benda-benda secara abstrak. Bentuk benda yang nyata akan lebih dapat mengendap dalam ingatan siswa. Piaget (oleh Kurnia, 2008:37) membagi tahap perkembangan kognitif ke dalam empat tahap, sebagai berikut:

- a. Tahap 1: Sensori motor (0-2 tahun).
Pada usia 0-2 tahun anak menggunakan alat indra dan aktivitas motorik untuk mengenal lingkungan sekitarnya.
- b. Tahap 2: Pra-Operasional (2-7 tahun).
Pada usia 2-7 tahun anak menggunakan simbol bahasa, peniruan, dan permainan untuk mengenal lingkungan sekitarnya.
- c. Tahap 3: Operasional Konkret (7-11 tahun).

Pada usia 7-11 tahun anak sudah bisa melakukan berbagai macam tugas mengkonservasi angka melalui tiga macam proses operasi, yaitu *negasi*, *resiprokal*, *identitas*.

d. Tahap 4: Operasional Formal (11 tahun-dewasa).

Pada usia 11 tahun -dewasa anak sudah dapat berpikir abstrak, hipotetis, dan sistematis mengenai sesuatu yang abstrak dan memikirkan hal-hal yang akan dan mungkin terjadi.

Usia sekolah dasar termasuk pada tahap operasional konkret sesuai ditahap 3 bahwa anak sudah bisa melakukan berbagai macam tugas mengkonservasi angka melalui tiga macam proses operasi, yaitu *negasi*, *resiprokal*, *identitas*. Guru harus dapat memahami karakteristik siswa agar proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa. Usia SD merupakan usia dimana anak paling suka untuk bermain. Guru dapat membelajarkan konsep yang bersifat abstrak dengan cara menarik yaitu salah satunya menggunakan media pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar melalui permainan. Pernyataan tersebut mengisyaratkan bahwa pembelajaran di dalam kelas sebaiknya dilakukan dengan semenarik mungkin dan disesuaikan dengan perkembangan siswa.

2.4 Media Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran tidak jarang digunakan seorang guru dalam menyampaikan suatu pembelajaran. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich oleh Daryanto, 2015:4). Pendapat lain yang muncul dari Bovee (oleh Sanaky, 2013:3) mengatakan media merupakan sebuah alat yang berfungsi menyampaikan sebuah pesan. Gerlach & Ely (oleh Arsyad, 2016:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat di atas bahwa media merupakan suatu

perantara untuk menyampaikan sesuatu baik itu berupa benda, alat, materi maupun manusia itu sendiri sebagai pelakunya.

Media pembelajaran diartikan sebagai sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dimana kata pembelajaran sendiri diartikan sebagai proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar (Sanaky, 2013:3). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sarana perantara dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2015:4). Secara lebih khusus Arsyad (2016:3) mengartikan media pembelajaran cenderung sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Secara umum dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai alat perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keefektifan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.4.2 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Segala sesuatu yang diciptakan, tentunya terdapat tujuan dan manfaat yang ingin dicapai, adapun tujuan media pembelajaran menurut Sanaky (2013:5) yaitu:

- a. mempermudah pembelajaran di kelas;
- b. meningkatkan efisiensi proses pembelajaran;
- c. menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar;
- d. membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran menurut Sudjana & Rivai (oleh Sanaky, 2013:5) yaitu sebagai alat bantu pengajar maupun pembelajar, secara umum disebutkan manfaat media pembelajaran adalah:

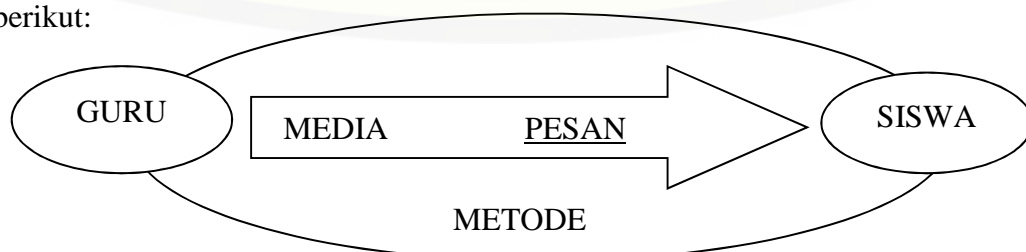
- a. pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik;
- c. metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga;
- d. pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Secara khusus, Sanaky (2013:6) membagi manfaat media bagi pengajar dan pembelajar sebagai berikut:

1. bagi pengajar:
 - a. memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran;
 - b. menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik;
 - c. memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik;
 - d. memudahkan kendali pengajar terhadap materi pembelajaran;
 - e. membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran;
 - f. membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar;
 - g. meningkatkan kualitas pengajaran;
 - h. memberikan dan meningkatkan variasi belajar;
 - i. menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian;
 - j. menciptakan kondisi dan situasi belajar menyenangkan dan tanpa tekanan.
2. bagi pembelajar:
 - a. meningkatkan motivasi belajar pembelajar;
 - b. memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar;
 - c. memudahkan pembelajar untuk belajar;
 - d. merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis;
 - e. pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan;
 - f. pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

2.4.3 Fungsi Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran, media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) (Daryanto, 2015:8). Lebih lanjut Daryanto (2015:8) menggambarkan fungsi media sebagai berikut:



Gambar 2.1. Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Livie dan Lents (oleh Sanaky, 2013:7) mengemukakan empat fungsi media, khususnya media visual, yaitu:

- a. fungsi atensi, media visual merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajar untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna, visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran;
- b. fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual akan dapat menggugah emosi sikap pembelajar;
- c. fungsi kognitif, media visual mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung di dalam gambar;
- d. fungsi kompensatoris, media visual memberikan konteks untuk memahami teks, membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Kurikulum 2013 dengan model pembelajaran “tematik integratif”, tuntutan buku untuk siswa harus dibuat semenarik mungkin, terlebih pada jenjang sekolah dasar. Dibutuhkan teknik efektif untuk memahami pesan visual, karena menuntut penerima pesan untuk melihat dan membaca pesan-pesan visual pada berbagai tahapan yang dimulai dari:

1. fase deferensiasi, yaitu dimana pembelajar mula-mula mengamati, mengidentifikasi, dan menganalisis terlebih dahulu unsur-unsur suatu unit pengajaran dalam bentuk pesan-pesan visual tersebut;
2. fase integrasi, yaitu dimana pembelajar menempatkan unsur-unsur visual secara serempak, menghubungkan keseluruhan pesan visual kepada pengalaman-pengalamannya; dan
3. kesimpulan, yaitu dari pengalaman visualisasi untuk kemudian menciptakan konseptualisasi baru dari apa yang telah dipelajari sebelumnya. (Sanaky, 2013:9)

2.4.4 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

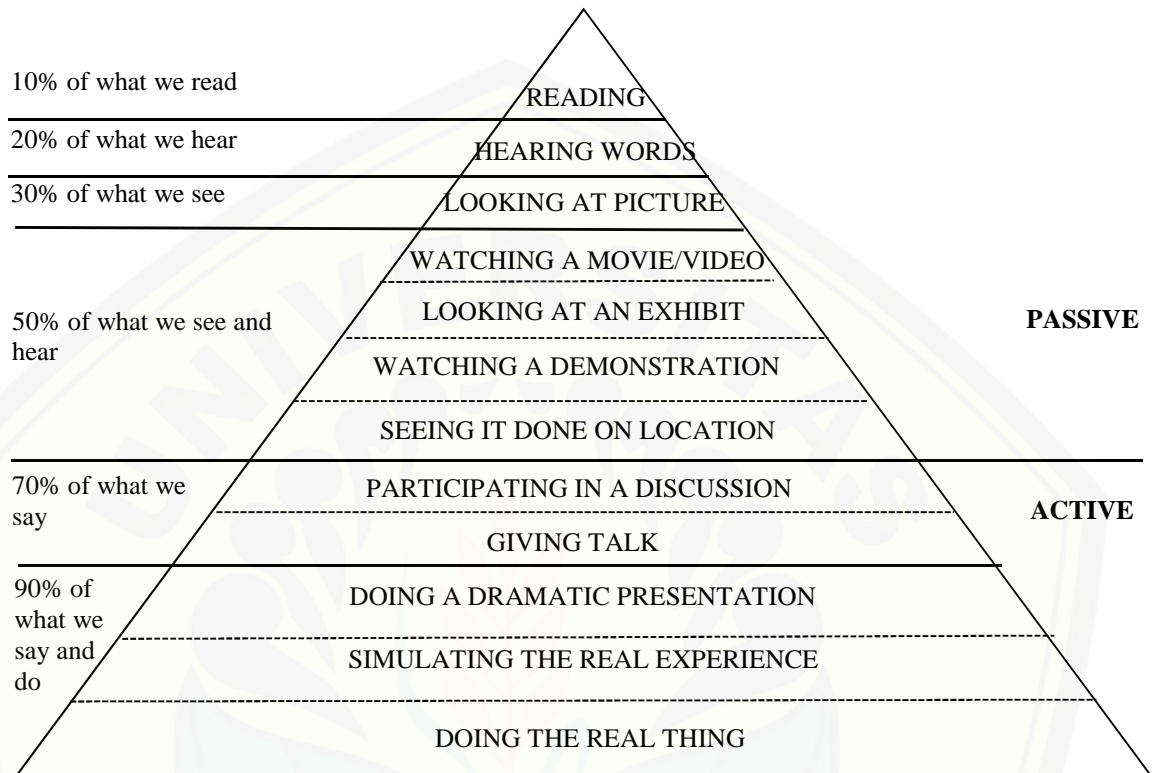
Media pembelajaran sangat erat sekali hubungannya dengan pelaksanaan suatu pendidikan. Terlebih di SD, penggunaan media pembelajaran seakan-akan menjadi suatu keharusan karena media pembelajaran membantu guru untuk

mengkonkritkan suatu konsep yang abstrak. Penggunaan istilah media pembelajaran selalu dikacaukan dengan peralatan. Media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) yang berisi pesan atau informasi pengajaran yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan yang disebut perangkat keras (*hardware*) yang merupakan sarana untuk menampilkan pesan yang terkandung dalam media tersebut (Sadiman oleh Sanaky, 2013:46)

Banyak usaha yang dilakukan oleh para ahli untuk mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran. Ada yang melihat dari sisi aspek fisiknya dan ada juga yang melihat dari sisi aspek panca indera. Daryanto (2015:17) menyebutkan bahawa media pembelajaran diklasifikasikan berdasar pada tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Gagne (oleh Daryanto, 2015:17) mengklasifikasikan media ke dalam tujuh kelompok, yaitu benda untuk di demonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak film bersuara dan mesin belajar. Gerlach dan Ely (oleh Sanaky, 2013:51) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam 8 jenis yaitu:

- a. benda sebenarnya, kategori ini meliputi orang, peristiwa benda dan, demonstrasi;
- b. simbol verbal, meliputi bahan cetak seperti buku teks, buku kerja, LKS dan surat kabar;
- c. grafik, meliputi hal-hal seperti grafik, chart, peta, diagram dan gambar yang dibuat dengan maksud untuk mengkomunikasikan suatu ide;
- d. gambar diam, dapat berupa foto, setiap benda atau peristiwa;
- e. gambar bergerak, yang merupakan gambar yang bergerak dalam warna ataupun hitam putih yang dihasilkan dari tindakan langsung atau dari penyajian grafis yang dianimasikan;
- f. rekaman suara, merupakan suatu rekaman yang yang dibuat pada pita magnetik, atau pada piringan hitam, atau pada jalur suara film;
- g. progam, adalah urutan informasi (verbal, visual atau audio) yang dirancang untuk menimbulkan tindakan yang ditetapkan sebelumnya;
- h. simulasi, merupakan tiruan situasi nyata yang telah dirancang mendekati kejadian, peristiwa dan proses yang nyata.

Ada juga pembagian yang didasarkan pada pengalaman belajar siswa. Seperti yang dikatakan Dale (oleh Sanjaya, 2010:199) melukiskan pengalaman belajar siswa melalui kerucut pengalaman, seperti berikut.



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Dale

Pengalaman belajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga termasuk dalam pengalaman *participating in a discussion* dan *giving talk*. Media pembelajaran permainan ular tangga menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. Siswa saling berdiskusi (*participating in a discussion*) dan diberikan kesempatan untuk saling berbicara (*giving talk*) saat membahas pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada kartu soal tema Daerah Tempat Tinggaku. Proses pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar sebesar 70% berdasarkan apa yang siswa katakan, maka menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dapat dikategorikan dalam kegiatan belajar aktif.

2.5 Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

2.5.1 Permainan Ular Tangga

Bermain tidak akan pernah lepas dari dunia anak-anak. Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak (Vygotski oleh Rifa, 2012:12). Ketika anak bermain, maka tentu anak tersebut memainkan suatu permainan. Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula (Sadiman oleh Yumarlin, 2013:76). Permainan adalah kegiatan atau kesibukan yang memiliki faedah besar bagi pembentukan diri. Permainan pada hakikatnya adalah suatu bentuk kreasi dan harus memberikan kesenangan kepada pemainnya. Dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu kreasi yang memberikan kesenangan bagi pemainnya dengan berinteraksi antar sesama pemain dan mengikuti aturan-aturan dalam permainan.

Ketersediaan alat permainan ini penting agar kegiatan bermain berjalan lancar dan tepat sasaran (Rifa, 2012:32). Alat permainan merupakan semua alat bermain yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat, seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, atau menyusun sesuai dengan bentuk aslinya (Yumarlin, 2013:77). Dikatakan alat permainan merupakan segala macam alat yang dimanfaatkan anak untuk memenuhi kesenangan dalam bermain guna mencapai kepuasan.

Salah satu dari permainan yang ada yaitu permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan sebuah permainan berbetuk papan berupa petak-petak yang terdiri dari 10 garis dan 10 kolom serta bergambar ular dan tangga yang dimainkan dengan menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani di bidak. Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ular tangga dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain (Yumarlin, 2013:79). Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan suatu permainan dalam bentuk papan kotak-kotak kecil yang di dalamnya terdapat

beberapa kotak bergambar ular dan tangga. Permainan ular tangga ini dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik bagi siswa karena dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Karimah, dkk. 2014:7). Selain itu permainan ular tangga ini bertujuan agar siswa belajar secara menyenangkan dan melatih siswa tentang sikap jujur dan tahu aturan (Rifa, 2012:95).

Prakteknya, permainan ular tangga ini memiliki beberapa kelebihan, adapun kelebihan permainan ular tangga ini menurut Afandi (2015:80) adalah sebagai berikut:

- 1) siswa belajar sambil bermain,
- 2) siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok,
- 3) memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga.

Adanya kelebihan yang tersebut, maka diharapkan pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga nantinya mampu berpengaruh terhadap proses dan hasil pembelajaran.

2.5.2 Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran

Permainan ular tangga merupakan salah satu media yang dapat digunakan guru dalam suatu pembelajaran. Materi yang ada di kelas IV terdapat beberapa tema salah satunya yaitu tema Daerah Tempat Tinggalku. Tema ini mengintegrasikan beberapa mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, PPKn, SBdP, IPA, IPS. Pada tema Daerah Tempat Tinggal subtema Lingkungan Tempat Tinggalku yang dibagi ke dalam 6 pembelajaran dan salah satunya adalah pembelajaran 3. Pembelajaran 3 ini mengintegrasikan mata pelajaran PPKn dengan materi pokok keberagaman suku bangsa, mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pokok cerita fiksi dan IPS dengan materi pokok kegiatan ekonomi dan hubungannya.

Nantinya pada permainan ular tangga akan diberikan soal-soal yang berkaitan dengan materi, misalkan menyebutkan kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia. Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada ular tangga ini dapat

membantu siswa untuk mencari tahu sendiri jawaban dari soal yang ada. Berdasarkan hal tersebut permainan ular tangga ini dapat digunakan pada materi tema Daerah Tempat Tinggal subtema Lingkungan Tempat Tinggalku.

Aturan penerapan media permainan ular tangga dalam penelitian ini tidak jauh berbeda dengan ular tangga pada umumnya, namun ada beberapa peraturan yang dimodifikasi/ diadaptasi oleh peneliti karena menyesuaikan dengan materi. Berikut merupakan aturan permainan ular tangga.

Tabel 2.1 Aturan Permainan Ular Tangga

No.	Aturan Permainan Ular Tangga
1.	permainan ular tangga dilakukan selama 60 menit,
2.	permainan dimainkan minimal 2 orang dan maksimal 5 orang,
3.	satu kelompok mendapatkan 1 set permainan ular tangga,
4.	urutan bermain ditentukan dengan hompimpa, siswa yang menang hompimpa berhak untuk bermain terlebih dahulu, siswa yang kalah memperhatikan yang sedang bermain dan menunggu giliran untuk bermain,
5.	pemain melemparkan dadu kemudian menjalankan pion sesuai dengan angka yang muncul pada dadu. Jika angka yang muncul pada dadu adalah angka enam maka pemain berhak untuk melemparkan dadu kembali,
6.	pemain yang mendapatkan petak bertanda tangga, harus memindahkan pionnya pada petak yang ditunjuk oleh tangga,
7.	pemain yang mendapatkan petak bertanda ekor ular, harus memindahkan pionnya pada petak yang ditunjuk oleh kepala ular,
8.	pemain yang mendapatkan petak bertanda guru berhak mengambil kartu soal dan menjawabnya pada lembar kerja yang telah diberikan,
9.	pemain yang mendapat petak bertanda buku berhak mendapatkan kartu kumpulan materi. Kartu ini boleh dibuka saat menjawab soal. Terdapat 10 kartu kumpulan materi di dalam media ini. Jika 10 kartu kumpulan materi sudah diambil semua maka pemain yang mendapat tanda ini tidak memperoleh kartu kumpulan materi,

No.	Aturan Permainan Ular Tangga
10.	lembar kerja dikumpulkan dan dinilai oleh guru,
11.	siswa yang lebih banyak menjawab soal dengan benar maka menang dalam permainan. Siswa yang jawabannya lebih banyak salah maka kalah.

2.6 Hasil Belajar Siswa

2.6.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:3), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Sudjana (2014:22) menyebutkan dalam bukunya bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Susanto (2016:5) makna hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan suatu bentuk perubahan tingkah laku yang dialami oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar yang diberikan baik oleh guru maupun sumber belajar lain yang nantinya merubah aspek-aspek yang ada pada siswa baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik ke arah yang lebih baik.

Gagne (oleh Sudjana, 2014:22) membagi lima kategori hasil belajar, yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan motoris. Sistem pendidikan yang ada di Indonesia, klasifikasi hasil belajar yang digunakan adalah klasifikasi dari Benyamin Bloom yang secara garis besar dibagi ke dalam tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Adapun penjelasan untuk ketiga ranah tersebut adalah sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Pada Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (oleh Utari, 2013) terdapat 6 aspek dalam ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, antara lain:

- 1) mengingat (C1), mencakup kemampuan menyebutkan kembali informasi/pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan

- 2) memahami (C2), mencakup kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram
- 3) menerapkan (C3), mencakup kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu
- 4) menganalisis (C4), mencakup memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh
- 5) mengevaluasi/menilai (C5), mencakup kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu
- 6) mencipta (C6), mencakup kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinal.

b. Ranah Afektif

Menurut Sudjana (2014:29) ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe penilaian afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif, mulai dari kategori tingkat dasar sampai kategori tingkat kompleks, yaitu:

- 1) *receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.
- 2) *responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
- 3) *valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
- 4) organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang dimilikinya.
- 5) karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Ranah Psikomotor

Penilaian ranah psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu (seseorang). Sudjana (2014:30) membagi hasil belajar ini menjadi 6 tingkatan, yaitu:

- 1) gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar);
- 2) keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;
- 3) kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain;
- 4) kemampuan bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan;
- 5) gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan yang kompleks;
- 6) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Tes yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa setelah penerapan media pembelajaran permainan ular tangga adalah tes objektif yang mencakup ranah kognitif jenjang C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan) dan C4 (menganalisis), ranah afektif dan psikomotor siswa yang dinilai dengan tabel pengamatan.

2.6.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Menurut Wasliman (dalam Susanto, 2013:12) 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 :
 - 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.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar bisa dari faktor intern dan ekstern. Salah satu faktor

intern yaitu psikologis yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan, dan kesiapan. Faktor ekstern salah satunya yaitu keluarga yang meliputi cara orang tua mendidik, suasana rumah, keadaan ekonomi, latar belakang kehidupan orang tua, maka diperlukan motivasi yang kuat dari orang tua.

2.7 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan Afandi (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar” memperoleh hasil implementasi media pembelajaran permainan ular tangga motivasi belajar siswa meningkat 66,7% pada aspek keaktifan belajar dan semangat belajar, sedangkan aspek ketertarikan motivasi belajar siswa meningkat 70%. Sedangkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan 40% dari 55% siswa yang mencapai nilai dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimum) menjadi 100% semua siswa mencapai nilai diatas KKM (kriteria ketuntasan minimum).

Siswoyo (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Pokok Bahasan Luas Bangun Datar untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sindudadi Mlati Sleman”. Diperoleh hasil penilaian ahli media mendapatkan rata-rata skor 4,4 dengan persentase skor 87,8% termasuk kategori sangat baik. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata skor 4,8 dengan persentase skor 96,6% termasuk kategori sangat baik. Pada uji coba lapangan mendapatkan persentase skor 87,5% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan utama mendapatkan persentase skor 96,2% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan operasional mendapatkan persentase skor 98% termasuk dalam kategori layak. Hasil pengamatan pada uji coba pelaksanaan, respon subjek penelitian umumnya tertarik terhadap alat permainan edukatif ular tangga matematika. Para siswa aktif dan merasa senang untuk memainkan permainan ular tangga.

Nugrahani (2007) dalam penelitiannya menunjukkan rata-rata nilai pretest untuk bidang studi IPA adalah 65,5, setelah siswa menggunakan media

pembelajaran ular tangga untuk bidang studi IPA, nilai rata-rata *posttest* siswa naik menjadi 78,3. Pada bidang studi IPS rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 60,2, sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 76,4. Nilai rata-rata *pretest* siswa untuk bidang studi bahasa Inggris adalah 75,1, dan nilai rata-rata *posttest* siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga naik menjadi 83,3. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan nilai sebanyak 18,8% setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Indriasih (2015) dengan judul "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD" diperoleh dari hasil uji pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar diperoleh skor 0,684 yang artinya ada pengaruh dari variabel lain sebesar 0,352. Sedangkan pengaruh keterampilan proses siswa dalam pembelajaran diperoleh skor 0,616 sehingga masih ada pengaruh variabel lain sebesar 0,384. Uji banding sebelum dan sesudah perlakuan (uji t) diperoleh nilai $t = 12,2 < 0,05$ dapat diartikan bahwa ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu tersebut, maka didapatkan inisiatif untuk menghasilkan produk permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab 3 ini dibahas tentang: 1) jenis penelitian, 2) langkah-langkah penelitian, 3) penentuan lokasi penelitian, 4) definisi operasional, 5) metode pengumpulan data, 6) instrumen pengumpulan data, 7) pengembangan instrumen tes hasil belajar, 8) teknik analisis data, 9) kriteria kualitas media pembelajaran, 10) kerangka berpikir. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan "*Research Based Development*". Borg and Gall (oleh Masyhud, 2016:222) mengatakan bahwa penelitian pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan peneliti untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (model, pendekatan, modul, dan/atau media pembelajaran). Penelitian pengembangan cocok digunakan sebagai pemecah masalah dalam pendidikan. Penelitian pengembangan ini memiliki produk nyata yang terdapat nilai inovatif-kreatif dan keefektifan tinggi. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran permainan ular tangga pada tema daerah tempat tinggalku sub tema lingkungan tempat tinggalku.

3.2 Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada langkah yang dikemukakan Borg and Gall (oleh Masyhud, 2016:227) sebagai berikut: (1) penelitian pendahuluan, (2) perencanaan pengembangan produk, (3) pengembangan desain produk awal, (4) validasi desain produk, (5) revisi desain produk awal, (6) uji coba penggunaan, (7) revisi produk pengembangan, (8) uji coba keefektifan, (9) produk final dan produk massal, dan (10) desiminasi produk dan implementasi. Langkah-langkah pengembangan tersebut dijelaskan dibawah ini.

3.2.1 Penelitian Pendahuluan

Kegiatan penelitian pendahuluan dalam penelitian pengembangan dimaksudkan untuk mendapat data dan informasi yang tepat berkaitan dengan kebutuhan produk tertentu yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dalam penelitian pengembangan (Mashyud, 2016:228).

Tahap penelitian pendahuluan ini dilakukan dengan 3P (*Paper, Place, dan Person*). *Paper*, dilakukan dengan cara membaca tentang hasil penelitian sebelumnya maupun dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan. Hasil penelitian pendahuluan ini diharapkan akan mendapatkan banyak data dan informasi mengenai penelitian pengembangan yang akan dilakukan. *Place*, penelitian pendahuluan ini dilakukan dengan cara mendatangi tempat yang akan dijadikan lokasi penelitian untuk mengetahui secara pasti apakah tempat tersebut dapat dilakukan penelitian pengembangan sesuai dengan yang diinginkan peneliti atau tidak. *Person*, penelitian pendahuluan dilakukan dengan mendatangi orang ahli dalam bidang yang diteliti untuk meminta masukan tentang kelayakan penelitian yang dikembangkan dan konsultasi kepada dosen pembimbing mengenai penelitian yang dikembangkan.

3.2.2 Perencanaan Pengembangan Produk

Perencanaan pengembangan produk ini dilaksanakan setelah penelitian pendahuluan selesai. Jika telah mendapatkan berbagai informasi dan data awal dari penelitian pendahuluan, maka dilakukan perencanaan tentang penelitian pengembangan yang akan dilakukan. Perencanaan tersebut dituangkan dalam proposal penelitian. Proposal tersebut berisi hal-hal sebagai berikut: (a) perumusan judul penelitian, (b) perumusan masalah penelitian, (c) perumusan tujuan dan manfaat penelitian, (d) kajian pustaka, (e) metode dan prosedur penelitian pengembangan, serta berbagai instrumen yang dibutuhkan dan jadwal kegiatan penelitian.

3.2.3 Pengembangan Desain Produk Awal

Perencanaan pengembangan produk selesai selanjutnya yaitu pengembangan desain produk awal. Jika telah memilih media permainan ular

tangga, maka dimulai membuat desain produk awal. Perencanaan produk dimulai dari mengulas materi yang akan dikembangkan menjadi perangkat atau bahan belajarnya, dan pembuatan desain produk awal. Langkah selanjutnya mendesain media permainan ular tangga, mendesain kartu soal dan kartu materi, membuat lembar jawaban, membuat papan ular tangga, menyiapkan dadu dan pion, mencetak desain ular tangga dan menempelkan pada papan ular tangga. Pembuatan produk ini menyesuaikan selera konsumen yaitu siswa kelas IV sekolah dasar. Karakter gambar dan ilustrasi dalam ular tangga dibuat semenarik mungkin tanpa menghilangkan isi dari materi tersebut.

Desain produk awal ini selanjutnya diuji validitasnya oleh validator ahli. Hasil dari ahli validator tersebut nantinya dijadikan dasar untuk memutuskan apakah desain produk yang dihasilkan tersebut layak atau tidak layak untuk diuji cobakan. Tahap ini, peneliti juga harus membuat kisi-kisi mengenai desain produk awal yang dihasilkan supaya pengembangan desain produk awal dapat mencapai sasaran yang tepat dan memiliki nilai validitas yang tinggi.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Desain Produk Awal Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga tema Daerah Tempat Tinggalku

No.	Isi Komponen Desain Produk	Satuan	Jumlah
1.	Papan Permainan Ular Tangga	1 buah	-
2.	Aturan Permainan	1 buah	1 Halaman
3.	Dadu	1 buah	-
4.	Pion	5 buah	-
5.	Kartu Materi	10 buah	-
6.	Kartu Soal	24 buah	-
7.	Lembar Kerja	5 buah	-
8.	Kotak Kartu	2 buah	-

3.2.4 Validasi Desain Produk

Validasi desain produk dilakukan untuk menilai rancangan produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media permainan ular tangga akan lebih efektif dari media yang lama atau tidak. Validasi desain produk dilakukan dengan menyerahkan seperangkat media pembelajaran permainan ular tangga kepada

validator yaitu ahli teori dan praktisi untuk dinilai. Validasi kepada ahli teori lebih ditekankan pada media ular tangga dan validasi kepada praktisi lebih ditekankan pada materi pembelajaran yang terdapat pada media permainan ular tangga.

Validasi ini dilakukan oleh validator yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dikembangkan. Uji validasi desain produk menggunakan instrumen berupa skala penilaian yang diberikan kepada validator bersamaan dengan media yang sudah dikembangkan. Setiap validator diminta untuk menilai produk yang dikembangkan sehingga dapat diketahui kelemahan dan kelebihan.

3.2.5 Revisi Desain Produk Awal

Produk divalidasi oleh validator, maka diketahui kelemahan dari produk tersebut. Produk tersebut selanjutnya dilakukan perbaikan atau revisi desain produk yang sesuai dengan saran dan kritik dari validator supaya media yang dikembangkan mempunyai kualitas yang baik.

3.2.6 Uji Coba Penggunaan Media Permainan Ular Tangga

Pada uji coba penggunaan ini dapat dilakukan pada subjek skala kecil sekitar 10-20 siswa atau satu kelas. Uji coba penggunaan ini nantinya dapat diperoleh balikan terhadap desain produk yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba keefektifan produk. Secara detail uji coba penggunaan desain produk adalah untuk mendapatkan balikan tentang:

- a. kejelasan petunjuk penggunaan;
- b. kesalahan cetak dan kesalahan berbagai penggunaan istilah yang mungkin terjadi;
- c. penggunaan bahasa (apakah tepat dan mudah dipahami);
- d. kesesuaian waktu yang dibutuhkan untuk pelaksanaannya;
- e. relevansi materi dan media yang dikembangkan;
- f. kemenarikan materi pembelajaran;
- g. urutan materi;
- h. kemampuan ilustrasi yang ada dalam produk mendukung keefektifan pembelajaran;

- i. kemampuan memotivasi siswa aktif;
- j. kemampuan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Uji coba penggunaan disertai dengan *check list* atau skala penilaian yang diberikan kepada siswa untuk diisi setelah mengikuti pembelajaran. Keputusan uji coba penggunaan didasarkan pada perolehan persentase jawaban siswa yang dikumpulkan. Jika sebagian besar siswa (minimal 80%) menyatakan bagus (Ya) pada setiap poin, maka produk yang dikembangkan layak diuji cobakan lebih lanjut dalam skala besar.

3.2.7 Revisi Produk Pengembangan

Revisi desain produk pengembangan dilakukan berdasarkan balikan yang diperoleh dari hasil uji coba penggunaan produk. Frekuensi jawaban siswa ya atau tidak menjadi bahan yang sangat bermanfaat bagi revisi setiap poin produk pengembangan (Masyhud, 2016:250). Adanya komentar terhadap produk pengembangan tersebut harus diperhatikan dan dijadikan masukan untuk perbaikan. Jika kelemahan tersebut sudah direvisi, maka selanjutnya dilakukan uji keefektifan produk.

3.2.8 Uji Coba Keefektifan

Uji coba keefektifan produk dilakukan setelah uji coba penggunaan produk dan sudah dipastikan bahwa hasil uji coba menunjukkan rata-rata per poin produk layak. Tujuan dilakukan uji coba keefektifan produk ini adalah untuk memastikan produk pembelajaran yang telah dikembangkan memiliki nilai keefektifan yang cukup tinggi (Masyhud, 2016:250).

Uji coba produk ini menggunakan cara uji coba keefektifan eksternal. Uji coba keefektifan eksternal dilakukan dengan menggunakan metode eksperimental. Sasaran uji coba dalam produk ini yaitu dua kelas yang paralel. Satu kelas sebagai kelas eksperimen dan diberikan *treatment* pembelajaran dengan menggunakan produk baru. Sementara satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol hanya diberi pembelajaran dengan menggunakan produk lama. Setelah proses pembelajaran selesai, maka kedua kelas tersebut diukur dengan alat ukur (*test*) yang sama. Hasil

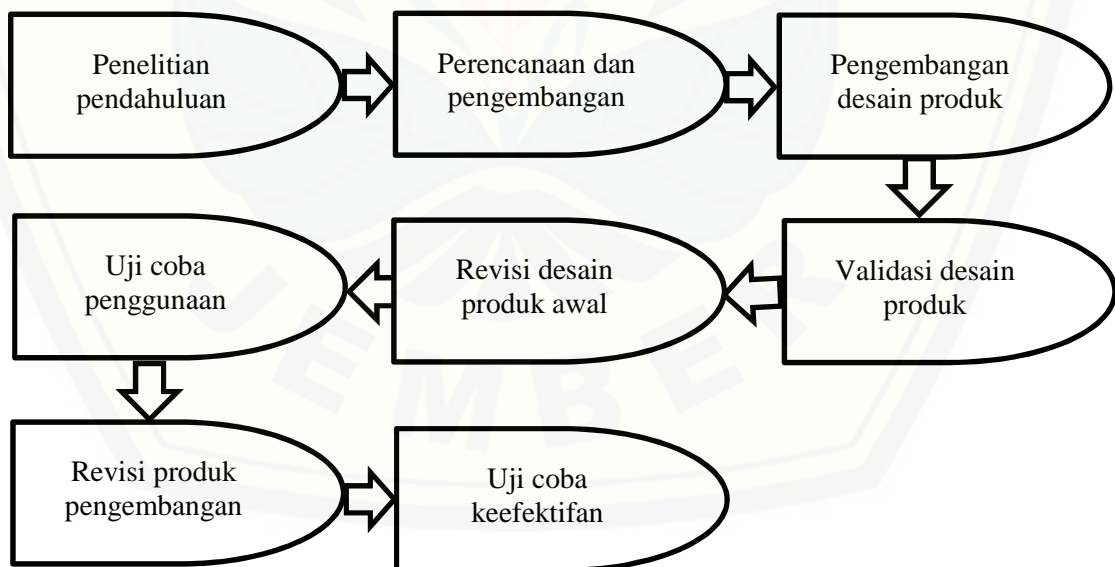
tes kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis *t test Independent sampling* atau *t test* sampel terpisah.

3.2.9 Produk Final dan Produksi Masal

Langkah selanjutnya yaitu membuat produk final dan produksi masal. Apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan layak dan efektif untuk kebutuhan pembelajaran maka dapat dilakukan produk final dan produksi masal.

3.2.10 Desiminasi Produk dan Implementasi

Penelitian pengembangan ini pada langkah terakhir yaitu desiminasi. Desiminasi yaitu mengenalkan produk terhadap masyarakat agar dapat digunakan sesuai tujuan pengembangan produk. Tahap produk masal dan desiminasi produk tidak dilaksanakan dalam penelitian ini. Penelitian pengembangan ini hanya dilakukan sampai tahap uji keefektifan karena keterbatasan waktu, dimana untuk jenjang S1 belum mencukupi waktunya untuk penelitian yang lebih luas. Berikut diagram langkah-langkah penelitian pengembangan yang akan dilakukan peneliti (Masyhud, 2016:228).



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan (Masyhud, 2016:228)

3.3 Penentuan Lokasi Penelitian

Pelaksanaan uji keefektifan media pembelajaran permainan ular tangga pada tema Daerah Tempat Tinggalku akan bertempat di SDN Kepatihan 01 Jember. Alasan peneliti memilih sekolah ini karena masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa sering merasa bosan dalam pembelajaran. Subjek uji coba desain produk awal adalah siswa kelas IV SDN Kepatihan 02 Jember.

Terdapat empat kelas paralel di SDN Kepatihan 01 Jember, sehingga untuk menentukan subyek penelitian dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui keempat kelas tersebut homogen atau tidak. Data yang digunakan untuk uji homogenitas yaitu nilai ulangan akhir semester satu.

Tabel 3.2 Hasil Uji Homogenitas menggunakan ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	51.469	3	17.156	1.996	.117
Within Groups	1271.900	148	8.594		
Total	1323.368	151			

Berdasarkan uji homogenitas, dapat diketahui probabilitas nilai ulangan akhir semester keempat kelas tersebut sebesar 0,177, sehingga probabilitas $> 0,05$ artinya nilai rata-rata dari keempat kelas IV SDN Kepatihan 01 Jember adalah homogen. Kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat ditentukan dengan melakukan sampel acak. Berdasarkan hasil undian yang telah dilakukan, kelas eksperimen adalah kelas IV-D, sedangkan kelas kontrol adalah kelas IV-B.

Kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan produk baru yaitu media permainan ular tangga yang telah dikembangkan oleh peneliti, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan menggunakan produk lama yaitu media permainan ular tangga yang pernah digunakan oleh peneliti lain.

3.4 Definisi operasional

Ular tangga merupakan permainan yang dapat dijadikan media pembelajaran yang termasuk dalam jenis media grafis.

Untuk menghindari kesalahan penafsiran dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya definisi operasional mengenai beberapa hal berikut.

- a. Proses pengembangan media pembelajaran dalam bentuk ular tangga yaitu menentukan materi yang akan dibuat untuk media, mendesain media permainan ular tangga, mendesain kartu soal dan kartu materi, mendesain kotak kartu soal dan materi, membuat lembar jawaban, membuat papan ular tangga, menyiapkan dadu dan pion, mencetak desain ular tangga selanjutnya menempelkan pada papan ular tangga.
- b. Produk dari penelitian pengembangan ini adalah media permainan ular tangga pada tema daerah tempat tinggal sub tema lingkungan tempat tinggal pembelajaran 3 kelas IV Kepatihan 01 Jember.
- c. Kualitas media dalam bentuk permainan ular tangga dilihat dari aspek validitas isi dan keefektifan dilihat dari skor tes hasil belajar siswa.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.5.1 Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui observasi peneliti dapat mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Observasi juga dilakukan untuk mengamati sikap dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran.

3.5.2 Wawancara

Wawancara merupakan instrumen pengumpulan data untuk memperoleh informasi dari narasumber. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi awal tentang pembelajaran yang dilakukan di SDN Kepatihan 01 Jember. Pembelajaran yang dimaksudkan yaitu tentang penggunaan media dalam pembelajaran serta

kendala yang dihadapi dalam mengajar tema Daerah Tempat Tinggalku. Wawancara juga dilakukan terhadap guru dan siswa kelas IV. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran, media yang digunakan dan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran.

3.5.3 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada responden. Begitu juga dengan responden yang menjawab pertanyaan tersebut secara tertulis. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa penilaian validator terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, serta pada saat siswa melakukan uji coba penggunaan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan produk.

3.5.4 Tes Hasil Belajar

Tes merupakan pertanyaan yang diberikan untuk mengukur kemampuan seseorang, misalnya berkaitan dengan hasil belajar. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest*. *Posttest* merupakan tes yang dilakukan untuk mengkaji hasil belajar siswa yang dapat dicapai setelah proses pembelajaran.

3.5.5 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara mengumpulkan data dengan mencari hal-hal yang berupa catatan, buku guru dan buku siswa, nama dan jumlah siswa kelas IV, nilai ulangan semester.

3.5.6 Referensi

Metode referensi digunakan peneliti untuk mencari informasi mengenai teori yang mendukung penggunaan media pembelajaran dan penelitian terdahulu yang terkait.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran dapat diukur dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah disusun dan dikembangkan. Berikut adalah instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

3.6.1 Lembar Validasi Media

Lembar validasi digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi media pembelajaran dalam bentuk ular tangga dilakukan oleh 2 orang validator, 1 orang validator ahli media yang merupakan dosen yaitu Ibu Dr. Nanik Yuliati, M.Pd dan seorang praktisi yang merupakan guru wali kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember.

Teknik pengumpulan data hasil validasi media dilakukan dengan cara memberikan satu set media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga dan lembar validasi kepada validator. Validator diminta untuk menilai media pembelajaran permainan ular tangga yang sudah dikembangkan. Penilaian yang diberikan tersebut nantinya dapat diketahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid atau belum.

3.6.2 Lembar Angket Uji Coba Penggunaan

Angket merupakan instrumen pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan tertulis kepada respon untuk dijawabnya. Nantinya dapat diperoleh data atau informasi mengenai pendapat dan komentar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga.

3.6.3 Tes Hasil Belajar

a. Ranah Kognitif

Soal tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan isi dan menyelesaikan soal sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Sebelum diberikan kepada siswa, soal divalidasi oleh Ibu Dra. Rahayu, M.Pd selaku dosen dan guru kelas IV SDN Kepatihan 02. Soal-soal yang dikembangkan dalam tes hasil belajar ini berpacuan pada taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson (oleh Utari, 2013) yaitu:

- 1) mengingat (C1), mencakup kemampuan menyebutkan kembali informasi/pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan,
- 2) memahami (C2), mencakup kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram,

- 3) menerapkan (C3), mencakup kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu,
- 4) menganalisis (C4), mencakup memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh,
- 5) mengevaluasi/menilai (C5), mencakup kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu,
- 6) mencipta (C6), mencakup kemampuan memadukan unsurunsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinal.

Namun, soal-soal yang dikembangkan oleh peneliti hanya C1 (mengingat) – C4 (menganalisis).

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar ini akan tampak kepada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan lain-lain (Sudjana, 2014:30). Berikut adalah pedoman penskoran observasi.

Tabel 3.3 Pedoman Penskoran Observasi

KATEGORI	SKOR			
	Membudaya (4)	Mulai Berkembang (3)	Mulai Terlihat (2)	Belum Terlihat (1)
Berdoa dan Bersyukur	Menunjukkan sikap selalu berdoa sebelum atau setelah melakukan tugas dan selalu menerima tugas dengan sikap terbuka	Menunjukkan sikap berdoa sebelum atau setelah melakukan tugas dan menerima tugas dengan sikap kurang terbuka	Menunjukkan sikap kurang berdoa sebelum atau setelah melakukan tugas dan menerima tugas dengan sikap kurang terbuka	Menunjukkan sikap tidak berdoa sebelum atau setelah melakukan tugas dan tidak menerima tugas dengan sikap terbuka
Santun	Menunjukkan sikap santun dan saling	Menunjukkan sikap santun dan saling	Menunjukkan sikap santun dan saling	Perlu dimotivasi untuk

KATEGORI	SKOR			
	Membudaya (4)	Mulai Berkembang (3)	Mulai Terlihat (2)	Belum Terlihat (1)
	menghargai dengan semua teman secara konsisten	menghargai dengan semua teman namun belum konsisten	menghargai dengan beberapa teman	bersikap santun dan saling menghargai
Peduli	Menunjukkan sikap peduli dengan semua teman secara konsisten	Menunjukkan sikap peduli dengan semua teman namun belum konsisten	Menunjukkan sikap peduli dengan beberapa teman	Perlu dimotivasi untuk bersikap peduli
Kerjasama	Menunjukkan sikap kerjasama dengan semua teman secara konsisten	Menunjukkan sikap kerjasama dengan semua teman namun belum konsisten	Menunjukkan sikap kerjasama hanya dengan beberapa teman	Perlu dimotivasi untuk dapat bekerjasama

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Sumber: Panduan Penilaian Kurikulum 2013 Revisi 2013

c. Ranah Psikomotor

Hasil belajar ranah psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu (seseorang). Berikut adalah pedoman penilaian psikomotor.

Tabel 3.4 Pedoman Penskoran Psikomotor

Kriteria	SKOR			
	4	3	2	1
Keterampilan mewawancara	Pertanyaan wawancara sangat tepat dengan tema dan memaparkan dengan sangat baik	Pertanyaan wawancara cukup dengan tema dan memaparkan dengan cukup baik	Pertanyaan wawancara kurang tepat dengan tema dan memaparkan dengan kurang baik.	Pertanyaan wawancara tidak sesuai dengan tema dan memaparkan dengan tidak baik
Keterampilan membaca	Siswa membaca teks cerita	Siswa membaca teks cerita	Siswa membaca teks cerita fiksi	Siswa membaca teks cerita fiksi

Kriteria	SKOR			
	4	3	2	1
	fiksi dengan sangat tepat dan mampu memberikan penekanan pada bagian-bagian tertentu.	fiksi dengan cukup memberikan penekanan pada bagian-bagian tertentu.	dengan kurang tepat dan kurang memberikan penekanan pada bagian-bagian tertentu.	dengan tidak tepat dan tidak memberikan penekanan pada bagian-bagian tertentu.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Sumber: Panduan Penilaian Kurikulum 2013 Revisi 2013

3.6.4 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan acuan untuk melakukan wawancara kepada guru wali kelas IV Kepatihan 01 Jember. Penyusunan pedoman wawancara juga harus dirancang secara tepat sehingga dapat menjamin perolehan data yang valid.

3.7 Pengembangan Instrumen Tes Hasil Belajar

Supaya instrumen dapat berfungsi secara efektif dan memiliki keterandalan yang tinggi dalam menjangkau data yang akan dikumpulkan, maka instrumen harus dikembangkan (Masyhud, 2016:292). Pengembangan instrumen pengumpulan data tersebut mencakup 2 hal, yaitu validitas dan reabilitas. Dalam meningkatkan efektifitas proses pengumpulan data, validitas dan reabilitas merupakan hal yang utama. Instrumen yang digunakan untuk mengukur tes hasil belajar harus merupakan instrumen yang valid dan reliabel. Maka dari itu, instrumen tes hasil belajar yang telah dibuat perlu diuji validitas dan reabilitasnya terlebih dahulu.

3.7.1 Uji Validitas Instrumen

Validitas berkenaan dengan ketetapan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai (Sudjana,

2014:12). Cara mencapai validitas instrumen pengumpulan data dapat dilakukan melalui 2 macam cara, yaitu validitas isi dan validitas empirik. Validitas isi diwujudkan dengan cara menyusun kisi-kisi instrumen, sehingga instrumen yang dirumuskan memadai ditinjau dari isinya (Arikunto oleh Masyhud, 2016:293). Cara untuk mengetahui apakah instrumen yang dipakai telah mencerminkan keseluruhan isi yang dikaji, peneliti harus berkonsultasi dengan validator. Validator menyatakan 35 soal layak diuji cobakan dengan adanya revisi.

Instrumen yang telah divalidasi kemudian direvisi sesuai dengan saran dari validator, selanjutnya diuji cobakan di lapang untuk mengetahui validitas empirik dari instrumen tersebut. Data yang diperoleh dalam uji coba tersebut kemudian dianalisis dengan cara mengkorelasikan skor butir dan skor faktor, dan skor faktor dengan skor total menggunakan teknik korelasi *Produk Moment* dari Pearson, dengan rumus angka kasar sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi skor butir soal dengan skor total

X = skor butir

Y = skor total

N = jumlah sampel

3.7.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas alat penilaian adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya (Sudjana, 2014:16). Artinya, kapan pun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama. Instrumen dapat dinyatakan reliabel jika instrumen tersebut memiliki konsistensi, baik secara internal maupun eksternal. Pada penelitian ini uji reliabilitas yang digunakan adalah uji reliabilitas konsistensi internal dengan menggunakan metode *test-retest*. Uji reliabilitas dengan metode *test-retest* berarti peneliti melakukan dua kali tes. Peneliti melakukan tes pertama lalu ditabulasikan hasilnya, kemudian dalam jarak

beberapa hari peneliti melakukan tes ulang dengan instrumen dan subyek yang sama dan hasilnya ditabulasikan juga. Tes dilakukan di SDN Kepatihan 02 Jember yang dilakukan pada tanggal 29 Januari 2018 dan tes kedua dilakukan pada tanggal 5 Februari 2018.

Hasil penskoran tes pertama dan tes kedua ditabulasikan lalu jumlah skor tes pertama dikorelasikan dengan jumlah skor tes kedua, selanjutnya dihitung dengan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi skor tes pertama dengan tes kedua

X = skor tes pertama

Y = skor tes kedua

N = jumlah sampel

Hasil uji reliabilitas tes/instrumen kemudian ditafsirkan sebagaimana tabel 3.5 berikut ini.

Tabel 3.5 Kategori Reliabilitas

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

Sumber: Masyhud (2016:302)

Hasil perhitungan r_{xy} dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* tersebut kemudian dikonsultasikan dengan r-tabel taraf signifikansi 5%. Jika hasil perolehan angka korelasi sama atau lebih besar dari angka r-tabel, maka instrumen penelitian tersebut dapat dikatakan reliabel. Berikut Analisis Data untuk Uji Reliabilitas dengan Metode *Test-Retest*.

Tabel 3.6 Analisis Data untuk Uji Reliabilitas dengan Metode *Test-Retest*.

No.	X	X ²	Y	Y ²	XY
1	27	729	28	784	756
2	30	900	27	729	810
3	27	729	25	625	675
4	24	576	27	729	648
5	17	289	19	361	323
6	17	289	16	256	272
7	22	484	23	529	506
8	21	441	21	441	441
9	20	400	21	441	420
10	24	576	22	484	528
11	24	576	24	576	576
12	21	441	21	441	441
13	27	729	27	729	729
14	27	729	28	784	756
15	20	400	22	484	440
16	21	441	21	441	441
17	21	441	20	400	420
18	30	900	29	841	870
19	15	225	15	225	225
20	24	576	24	576	576
21	26	676	26	676	676
22	19	361	20	400	380
23	25	625	25	625	625
24	17	289	19	361	323
25	30	900	27	729	810
26	17	289	20	400	340
27	29	841	28	784	812
28	20	400	21	441	420
29	26	676	24	576	624
30	19	361	20	400	380
31	25	625	24	576	600
32	15	225	20	400	300
33	30	900	26	676	780
34	23	529	22	484	506
35	22	484	22	484	484
36	22	484	21	441	462
37	31	961	29	841	899
38	22	484	22	484	484

No.	X	X ²	Y	Y ²	XY
39	22	484	22	484	484
40	27	729	26	676	702
41	19	361	21	441	399
42	22	484	21	441	462
43	25	625	26	676	650
44	29	841	25	625	725
45	29	841	25	625	725
Jumlah	1050	25346	1042	24622	24905

Berikut adalah hasil perhitungan korelasi dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*.

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \\
 &= \frac{45 \cdot 24905 - 1050 \cdot 1042}{\sqrt{[45 \cdot 25346 - (1050)^2][45 \cdot 24622 - (1042)^2]}} \\
 &= \frac{1120725 - 1094100}{38070 \cdot 22226} \\
 &= \frac{26625}{\sqrt{846143820}} \\
 &= \frac{26625}{29088,514} \\
 &= 0,915
 \end{aligned}$$

Penghitungan nilai korelasi antara skor tes pertama dan tes kedua menunjukkan nilai korelasi yang diperoleh sebesar 0,915. r-tabel untuk taraf signifikansi 5% dengan N sebesar 45 adalah 0,294. Ternyata nilai korelasi yang diperoleh menunjukkan lebih besar daripada r-tabel, dengan demikian instrumen penelitian berupa tes tersebut dinyatakan reliabel. Pada tabel diatas juga menunjukkan hasil reliabilitas termasuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan sebagai berikut.

3.8.1 Analisis Data Hasil Validasi

Media yang sudah dikembangkan peneliti harus diuji validitasnya oleh validator. Media dan angket yang telah dibuat kemudian diberikan kepada validator untuk dinilai dengan memberikan skor 1-5 yang maknanya telah dideskripsikan pada angket tersebut.

Berdasarkan kriteria validasi yang ada, maka skor tersebut harus diubah menjadi skala 100 dengan rumus sebagai berikut (Masyhud, 2016: 242).

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

Keterangan:

Valpro = Validitas produk

srt = Skor riil tercapai

smt = Skor maksimal yang dapat tercapai

Hasil analisis validasi tersebut kemudian dikonfirmasi dengan kategori kelayakan produk. Berikut adalah kriteria validitas produk.

Tabel 3.7 Kategori Kelayakan Produk

Kriteria Skor	Kategori Kelayakan Produk
81 – 100	Sangat layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup layak
21 – 40	Kurang layak
0 – 20	Sangat kurang layak

Sumber: Masyhud (2016:243)

Jika kriteria suatu media dibawah kategori layak maka perlu dilakukan revisi dari para validator, selanjutnya akan dilakukan validasi kembali sampai produk media pembelajaran benar-benar layak.

3.8.2 Analisis Data Hasil Uji Coba Desain Awal

Saat uji coba desain awal peneliti memberikan angket yang perlu dianalisis untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang telah dikembangkan peneliti. Analisis data dilakukan dengan memilah jawaban siswa yang menyatakan ya dan tidak dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Prosentase poin} = \frac{\text{Jumlah siswa menjawab Ya}}{\text{Banyak siswa}} \times 100\%$$

Jika sebagian besar siswa (minimal 80%) menyatakan bagus (ya) dalam setiap poin *check list* tersebut, maka produk yang dikembangkan menunjukkan layak diuji cobakan lebih lanjut dalam uji coba keefektifan produk.

3.8.3 Analisis Data Uji Coba Penggunaan dan Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari prosentase hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran.

a. Hasil belajar siswa

Uji coba penggunaan dilakukan terhadap sasaran dua kelas, satu kelas dijadikan kelas eksperimen dan diberikan *treatment* pembelajaran menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga yang telah dikembangkan. Sementara kelas satunya dengan menggunakan pembelajaran yang lama. Setelah proses pembelajaran kedua kelas selesai dilaksanakan, maka kedua kelas tersebut diukur dengan menggunakan alat ukur (tes) yang sama.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar tingkat keefektifan relatif hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga, perlu dihitung tingkat keefektifannya dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

ER = keefektifan relatif

MX_1 = mean atau rerata kelompok kontrol

MX_2 = mean atau rerata kelompok eksperimental

Hasil keefektifan relatif tersebut kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria penafsiran uji keefektifan relatif.

Tabel 3.8 Kategori Keefektifan

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

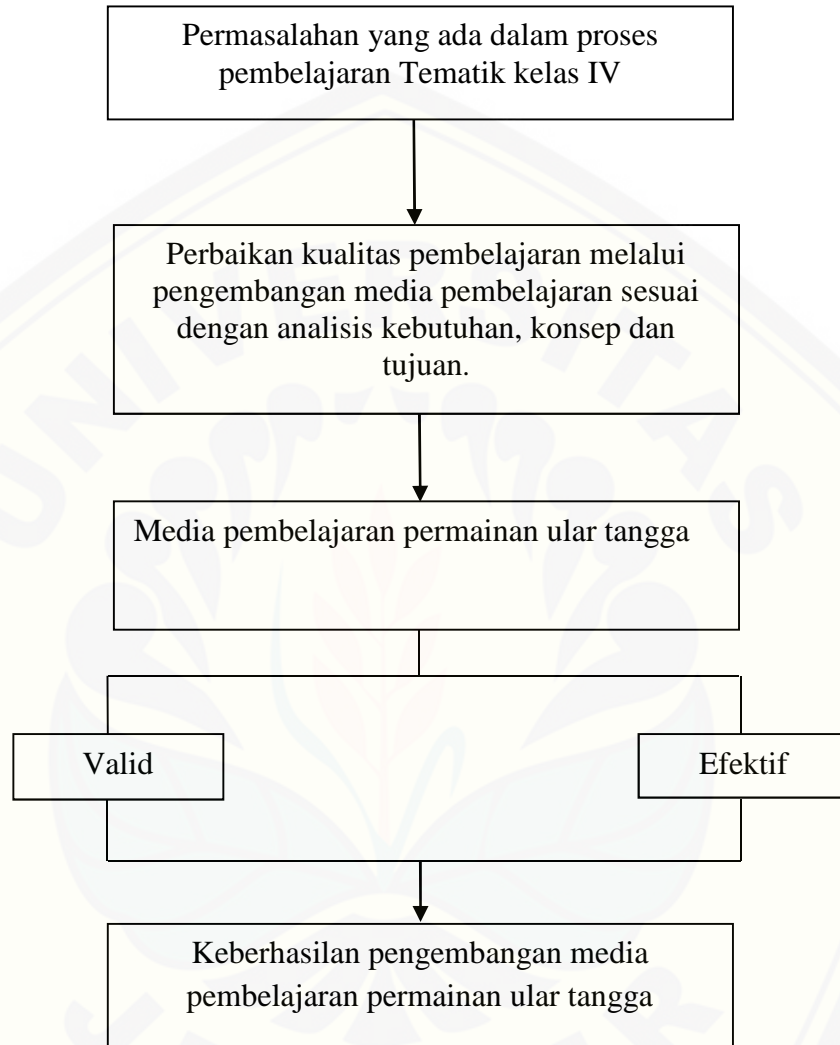
Sumber: Masyhud (2015:147)

3.9 Kriteria Kualitas Media Pembelajaran

Nieveen (oleh Hobri, 2010:27) menyatakan suatu produk pengembangan dapat dinyatakan berkualitas jika memenuhi aspek-aspek tertentu, antara lain aspek validitas dan aspek keefektifan. Validitas media pembelajaran dikatakan baik jika minimal interpretasi yang dicapai yaitu pada tingkat layak (Masyhud, 2016:243). Keefektifan media pembelajaran dikatakan baik jika skor ketuntasan hasil belajar siswa dengan kategori baik (71-80) dan sangat baik (81-100) (Masyhud, 2016:251).

3.10 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian merupakan dasar-dasar pemikiran dari penelitian. Berikut ini kerangka berpikir penelitian:



Gambar 3.2 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Permainan Ular Tangga

Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berdasarkan permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran Tematik di kelas IV. Jika media pembelajaran yang dikembangkan valid dan efektif, maka pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berhasil.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga tema daerah tempat tinggalku pada siswa kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Proses pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Masyhud yaitu penelitian pendahuluan, perencanaan pengembangan produk, pengembangan desain produk awal, validasi desain produk, revisi desain produk awal, uji coba penggunaan, revisi produk pengembangan, uji coba keefektifan,
- b. Hasil pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga diperoleh dari hasil validasi dan keefektifan media permainan ular tangga. Tingkat validitas media pembelajaran permainan ular tangga menunjukkan valid dengan skor 89,13 dengan kategori sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Keefektifan media pembelajaran permainan ular tangga ditunjukkan dari hasil perhitungan uji t pada ranah kognitif yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($27,089 > 1,671$), pada ranah afektif yaitu ($18,041 > 1,671$), pada ranah psikomotorik yaitu ($19,605 > 1,671$). Hal tersebut menunjukkan bahwa media tersebut efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Saran dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

- a. Bagi guru, media pembelajaran permainan ular tangga dapat dipakai dan dijadikan pedoman untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, selain itu guru hendaknya harus selektif dalam menggunakan media pembelajaran.

- b. Bagi peneliti, hendaknya mampu melanjutkan tahap proses pengembangan dengan mengenalkan produk terhadap masyarakat agar dapat digunakan dalam pembelajaran.
- c. Bagi peneliti lain, hendaknya melibatkan faktor lain dalam pembelajaran sehingga lebih mempengaruhi hasil belajar siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*. Vol.1 (1): 77-89
- Ahmadi, dkk. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.
- Indriasih. 2016. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 16 (2): 127-137
- Karimah, dkk. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol.2 (1): 6
- Kurnia, dkk. 2008. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Masyhud, M. S. 2015. *Analisis Data Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMPK.
- Masyhud, M. S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMPK.
- Mulyoto. 2013. *Strategi Pembelajaran di Era Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka Jakarta.
- Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- MZ, Yumarlin. 2013. Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*. Vol.3 (1): 75-84
- Rifa, I. 2012. *Koleksi Game Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Sanaky, H. A. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, W. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sudjana, N. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Utari, R. 2013. *Taksonomi Bloom Apa dan Bagaimana Menggunakannya*. (Serial Online). <http://www.bppk.depkeu.go.id/webpkn/attachments/article/766/1-Taksonomi-Bloom-Retno-ok-mima+abstract.pdf> [diakses 18 Desember 2017].

Lampiran A. Matrik Penelitian

Matrik Penelitian

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember	1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga tema daerah tempat tinggalku subtema lingkungan tempat tinggalku pada siswa kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember semester genap tahun pelajaran 2017/2018?	1. Proses pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga	Tahap Penelitian pengembangan: 1. Penelitian pendahuluan 2. Perencanaan pengembangan produk 3. Pengembangan desain produk awal 4. Validasi desain produk 5. Revisi desain produk awal 6. Uji coba penggunaan 7. Revisi desain produk 8. Uji coba keefektifan	1. Subyek penelitian: • Siswa Kelas IV SDN Kepatihan 01 Jember 2. Informan • Guru kelas IV SDN Kepatihan 01 Jember 3. Referensi 4. Dokumen	1. Jenis penelitian: penelitian pengembangan (R&D) 2. Lokasi penelitian: SDN Kepatihan 01 Jember 3. Metode pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Dokumentasi e. Tes hasil belajar 4. Analisis data: • Rumus uji validitas - Validitas produk: $\text{Valpro} = \frac{\text{srt}}{\text{smt}} \times 100$ Keterangan: Valpro= Validitas produk srt = Skor riil tercapai smt = Skor maksimal yang

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
	2. Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga tema daerah tempat tinggalku subtema lingkungan tempat tinggalku pada siswa kelas IV di SDN Kapatihan 01 Jember semester genap tahun pelajaran 2017/2018?	2. Hasil pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga	<p>(Masyhud, 2016:227)</p> <p>Aspek Kualitas Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> Validitas dilihat dari validitas isi Efektivitas dilihat dari skor tes hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik 		<p>dapat tercapai (Masyhud, 2016:242)</p> <p>- Data hasil uji ca penggunaan</p> $= \frac{\text{Jumlah siswa menjawab Ya}}{\text{Banyak siswa}} \times 100$ <p>- Keefektifan relatif dihitung dengan:</p> $ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$

B. Hasil Wawancara

B.1 Hasil Wawancara Guru

Narasumber : Sri Umi Rahayu, S.Pd

Hari/ tanggal : Kamis, 2 November 2017

Tempat : SDN Kepatihan 01 Jember

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah ada kesulitan dalam penyampaian materi pelajaran Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn?	ada, tetapi tidak semua materi dalam pembelajaran itu sulit
2.	Bagaimana solusi yang dapat ibu lakukan untuk mengatasi kesulitan tersebut?	memberikan tugas tambahan siswa di rumah untuk mempelajari materi pokok bahasan yang dirasa kurang dipahami
3.	Apakah pada setiap pembelajaran menggunakan media pembelajaran?	tidak selalu menggunakan media, hanya disesuaikan dengan kebutuhan materi
4.	Mengapa jarang menggunakan media pembelajaran?	karena media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan materi yang akan dipelajari
5.	Media pembelajaran apa yang biasanya digunakan pada pelajaran Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn?	biasanya hanya <i>power point</i> yang didalamnya ada materi tersebut
6.	Seberapa besar manfaat media dalam pembelajaran?	sebenarnya sangat besar, agar materi yang sulit dipahami menjadi lebih mudah dipahami
7.	Apakah sudah pernah menggunakan media pembelajaran dengan permainan?	belum pernah

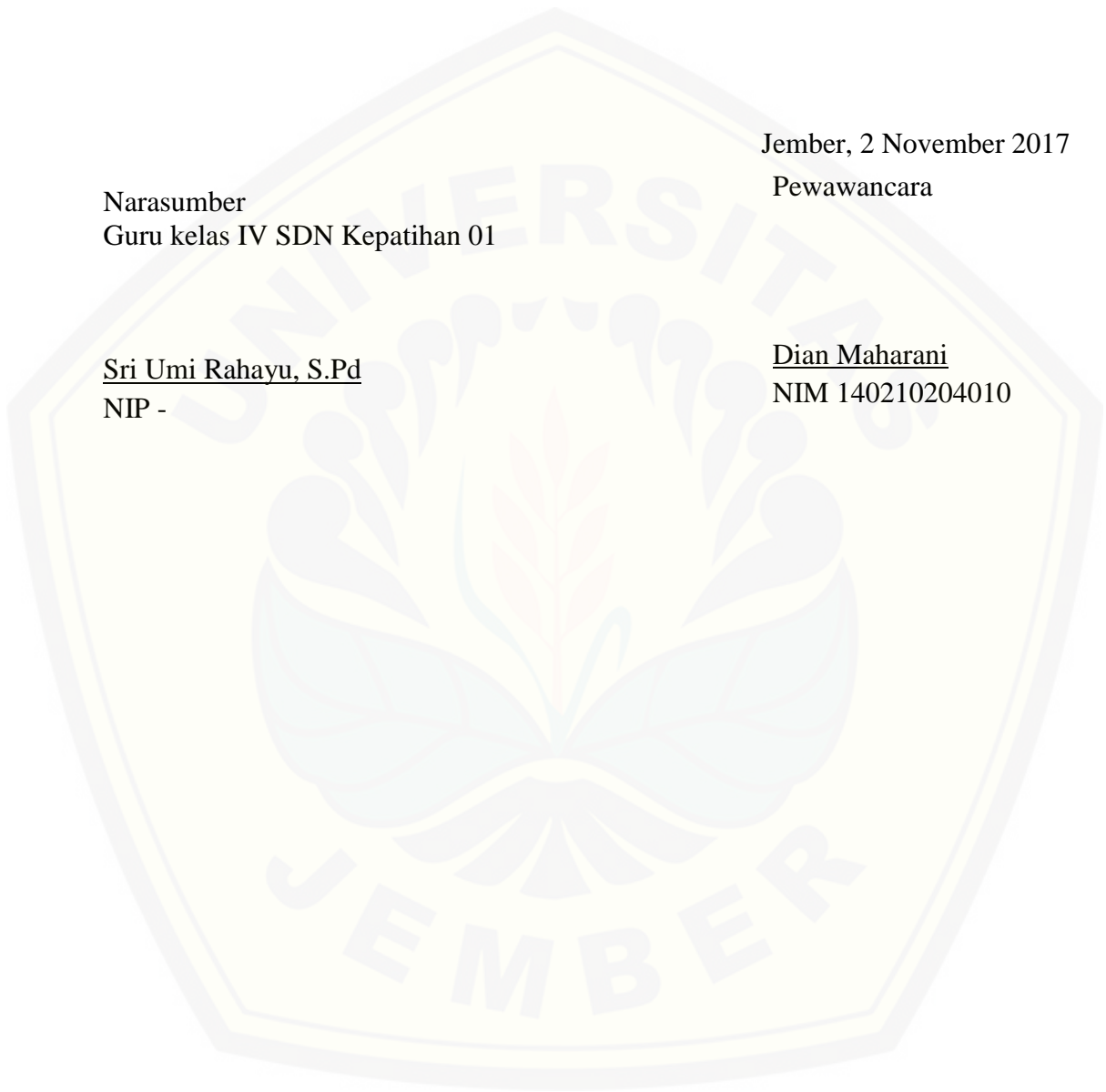
Kesimpulan: guru menggunakan media pembelajaran hanya pada pembelajaran tertentu dan selama ini belum pernah menggunakan media dengan permainan.

Narasumber
Guru kelas IV SDN Kepatihan 01

Sri Umi Rahayu, S.Pd
NIP -

Jember, 2 November 2017
Pewawancara

Dian Maharani
NIM 140210204010



B.2 Hasil Wawancara Siswa

Narasumber : Qonitahalya

Hari/ tanggal : Kamis, 2 November 2017

Tempat : SDN Kepatihan 01 Jember

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah ada kesulitan saat belajar materi pelajaran Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn?	pasti ada
2.	Apa yang membuat sulit?	iya, karena susah jadi bingung lalu saya lupa apa yang tadi dijelaskan
3.	Apakah cara guru mengajar gampang untuk dimengerti?	ya biasa saja, masih saja tidak paham
4.	Apakah anda mengerti dan memahami materi yang diajarkan guru?	ya biasa, biasanya suka lupa
5.	Apa anda suka belajar sambil bermain?	iya, suka sekali
6.	Apa anda tertarik untuk belajar sambil bermain?	iya, mau

Kesimpulan: siswa merasa gampang lupa dengan materi yang baru dijelaskan oleh guru. Pada dasarnya siswa suka bermain dan tertarik untuk belajar sambil bermain.

Jember, 2 November 2017

Pewawancara

Dian Maharani
NIM 140210204010

Narasumber : Namira

Hari/ tanggal : Kamis, 2 November 2017

Tempat : SDN Kepatihan 01 Jember

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah ada kesulitan saat belajar materi pelajaran Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn?	ada
2.	Apa yang membuat sulit?	bingung saat membaca tentang soalnya masih tetap tidak bisa
3.	Apakah cara guru mengajar gampang untuk dimengerti?	biasa, saat diajari aku sangat ragu-ragu
4.	Apakah anda mengerti dan memahami materi yang diajarkan guru?	ada yang paham, ada yang tidak
5.	Apa anda suka belajar sambil bermain?	suka sekali
6.	Apa anda tertarik untuk belajar sambil bermain?	iya, karena aku suka bermain

Kesimpulan: siswa merasa ragu-ragu saat belajar karena ada materi yang dipahami dan yang tidak dipahami. Siswa juga tertarik untuk belajar sambil bermain.

Jember, 2 November 2017

Pewawancara

Dian Maharani

NIM 140210204010

Lampiran C. Draft Media Pembelajaran Ular Tangga

C.1 Draft I Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga (Produk Lama)

Permainan Ular Tangga Tema 8

Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku

30 ← FINISH	29 Sebutkan 3 Contoh peternakan hewan unggas!	28 Contoh hasil budidaya perikanan air tawar adalah?	27 Sebutkan 3 Contoh peternakan hewan besar!	
21 Perbedaan yang dimiliki oleh setiap individu disebut?	22 Terhadap perbedaan yang dimiliki baik fisik, sifat dan kebiasaan dalam setiap keluarga, bagaimana sikap kita dengan hal tersebut?	23 Contoh toleransi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yaitu?	24 Contoh keragaman fisik yang dimiliki oleh manusia yaitu?	25
20 Berikanlah contoh sikap toleransi dalam perbedaan agama!	19 Tanaman apa saja yang cocok untuk usaha perkebunan di dataran tinggi?	18 Banyak yang menjadi petani sayuran dan bunga di daerah?	17 Contoh hasil produksi di sektor peternakan adalah?	16
11 Orang yang menghasilkan suatu barang disebut?	12	13 Arti dari bineka tunggal itu adalah?	14 Sebuah kawasan yang terletak di daerah industri dengan banyak pabrik, maka sebagian besar penduduknya akan bermata pencarian sebagai?	15 Penduduk di daerah dataran rendah bermata pencarian sebagai?
10 Apa saja pekerjaan yang menghasilkan jasa?	9	8 Sebutkan macam-macam kegiatan ekonomi!	7 Petani dan nelayan adalah contoh pekerjaan yang menghasilkan?	6 Di daerah pesisir, masyarakatnya akan cenderung bermata pencarian sebagai?
1 → START	2 Segala sesuatu yang ada di suatu daerah yang dapat dimanfaatkan lebih jauh disebut?	3 Apa yang dimaksud dengan kegiatan ekonomi?	4 Kegiatan memukul atau menghakus barang disebut?	5

C.2 Draft II Papan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku (Produk Baru)



C.3 Draft III Kartu Materi Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku

1. Kegiatan ekonomi adalah kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan penghasilan, barang, atau jasa tertentu dengan tujuan mencapai kesejahteraan dalam hidupnya.

2. Produksi adalah kegiatan menghasilkan barang dan jasa. Orang yang melakukan kegiatan ini disebut produsen.

3. Penduduk di daerah dataran rendah bermata pencaharian sebagai buruh, petani, pedagang, dan peternak.

4. Konsumsi adalah kegiatan memakai barang-barang hasil produksi. Orang yang melakukan kegiatan ini disebut konsumen.

5. Jenis cerita fiksi ada 3, yaitu:
Novel, Cerpen, dan Roman.

6. Keragaman karakteristik individu dapat berupa keragaman fisik, keragaman kegemaran, keragaman sifat.

7. Toleransi adalah perilaku terbuka dan menghargai segala perbedaan yang ada dengan sesama.

8. Penduduk di daerah pantai bermata pencaharian sebagai nelayan, petani tambak, pedagang, petani, dan perajin.

9. Dataran tinggi merupakan dataran luas yang berada pada ketinggian di atas 200 meter.

10. Segala sesuatu yang ada di suatu daerah yang dapat dimanfaatkan lebih jauh disebut potensi daerah.

C.4 Draft IV Kartu Soal Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku

1. Segala sesuatu yang ada di suatu daerah yang dapat dimanfaatkan lebih jauh disebut?

2. Sebutkan 3 ciri-ciri cerita fiksi!

3. Apa yang dimaksud dengan kegiatan ekonomi?

4. Sebutkan macam-macam kegiatan ekonomi!

5. Orang yang menghasilkan suatu barang disebut?

6. Kegiatan memakai atau menghabiskan barang disebut?

7. Di daerah pesisir, masyarakatnya akan cenderung bermata pencaharian sebagai?

8. Petani dan nelayan adalah contoh pekerjaan yang menghasilkan?

9. Apa saja pekerjaan yang menghasilkan jasa?

10. Arti dari bhineka tunggal ika adalah?

11. Daratan yang memiliki ketinggian 0 - 200 meter di atas permukaan air laut disebut?

12. Contoh keragaman fisik yang dimiliki oleh manusia yaitu?

13. Contoh toleransi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yaitu?

14. Terhadap perbedaan yang dimiliki baik fisik sifat dan kebiasaan dalam setiap keluarga, bagaimana sikap kita dengan hal tersebut?

15. Sebutkan 5 unsur instrinsik cerita fiksi!

16. Sebuah kawasan yang terletak di daerah industri dengan banyak pabrik, maka sebagian besar penduduknya akan bermata pencaharian sebagai?

17. Perbedaan yang dimiliki oleh setiap individu disebut?

18. Daratan luas yang berada pada ketinggian di atas 200 meter disebut?

19. Unsur yang terdapat langsung di dalam sebuah cerita dinamakan?

20. Banyak yang menjadi petani sayuran dan bunga di daerah?

21. Penduduk di daerah dataran rendah bermata pencaharian sebagai?

22. Tanaman apa saja yang cocok untuk usaha perkebunan di dataran tinggi?

23. Apa yang dimaksud dengan konflik?

24. Contoh hasil produksi di sektor peternakan adalah?

C.5 Draft V Kotak Kartu Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku



C.6 Draft VI Dadu dan Pion Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku



C.7 Draft VII Aturan Bermain Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Tema Daerah Tempat Tinggal

LANGKAH-LANGKAH PERMAINAN ULAR TANGGA

1. Permainan ular tangga dilakukan selama 60 menit,
2. Permainan dimainkan minimal 2 orang dan maksimal 5 orang,
3. Satu kelompok mendapatkan 1 set permainan ular tangga,
4. Urutan bermain ditentukan dengan hompimpa, siswa yang menang hompimpa berhak untuk bermain terlebih dahulu, siswa yang kalah memperhatikan yang sedang bermain dan menunggu giliran untuk bermain,
5. Pemain melemparkan dadu kemudian menjalankan pion sesuai dengan angka yang muncul pada dadu, Jika angka yang muncul pada dadu adalah angka enam maka pemain berhak untuk melemparkan dadu kembali,
6. Pemain yang mendapatkan petak bertanda tangga, harus memindahkan pionnya pada petak yang ditunjuk oleh tangga,
7. Pemain yang mendapatkan petak bertanda ekor ular, harus memindahkan pionnya pada petak yang ditunjuk oleh kepala ular,
8. Pemain yang mendapatkan petak bertanda guru berhak mengambil kartu soal dan menjawabnya pada lembar kerja yang telah diberikan,
9. Pemain yang mendapat petak bertanda buku berhak mendapatkan kartu kumpulan materi. Kartu ini boleh dibuka saat menjawab soal. Terdapat 10 kartu kumpulan materi di dalam media ini. Jika 10 kartu kumpulan materi sudah diambil semua maka pemain yang mendapat tanda ini tidak memperoleh kartu kumpulan materi,
10. Lembar kerja dikumpulkan dan dinilai oleh guru,
11. Siswa yang lebih banyak menjawab soal dengan benar maka menang dalam permainan. Siswa yang jawabannya lebih banyak salah maka kalah.

**C.8 Draft VIII Lembar Kerja Media Ular Tangga Pada Tema Daerah
Tempat Tinggalku**

Nama :

Nomer Absen :

Kelas :

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

19.

20.

Lampiran D. Hasil Validasi Media Pembelajaran

D.1 Hasil Validasi oleh Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN
ULAR TANGGA PADA TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU

Nama Validator : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd
Kelas/Semester : IV/2
Tema : Daerah Tempat Tinggalku
Subtema : Lingkungan Tempat Tinggalku
Kompetensi Dasar : IPS, PPKn, Bahasa Indonesia (Terlampir)

Bapak/Ibu yang terhormat,
Saya memohon bantuan Ibu untuk mengisi lembar ini dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Ibu. Atas perhatian dan kesediaannya, saya mengucapkan terima kasih.

A. Kriteria penilaian:

- Skor 1 = sangat kurang/ tidak sesuai
- Skor 2 = kurang baik/ kurang sesuai
- Skor 3 = cukup baik/ cukup sesuai
- Skor 4 = baik/ sesuai
- Skor 5 = sangat baik/sangat sesuai

B. Aspek Penilaian

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek	1. Kesesuaian materi media pembelajaran ular tangga dengan kompetensi dasar dan indikator					✓
	2. Ketepatan konsep substansi materi				✓	
	3. Bagian-bagian tersusun secara logis				✓	

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	berurutan					
	4. Menarik minat/perhatian siswa					✓
	5. Kesesuaian dengan situasi dan tingkat perkembangan siswa					✓
Kelayakan Penyajian	6. Keruntutan konsep				✓	
	7. Glosarium (jendela dunia)				✓	
	8. Penyajian gambar ular tangga					✓
	9. Kesesuaian pengaturan layout dan tata letak					✓
	10. Kesesuaian antara teks dan gambar					✓
	11. Kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran huruf				✓	
	12. Keseimbangan tata warna			✓		
	13. Memiliki daya tarik				✓	
Kebahasaan	14. Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga					✓
	15. Kebenaran tata bahasa				✓	
	16. Menggunakan bahasa yang santun					✓
	17. Menggunakan bahasa yang komunikatif					✓
	18. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti					✓
	19. Penggunaan kalimat yang tidak mengandung makna ganda					✓
	20. Menggunakan bahasa yang efektif				✓	
Tampilan	21. Kemenarikan media					✓

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
menyeluruh	22. Kemudahan dalam membaca teks					✓
	23. Cetakan dan bentuk potongan media pembelajaran yang rapi					✓

Saran:

- Warna pada aturan bermain sebaiknya diganti ke warna yang kontras tapi tidak silau (juga yg di kertas soal dan materi)
- Font tulisan sebaiknya diperbesar lagi

Jember, 21.03.2018

Validator



Dr. Nanik Yulianti, M.Pd

D.2 Hasil Validasi oleh Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN
ULAR TANGGA PADA TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU

Nama Validator : Diyan Handayani, S.Pd., M.Pd
Kelas/Semester : IV/2
Tema : Daerah Tempat Tinggalku
Subtema : Lingkungan Tempat Tinggalku
Kompetensi Dasar : IPS, PPKn, Bahasa Indonesia (Terlampir)

Bapak/Ibu yang terhormat,
Saya memohon bantuan Ibu untuk mengisi lembar ini dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Ibu. Atas perhatian dan kesediaannya, saya mengucapkan terima kasih.

A. Kriteria penilaian:

- Skor 1 = sangat kurang/ tidak sesuai
- Skor 2 = kurang baik/ kurang sesuai
- Skor 3 = cukup baik/ cukup sesuai
- Skor 4 = baik/ sesuai
- Skor 5 = sangat baik/ sangat sesuai

B. Aspek Penilaian

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek	1. Kesesuaian materi media pembelajaran ular tangga dengan kompetensi dasar dan indikator				✓	
	2. Ketepatan konsep substansi materi				✓	
	3. Bagian-bagian tersusun secara logis				✓	

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	berurutan					
	4. Menarik minat/perhatian siswa				✓	
	5. Kesesuaian dengan situasi dan tingkat perkembangan siswa					✓
Kelayakan Penyajian	6. Keruntutan konsep				✓	
	7. Glosarium (jendela dunia)				✓	
	8. Penyajian gambar ular tangga					✓
	9. Kesesuaian pengaturan layout dan tata letak					✓
	10. Kesesuaian antara teks dan gambar					✓
	11. Kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran huruf				✓	
	12. Keseimbangan tata warna				✓	
	13. Memiliki daya tarik				✓	
Kebahasaan	14. Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga				✓	
	15. Kebenaran tata bahasa				✓	
	16. Menggunakan bahasa yang santun					✓
	17. Menggunakan bahasa yang komunikatif				✓	
	18. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti					✓
	19. Penggunaan kalimat yang tidak mengandung makna ganda					✓
	20. Menggunakan bahasa yang efektif				✓	
Tampilan	21. Kemenarikan media					✓

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
menyeluruh	22. Kemudahan dalam membaca teks				✓	
	23. Cetakan dan bentuk potongan media pembelajaran yang rapi				✓	

Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Jember, 22 - 03 - 2018

Validator



Diyan Handayani, S.Pd., M.Pd

Lampiran E. Hasil Angket Uji Coba Penggunaan

Nama Siswa : ursila parsa ramadhan

Kelas : 4(empat)

Nomer Absen : 39

No.	Pernyataan	Jawaban		Komentar
		Ya	Tidak	
1.	Petunjuk penggunaan bahan jelas dan mudah dipahami		✓	
2.	Dalam media pembelajaran terjadi kesalahan cetak/ketik		✓	
3.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami	✓		
4.	Waktu yang disediakan untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran mencukupi		✓	
5.	Materi pembelajaran mudah dipahami	✓		
6.	Materi pembelajaran menarik	✓		
7.	Urutan materi tepat	✓		
8.	Ilustrasi atau gambar-gambar yang ada dalam media pembelajaran mendukung kegiatan pembelajaran	✓		
9.	Media pembelajaran dapat memotivasi pembelajaran siswa aktif	✓		
10.	Media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan	✓		

Nama Siswa : Marta Rayza Putri

Kelas : V

Nomer Absen : 19

No.	Pernyataan	Jawaban		Komentar
		Ya	Tidak	
1.	Petunjuk penggunaan bahan jelas dan mudah dipahami		✓	
2.	Dalam media pembelajaran terjadi kesalahan cetak/ketik		✓	
3.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami	✓		
4.	Waktu yang disediakan untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran mencukupi		✓	
5.	Materi pembelajaran mudah dipahami	✓		
6.	Materi pembelajaran menarik	✓		
7.	Urutan materi tepat	✓		
8.	Ilustrasi atau gambar-gambar yang ada dalam media pembelajaran mendukung kegiatan pembelajaran	✓		
9.	Media pembelajaran dapat memotivasi pembelajaran siswa aktif	✓		
10.	Media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan	✓		

Nama Siswa : Prinsi Cahya Kayla

Kelas : IV

Nomer Absen : 27

No.	Pernyataan	Jawaban		Komentar
		Ya	Tidak	
1.	Petunjuk penggunaan bahan jelas dan mudah dipahami		✓	
2.	Dalam media pembelajaran terjadi kesalahan cetak/ketik		✓	
3.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami	✓		
4.	Waktu yang disediakan untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran mencukupi		✓	
5.	Materi pembelajaran mudah dipahami	✓		
6.	Materi pembelajaran menarik	✓		
7.	Urutan materi tepat	✓		
8.	Ilustrasi atau gambar-gambar yang ada dalam media pembelajaran mendukung kegiatan pembelajaran	✓		
9.	Media pembelajaran dapat memotivasi pembelajaran siswa aktif	✓		
10.	Media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan	✓		

Lampiran F. Perangkat Pembelajaran**F.1 Silabus Kelas Eksperimen****SILABUS PEMBELAJARAN****SEKOLAH DASAR KELAS IV SEMESTER GENAP**

Nama Sekolah	: SDN Kepatihah 01 Jember
Mata Pelajaran	: Tematik (Bahasa Indonesia, IPS, PPKn)
Kelas/Semester	: IV/Genap
Tema	: Daerah Tempat Tinggalku
Subtema	: Lingkungan Tempat Tinggalku
Pembelajaran	: 3

Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian		Sumber
					Jenis	Bentuk	
Bahasa Indonesia 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	1. Menjelaskan pengertian teks fiksi 2. Menjelaskan macam-macam teks fiksi	Kegiatan awal : 1. Guru mengucapkan salam 2. Siswa melakukan doa bersama 3. Guru memeriksa	<ul style="list-style-type: none"> • Teks cerita fiksi • Penokohan fiksi • Kegiatan ekonomi 	4x35 menit	Tes tuliskan	Objektif	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Tematik kelas IV tema daerah tempat

Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian		Sumber
					Jenis	Bentuk	
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	3. Menjelaskan unsur-unsur cerita fiksi 4. Menjelaskan tokoh-tokoh yang ada dalam teks fiksi 5. Menjelaskan peran tokoh yang ada dalam teks fiksi 6. Menjelaskan watak tokoh dalam cerita 7. Menyimpulkan pesan moral yang terdapat dalam teks fiksi 8. Menjelaskan pengertian potensi daerah 9. Menjelaskan macam jenis pekerjaan 10. Menjelaskan jenis-jenis pekerjaan berdasarkan lingkungan tempat	kehadiran siswa 4. Guru menyampaikan pembelajaran yang akan dilakukan Kegiatan inti: 1. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang keadaan daerah tempat tinggalnya 2. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang jenis pekerjaan di daerah tempat tinggalnya 3. Siswa membaca teks tentang jenis mata pencaharian berdasarkan tempat hidupnya 4. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggal	<ul style="list-style-type: none"> • Potensi daerah tempat tinggal • Jenis mata pencaharian berdasarkan tempat tinggal • Keberagaman karakteristik individu 				tinggalku <ul style="list-style-type: none"> • Materi pelajaran yang dibuat oleh guru

Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian		Sumber
					Jenis	Bentuk	
	tinggal	5. Siswa mewawancarai teman sebangkunya tentang jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggalnya					
	11. Menjelaskan pengaruh lingkungan tempat tinggal terhadap jenis pekerjaan dan perbedaan jenis pekerjaan di setiap daerah	6. Salah satu siswa membacakan hasil wawancaranya					
	12. Menjelaskan hubungan keadaan alam dengan mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggalnya	7. Siswa membaca teks cerita fiksi yang berjudul Asal Mula Bukit Catu					
	13. Menjelaskan karakteristik individu dalam keluarga sesuai gambar	8. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tokoh dan peranan tokoh dalam cerita fiksi					
	14. Menjelaskan karakteristik individu di dalam keluarganya	9. Siswa mencermati cerita fiksi					
	15. Menjelaskan	10. Siswa berdiskusi dengan teman sebangku untuk menjawab pertanyaan dari guru dan					

Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian		Sumber
					Jenis	Bentuk	
	keberagaman di lingkungan tempat tinggal	disampaikan di depan kelas					
16. Menjelaskan sikap dalam menghadapi perbedaan		11. Siswa mendengarkan petunjuk guru untuk mengamati gambar pada buku 12. Siswa mendengarkan guru menjelaskan tentang keberagaman 13. Siswa mengidentifikasi karakteristik individu 14. Siswa membentuk kelompok 15. Siswa melakukan permainan ular tangga sesuai aturan 16. Siswa menjawab pertanyaan yang ada pada permainan ular tangga 17. Siswa bersama dengan guru membahas pertanyaan yang ada pada permainan ular tangga					

Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian		Sumber
					Jenis	Bentuk	
		18. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru Kegiatan penutup: 1. Guru bersama siswa mengevaluasi pekerjaan yang telah dijalankan 2. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah berlangsung dan memberikan refleksi.					

F.2 Silabus Kelas Kontrol**SILABUS PEMBELAJARAN****SEKOLAH DASAR KELAS IV SEMESTER GENAP**

Nama Sekolah	: SDN Kepatihah 01 Jember
Mata Pelajaran	: Tematik (Bahasa Indonesia, IPS, PPKn)
Kelas/Semester	: IV/Genap
Tema	: Daerah Tempat Tinggalku
Subtema	: Lingkungan Tempat Tinggalku
Pembelajaran	: 3

Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian		Sumber
					Jenis	Bentuk	
Bahasa Indonesia 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 4.9 Menyampaikan	1. Menjelaskan pengertian teks fiksi 2. Menjelaskan macam-macam teks fiksi 3. Menjelaskan	Kegiatan awal : 1. Guru mengucapkan salam 2. Siswa melakukan doa bersama 3. Guru memeriksa kehadiran siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Teks cerita fiksi • Penokohan fiksi • Kegiatan ekonomi • Potensi 	4x35 menit	Tes tulisi	Objektif	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Tematik kelas IV tema daerah tempat tinggalku

Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian		Sumber
					Jenis	Bentuk	
hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	<p>unsur-unsur cerita fiksi</p> <p>4. Menjelaskan tokoh-tokoh yang ada dalam teks fiksi</p> <p>5. Menjelaskan peran tokoh yang ada dalam teks fiksi</p> <p>6. Menjelaskan watak tokoh dalam cerita</p> <p>7. Menyimpulkan pesan moral yang terdapat dalam teks fiksi</p> <p>8. Menjelaskan pengertian potensi daerah</p> <p>9. Menjelaskan macam jenis pekerjaan</p> <p>10. Menjelaskan jenis-jenis pekerjaan berdasarkan lingkungan tempat tinggal</p>	<p>4. Guru menyampaikan pembelajaran yang akan dilakukan</p> <p>Kegiatan inti:</p> <p>1. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang keadaan daerah tempat tinggalnya</p> <p>2. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang jenis pekerjaan di daerah tempat tinggalnya</p> <p>3. Siswa membaca teks tentang jenis mata pencaharian berdasarkan tempat hidupnya</p> <p>4. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggal</p> <p>5. Siswa mendengarkan</p>	<p>daerah tempat tinggal</p> <ul style="list-style-type: none"> Jenis mata pencaharian berdasarkan tempat tinggal Keberagaman karakteristik individu 				<ul style="list-style-type: none"> Materi pelajaran yang dibuat oleh guru

Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian		Sumber
					Jenis	Bentuk	
	11. Menjelaskan pengaruh lingkungan tempat tinggal terhadap jenis pekerjaan dan perbedaan jenis pekerjaan di setiap daerah	penjelasan guru tentang tokoh dan peranan tokoh dalam cerita fiksi					
	12. Menjelaskan hubungan keadaan alam dengan mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggalnya	6. Siswa mendengarkan petunjuk guru untuk mengamati gambar pada buku					
	13. Menjelaskan karakteristik individu dalam keluarga sesuai gambar	7. Siswa mendengarkan guru menjelaskan tentang keberagaman					
	14. Menjelaskan karakteristik individu di dalam keluarganya	8. Siswa mengidentifikasi karakteristik individu					
	15. Menjelaskan keberagaman di	9. Siswa membentuk kelompok					
		10. Siswa melakukan permainan ular tangga					
		11. Siswa menjawab pertanyaan yang ada pada permainan ular tangga					
		12. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru					
		Kegiatan penutup:					

Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian		Sumber
					Jenis	Bentuk	
	lingkungan tempat tinggal 16. Menjelaskan sikap dalam menghadapi perbedaan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru bersama siswa mengevaluasi pekerjaan yang telah dijalankan2. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah berlangsung dan memberikan refleksi.					

Lampiran F.3 RPP Kelas Eksperimen**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS EKSPERIMEN**

Satuan Pendidikan	: SDN Kepatihan 01 Jember
Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 8	: Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema 1	: Lingkungan Tempat Tinggalku
Pembelajaran	: 3
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (4 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)**Bahasa Indonesia**

3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.

4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

IPS

- 3.5 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
- 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

PPKn

- 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

C. INDIKATOR**Bahasa Indonesia**

1. Menjelaskan pengertian teks fiksi.
2. Menjelaskan macam-macam teks fiksi.
3. Menjelaskan unsur-unsur cerita fiksi.
4. Menjelaskan tokoh-tokoh yang ada dalam teks fiksi.
5. Menjelaskan peranan tokoh yang ada dalam teks fiksi.
6. Menjelaskan watak tokoh dalam cerita.
7. Menyimpulkan pesan moral yang terdapat dalam teks fiksi.

IPS

1. Menjelaskan pengertian potensi daerah.
2. Menjelaskan macam-macam jenis pekerjaan.
3. Menjelaskan jenis-jenis pekerjaan berdasarkan lingkungan tempat tinggal.
4. Menjelaskan pengaruh lingkungan tempat tinggal terhadap jenis pekerjaan dan perbedaan jenis pekerjaan di setiap daerah.

5. Menjelaskan hubungan keadaan alam dengan mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggalnya.

PPKn

1. Menjelaskan karakteristik individu dalam keluarga sesuai gambar.
2. Menjelaskan karakteristik individu di dalam keluarganya.
3. Menjelaskan keberagaman di lingkungan tempat tinggal.
4. Menjelaskan sikap dalam menghadapi perbedaan.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Bahasa Indonesia

1. Setelah membaca buku, siswa dapat menjelaskan pengertian teks fiksi dengan benar.
2. Setelah membaca buku, siswa dapat menjelaskan macam-macam teks fiksi dengan benar.
3. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan unsur-unsur cerita fiksi dengan benar.
4. Setelah membaca teks fiksi, siswa dapat menjelaskan tokoh-tokoh yang ada dalam teks fiksi dengan benar.
5. Setelah membaca teks fiksi, siswa dapat menjelaskan peranan tokoh yang ada dalam teks fiksi dengan benar.
6. Setelah membaca teks fiksi, siswa dapat menjelaskan watak tokoh dalam cerita dengan benar.
7. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menyimpulkan pesan moral yang terdapat dalam teks fiksi dengan benar.

IPS

1. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan pengertian potensi daerah dengan benar.
2. Setelah membaca teks tentang jenis mata pencaharian, siswa dapat menjelaskan macam-macam jenis pekerjaan dengan benar.

3. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan jenis-jenis pekerjaan berdasarkan lingkungan tempat tinggal dengan benar.
4. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan pengaruh lingkungan tempat tinggal terhadap jenis pekerjaan dan perbedaan jenis pekerjaan di setiap daerah dengan benar.
5. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat Menjelaskan hubungan keadaan alam dengan mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggalnya dengan benar.

PPKn

1. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menjelaskan karakteristik individu dalam keluarga sesuai gambar dengan benar.
2. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan karakteristik individu di dalam keluarganya dengan benar.
3. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan keberagaman di lingkungan tempat tinggal dengan benar.
4. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan sikap dalam menghadapi perbedaan dengan benar.

E. KARAKTER YANG DIHARAPKAN

1. Karakter keberanian ditanamkan melalui kegiatan tanya jawab dan menyampaikan pendapat.
2. Karakter percaya diri ditanamkan melalui kegiatan membuat kesimpulan.
3. Karakter tanggung jawab ditanamkan pada siswa melalui tugas yang diberikan guru.
4. Karakter jujur ditanamkan pada siswa melalui mengerjakan tugas secara mandiri.
5. Karakter disiplin ditanamkan pada siswa melalui kegiatan mengerjakan tugas tepat waktu.

F. MATERI PEMBELAJARAN

Bahasa Indonesia

Teks cerita fiksi

IPS

Kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar

PPKn

Keberagaman karakteristik individu

G. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan.

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam. 2. Guru memeriksa kehadiran siswa. 3. Guru menyampaikan pembelajaran yang akan dilakukan.	1. Siswa melakukan doa bersama.	10 menit
Inti		1. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang keadaan daerah tempat tinggalnya. 2. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang jenis pekerjaan di daerah tempat tinggalnya. 3. Siswa membaca teks tentang jenis mata pencaharian berdasarkan	115 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
		tempat hidupnya.	
		4. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggal.	
		5. Siswa mewawancarai teman sebangkunya tentang jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggalnya.	
		6. Salah satu siswa membacakan hasil wawancara.	
		7. Siswa membaca teks cerita fiksi yang berjudul “Asal Mula Bukit Catu”.	
		8. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tokoh dan peranan tokoh dalam cerita fiksi.	
		9. Siswa membaca cerita fiksi.	
		10. Siswa berdiskusi dengan teman sebangku untuk menjawab pertanyaan dari guru dan disampaikan di depan	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
		<p>kelas.</p> <p>11. Siswa mendengarkan petunjuk guru untuk mengamati gambar pada buku.</p> <p>12. Siswa mendengarkan guru menjelaskan tentang keberagaman.</p> <p>13. Siswa mengidentifikasi karakteristik individu.</p> <p>14. Siswa membentuk kelompok.</p> <p>15. Siswa melakukan permainan ular tangga sesuai aturan.</p> <p>16. Siswa menjawab pertanyaan yang ada pada ular tangga.</p> <p>17. Siswa bersama dengan guru membahas pertanyaan yang ada pada permainan ular tangga.</p> <p>18. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.</p>	
Penutup	1. Guru bersama siswa mengevaluasi		15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
	pekerjaan yang telah dijalankan		
	2. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah berlangsung dan memberikan refleksi.		

I. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber Belajar:

Kemdikbud. (2016). *Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas 4*. Jakarta: Depdiknas.

2. Media Pembelajaran: permainan ular tangga

J. PENILAIAN

1. Prosedur : Penilaian dilakukan saat proses dan akhir pembelajaran.
2. Jenis tes : tes tulis
3. Bentuk tes : tes objektif (pilihan ganda)

Jember, 6 Februari 2018

Peneliti

Dian Maharani

NIM 140210204010

Lampiran F.4 RPP Kelas Kontrol**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS KONTROL**

Satuan Pendidikan	: SDN Kepatihan 01 Jember
Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 8	: Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema 1	: Lingkungan Tempat Tinggalku
Pembelajaran	: 3
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (4 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)**Bahasa Indonesia**

3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.

4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

IPS

- 3.5 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
- 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

PPKn

- 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

C. INDIKATOR**Bahasa Indonesia**

1. Menjelaskan pengertian teks fiksi.
2. Menjelaskan macam-macam teks fiksi.
3. Menjelaskan unsur-unsur cerita fiksi.
4. Menjelaskan tokoh-tokoh yang ada dalam teks fiksi.
5. Menjelaskan peranan tokoh yang ada dalam teks fiksi.
6. Menjelaskan watak tokoh dalam cerita.
7. Menyimpulkan pesan moral yang terdapat dalam teks fiksi.

IPS

1. Menjelaskan pengertian potensi daerah.
2. Menjelaskan macam-macam jenis pekerjaan.
3. Menjelaskan jenis-jenis pekerjaan berdasarkan lingkungan tempat tinggal.
4. Menjelaskan pengaruh lingkungan tempat tinggal terhadap jenis pekerjaan dan perbedaan jenis pekerjaan di setiap daerah.

5. Menjelaskan hubungan keadaan alam dengan mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggalnya.

PPKn

1. Menjelaskan karakteristik individu dalam keluarga sesuai gambar.
2. Menjelaskan karakteristik individu di dalam keluarganya.
3. Menjelaskan keberagaman di lingkungan tempat tinggal.
4. Menjelaskan sikap dalam menghadapi perbedaan.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Bahasa Indonesia

1. Setelah membaca buku, siswa dapat menjelaskan pengertian teks fiksi dengan benar.
2. Setelah membaca buku, siswa dapat menjelaskan macam-macam teks fiksi dengan benar.
3. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan unsur-unsur cerita fiksi dengan benar.
4. Setelah membaca teks fiksi, siswa dapat menjelaskan tokoh-tokoh yang ada dalam teks fiksi dengan benar.
5. Setelah membaca teks fiksi, siswa dapat menjelaskan peranan tokoh yang ada dalam teks fiksi dengan benar.
6. Setelah membaca teks fiksi, siswa dapat menjelaskan watak tokoh dalam cerita dengan benar.
7. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menyimpulkan pesan moral yang terdapat dalam teks fiksi dengan benar.

IPS

1. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan pengertian potensi daerah dengan benar.
2. Setelah membaca teks tentang jenis mata pencaharian, siswa dapat menjelaskan macam-macam jenis pekerjaan dengan benar.

3. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan jenis-jenis pekerjaan berdasarkan lingkungan tempat tinggal dengan benar.
4. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan pengaruh lingkungan tempat tinggal terhadap jenis pekerjaan dan perbedaan jenis pekerjaan di setiap daerah dengan benar.
5. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat Menjelaskan hubungan keadaan alam dengan mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggalnya dengan benar.

PPKn

1. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menjelaskan karakteristik individu dalam keluarga sesuai gambar dengan benar.
2. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan karakteristik individu di dalam keluarganya dengan benar.
3. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan keberagaman di lingkungan tempat tinggal dengan benar.
4. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan sikap dalam menghadapi perbedaan dengan benar.

E. KARAKTER YANG DIHARAPKAN

1. Karakter keberanian ditanamkan melalui kegiatan tanya jawab dan menyampaikan pendapat.
2. Karakter percaya diri ditanamkan melalui kegiatan membuat kesimpulan.
3. Karakter tanggung jawab ditanamkan pada siswa melalui tugas yang diberikan guru.
4. Karakter jujur ditanamkan pada siswa melalui mengerjakan tugas secara mandiri.
5. Karakter disiplin ditanamkan pada siswa melalui kegiatan mengerjakan tugas tepat waktu.

F. MATERI PEMBELAJARAN

Bahasa Indonesia

Teks cerita fiksi

IPS

Kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar

PPKn

Keberagaman karakteristik individu

G. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Ceramah, tanya jawab, dan penugasan.

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam.	1. Siswa melakukan doa bersama.	10 menit
	2. Guru memeriksa kehadiran siswa.		
	3. Guru menyampaikan pembelajaran yang akan dilakukan.		
Inti		1. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang keadaan daerah tempat tinggalnya.	115 menit
		2. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang jenis pekerjaan di daerah tempat tinggalnya.	
		3. Siswa membaca teks tentang jenis mata pencaharian berdasarkan	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
		<p>tempat hidupnya.</p> <p>4. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggal.</p> <p>5. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tokoh dan peranan tokoh dalam cerita fiksi.</p> <p>6. Siswa mendengarkan petunjuk guru untuk mengamati gambar pada buku.</p> <p>7. Siswa mendengarkan guru menjelaskan tentang keberagaman.</p> <p>8. Siswa mengidentifikasi karakteristik individu.</p> <p>9. Siswa membentuk kelompok.</p> <p>10. Siswa melakukan permainan ular tangga .</p> <p>11. Siswa menjawab pertanyaan yang ada pada ular tangga.</p> <p>12. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru</p>	
Penutup	1. Guru bersama		15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
	siswa		
	mengevaluasi pekerjaan yang telah dijalankan		
	2. Guru		
	menyimpulkan pembelajaran yang telah berlangsung dan memberikan refleksi.		

I. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber Belajar:

Kemdikbud. (2016). *Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas 4*. Jakarta: Depdiknas.

2. Media Pembelajaran: permainan ular tangga

J. PENILAIAN

1. Prosedur : Penilaian dilakukan saat proses dan akhir pembelajaran.
2. Jenis tes : tes tulis
3. Bentuk tes : tes objektif (pilihan ganda)

Jember, 6 Februari 2018

Peneliti

Dian Maharani

NIM 140210204010

Lampiran F.5 Materi Pembelajaran

Hai, teman-teman.

Namaku Dayu.

Aku dan keluargaku berasal dari Bali.

Saat di Bali, aku tinggal di daerah Tabanan.

Bagaimana kondisi lingkungan tempat tinggalku? Ayo kita cari tahu!



Bali sangatlah terkenal hingga di luar negeri sebagai ikon pariwisata Indonesia. Bali memiliki pariwisata seperti wisata alam serta wisata seni dan budaya. Provinsi Bali terbagi atas 8 kabupaten dan 1 kotamadya Tabanan merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Bali. Wilayah Kabupaten Tabanan didominasi oleh pegunungan dan pantai. Tabanan juga terkenal sebagai penghasil beras dan sayuran. Mayoritas penduduknya bermatapencaharian sebagai petani, namun penduduk yang tinggal di pantai bermatapencaharian sebagai nelayan. Keadaan alam suatu tempat memengaruhi mata pencaharian penduduknya. Ayo, kita cari tahu lebih lanjut.

Ayo Membaca!

Lingkungan mempengaruhi mata pencaharian penduduk di suatu daerah. Mata pencaharian penduduk di suatu daerah berbeda dengan daerah lainnya. Mata pencaharian penduduk di daerah pesisir pantai berbeda dengan penduduk di daerah dataran rendah maupun di dataran tinggi. Simak penjelasan berikut.

1. Penduduk di daerah pantai bermata pencaharian sebagai nelayan, petani tambak, pedagang, petani, dan perajin.
2. Penduduk di daerah dataran rendah bermata pencaharian sebagai buruh, petani, pedagang, dan peternak.

3. Penduduk di daerah dataran tinggi bermata pencaharian sebagai petani, peternak, pedagang, dan pekerja perkebunan, misalnya teh, kopi, dan cengkeh.

Penduduk yang tinggal di desa juga memiliki mata pencaharian yang berbeda dengan penduduk di kota. Penduduk di desa lebih banyak berminat pencaharian sebagai petani, peternak, perajin, pedagang, buruh tani dan perkebunan. Penduduk di kota bermata pencaharian sebagai pekerja jasa (banker, konsultan, pengacara, sopir), karyawan, pedagang, dan buruh pabrik.

A. Potensi Daerah

Kegiatan ekonomi di suatu tempat berkaitan erat dengan potensi di suatu daerah. Manusia berusaha memanfaatkan apa yang ada di sekitar lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Segala sesuatu yang ada di suatu daerah yang dapat dimanfaatkan lebih jauh disebut potensi daerah. Tanah yang subur, pemandangan alam yang indah, laut yang kaya akan ikan merupakan contoh potensi yang ada di suatu daerah. Keindahan kesenian dan aneka budaya di suatu daerah juga merupakan potensi daerah. Marilah kita ikuti penjelasan dari pembagian potensi daerah berikut ini!

Di setiap daerah tentu memiliki potensi yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan. Potensi ini kadang berbeda satu sama lain. Secara umum potensi yang terdapat di wilayah Indonesia dapat dibedakan menjadi tiga, yakni sebagai berikut:

1. Potensi Alam

Potensi alam merupakan seluruh kenampakan alam beserta sumber daya alam yang terdapat di suatu daerah. Pada semester satu kita sudah belajar tentang kenampakan alam dan sumber daya alam yang terkandung di dalamnya. Potensi alam di yang terdapat di Indonesia dapat dibedakan menjadi tiga yakni sebagai berikut:

a. Potensi alam wilayah daratan

Pada umumnya wilayah daratan di Indonesia sangat subur. Di dalamnya terkandung berbagai kekayaan alam seperti minyak bumi, gas alam, emas, tembaga serta bahan mineral lainnya.

1) Dataran rendah

Dataran rendah merupakan daratan yang memiliki ketinggian 0 – 200 meter di atas permukaan air laut. Dataran rendah biasanya berada dekat laut. Dataran rendah sering dimanfaatkan untuk pemukiman penduduk, pertanian, pertambangan dan perdagangan. Tanaman yang cocok tumbuh di dataran rendah antara lain padi dan palawija. Dataran rendah di Indonesia banyak berkembang menjadi perkotaan dan pusat industri. Selain karena letaknya yang strategis di tepi laut, jalan-jalan di daerah dataran rendah juga lebih mudah, tidak naik turun seperti di pegunungan.

2) Dataran tinggi

Dataran tinggi merupakan daratan luas yang berada pada ketinggian di atas 200 meter. Dataran tinggi sering dimanfaatkan untuk usaha perkebunan dan tempat wisata. Tanaman yang cocok untuk usaha perkebunan di dataran tinggi antara lain teh, kopi, cengkih, dan sayuran. Dataran tinggi yang ada di Indonesia antara lain Dataran Tinggi Dieng, Dataran Tinggi Alas, dan Dataran Tinggi Kerinci.

b. Potensi alam wilayah perairan

1) Laut

Luas laut di Indonesia adalah dua pertiga dari luas seluruh wilayah Indonesia. Sumber daya alam yang terkandung di dalamnya sangat banyak. Antara lain berbagai macam ikan, udang, kerang, rumput laut serta mutiara. Selain itu berbagai bahan tambang juga terkandung di dalam lautan. Laut dan selat (laut sempit) yang termasuk wilayah Indonesia antara lain Laut Jawa, Laut Flores, Laut Sulawesi, Selat Makassar, Selat Sunda, dan Selat Karimata.

2) Perairan darat

Perairan darat merupakan perairan yang berair tawar. Yang termasuk perairan darat adalah sungai, danau dan waduk. Perairan darat dapat dimanfaatkan untuk olah raga, sarana transportasi, rekreasi, perikanan dan pertambangan. Air yang bertenaga seperti air terjun juga dimanfaatkan untuk pembangkit tenaga listrik. Beberapa contoh perairan daratan di Indonesia antara lain Sungai Kapuas (Kalimantan), Sungai Bengawan Solo (Jawa Tengah), Waduk Jatiluhur, Sungai Musi (Sumatera), Danau Toba (Sumatera), Danau Poso, dan Waduk Gajah Mungkur.

c. Potensi alam wilayah udara

Wilayah udara merupakan wilayah yang berada di atas suatu negara. Suatu negara dapat memanfaatkan wilayah udaranya untuk kebutuhan negaranya. Negara lain tidak boleh sembarangan masuk ke wilayah udara suatu negara. Jika hendak mengambil manfaat harus dengan seijin negara yang bersangkutan. Indonesia memiliki wilayah udara yang cukup luas. Wilayah udara ini kita dapat memanfaatkannya untuk sarana lalu lintas udara, sebagai sarana komunikasi dan olah raga udara. Pada wilayah udara ini juga terdapat sinar matahari yang juga merupakan sumber daya alam. Sinar matahari sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Tidak semua wilayah di dunia ini terdapat sinar matahari sepanjang tahun. Tahukah kamu banyak wisatawan asing yang datang ke Indonesia hanya untuk berjemur diri di pantai. Akhir-akhir ini telah ditemukan pemanfaatan sinar matahari sebagai sumber tenaga mobil, mobil ini juga tidak menimbulkan pencemaran udara.

2. Potensi Sosial Budaya

Potensi sosial budaya merupakan potensi yang terdapat di kehidupan masyarakat. Berbagai jenis kesenian daerah dan adat istiadat merupakan contoh potensi sosial budaya.

a. Kesenian daerah

Bentuk-bentuk kesenian yang dapat menjadi potensi suatu daerah antara lain:

- 1) seni tari tradisional

Hampir di setiap daerah di Indonesia memiliki tarian khas dan unik. Contohnya Tari Piring dari Sumatera Barat, Tari Kecak dari Bali dan Tari Nelayan dari Maluku.

2) seni pertunjukan

seni pertunjukan disebut juga dengan seni pentas. Drama, wayang serta teater merupakan contoh seni pertunjukan. Contoh seni pertunjukan di Indonesia adalah Wayang Golek (Jawa Barat), Lenong (Betawi), dan Ogoh-ogoh (Bali)

3) seni musik tradisional

Seni musik tradisional meliputi lagu dan alat musik tradisional. Contoh lagu daerah antara lain Lagu Apuse (Papua), Ampar-ampar Pisang (Kalimantan Selatan), Kicir-kicir (Jakarta) dan Soleram (Riau)

4) seni rupa

Seni rupa terdiri dari berbagai bentuk, yaitu seni pahat, seni patung dan seni ukir. Daerah di Indonesia yang terkenal dengan seni pahat dan patung antara lain adalah daerah Bali. Sedangkan seni ukir yang terkenal adalah Jepara.

b. Tradisi atau adat istiadat

Tradisi atau adat istiadat merupakan kebiasaan yang dilakukan secara turun temurun oleh suatu masyarakat. Contoh tradisi yang dapat menjadi potensi daerah antara lain tradisi gotong royong dan upacara adat.

3. Potensi Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia yang terdapat di suatu daerah juga merupakan potensi daerah. Jumlah manusia yang banyak dan berkualitas sangat bermanfaat dalam kegiatan ekonomi. Berkualitas artinya memiliki kemampuan dan keterampilan atau terdidik dan terlatih

B. Pemanfaatan Potensi Daerah dalam Kegiatan Ekonomi

Kegiatan ekonomi adalah kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan penghasilan, barang, atau jasa tertentu dengan tujuan mencapai kesejahteraan dalam hidupnya. Berikut macam-macam kegiatan ekonomi.

1. Produksi adalah kegiatan menghasilkan barang dan jasa. Orang yang melakukan kegiatan ini disebut produsen.
2. Distribusi adalah kegiatan menyalurkan barang hasil produksi dari produsen kepada konsumen. Orang yang melakukan kegiatan ini disebut distributor.
3. Konsumsi adalah kegiatan memakai barang-barang hasil produksi. Orang yang melakukan kegiatan ini disebut konsumen.

Pemanfaatan potensi alam untuk kegiatan ekonomi tersebut dapat dibagi menjadi beberapa bidang, yakni sebagai berikut:

1. bidang pertanian

Pertanian merupakan kegiatan mengolah tanah dan menanaminya dengan tanaman yang bermanfaat. Kegiatan pertanian memanfaatkan tanah yang subur di dataran rendah. Kegiatan ekonomi di bidang pertanian dibagi menjadi dua:

- a. pertanian pada lahan basah

Pertanian pada lahan basah senantiasa membutuhkan air yang banyak. Lahan pertanian ini disebut dengan sawah. Tanah yang terdapat di wilayah Indonesia banyak yang cocok untuk persawahan. Tanaman yang biasa di tanam di sawah adalah padi. Padi yang sudah dipanen menghasilkan beras dan setelah dimasak menjadi nasi. Nasi merupakan makanan pokok masyarakat di Indonesia. Indonesia merupakan penghasil padi yang cukup besar, meski demikian seringkali negara mengimpor beras dari luar negeri.

- b. pertanian pada lahan kering

Lahan yang kering ternyata dapat dimanfaatkan untuk usaha pertanian. Usaha pertanian pada lahan kering tidak membutuhkan air yang banyak. Ladang dan tegal merupakan contoh pertanian pada lahan kering. Contoh tanaman yang cocok di lahan yang kering adalah jagung, kacang-kacangan, ketela, tebu serta berbagai jenis palawija.

2. bidang perkebunan

Usaha perkebunan dapat dilakukan di dataran tinggi dan di dataran rendah. Wilayah Indonesia sangat potensial untuk dijadikan usaha di bidang perkebunan

karena tanahnya subur. Tanaman yang cocok untuk perkebunan di dataran tinggi antara lain teh, kopi, cengkih, strowbery dan sayur-sayuran. Tanaman yang cocok untuk perkebunan di dataran rendah antara lain kelapa, tembakau dan pepaya.

3. bidang peternakan

Pernahkan kalian melihat orang yang sedang menggembalakan kambing atau bebek? Menggembalakan artinya mencari tempat untuk merumput atau makan binatang ternak. Untuk usaha peternakan tentunya harus disesuaikan lokasinya. Daerah yang banyak terdapat padang rumput sangat cocok dan potensial untuk ternak sapi atau kambing. Usaha bidang peternakan dibagi menjadi:

- a. ternak hewan besar, contohnya: ternak sapi dan kerbau
- b. ternak hewan kecil, contohnya: ternak kambing dan kelinci
- c. ternak unggas, contohnya: ternak itik, angsa, dan burung

4. Bidang Perikanan

Usaha perikanan merupakan usaha menangkap ikan baik dari laut maupun dari sungai dan danau. Jenis ikan laut misalnya bandeng, pari, serta teri. Sedangkan ikan air tawar contohnya tawas, lele, nila, dan mas. Potensi perikanan di Indonesia cukup besar. Mengingat wilayah Indonesia sebagian besar adalah perairan. Ikan selain untuk dikonsumsi juga dimanfaatkan sebagai hiasan. Contohnya ikan arwana, mas koki dan dorang. Ikan juga dapat dibudidayakan atau dipelihara di kolam, empang atau tambak.

5. Bidang Perdagangan

Perdagangan sangat bermanfaat dalam kegiatan distribusi atau penyaluran barang dari produsen ke konsumen. Barang-barang yang tidak terdapat di kota didatangkan oleh pedagang dari desa. Sebaliknya, barang-barang kebutuhan yang tidak ada di desa didatangkan oleh pedagang dari kota. Kegiatan perdagangan dapat dilakukan di pasar, dengan berkeliling, membuka toko atau swalayan.

6. Bidang Perindustrian

Perindustrian merupakan kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang. Kegiatan industri membutuhkan bahan baku dan tenaga manusia. Bahan baku

industri memanfaatkan sumber daya alam yang ada. Lokasi industri biasanya dekat dengan bahan baku. Ada pula industri yang mendatangkan bahan baku dari tempat lain yang jauh. Perindustrian juga memanfaatkan sumber daya manusia. Tenaga manusia dibutuhkan dalam proses mengolah barang, mengoperasikan mesin, mengatur perusahaan dan memasarkan barang. Dibutuhkan tenaga manusia yang cakap, terampil dan terlatih. Berikut contoh industri adalah industri tekstil, industri baja, makanan, sepatu dan industri obat. Industri juga dapat dilakukan di rumah yang disebut sebagai industri rumah tangga (*home industry*). Hasil industri rumah tangga adalah kain batik, meja-kursi, tas, boneka, telur asin dan lain-lain.

7. Pertambangan

Indonesia merupakan negara yang kaya akan hasil tambang seperti pasir kuarsa, bijih besi, minyak bumi, emas, tembaga dan gas alam. Kegiatan pertambangan dapat dilakukan di daratan maupun di lautan. Pertambangan yang dilakukan di laut disebut pertambangan lepas pantai.

8. Pariwisata

Kegiatan pariwisata banyak memanfaatkan potensi alam, sosial dan budaya. Alam yang indah sangat potensial untuk kegiatan wisata. Keanekaragaman seni dan budaya di suatu daerah juga sangat potensial untuk kegiatan pariwisata. Berbagai tarian adat, rumah adat, seni musik dan makanan khas merupakan contoh budaya yang potensial untuk kegiatan wisata. Berbagai bangunan bersejarah dan bernilai seni seperti candi dan benteng juga banyak dimanfaatkan untuk kegiatan wisata Indonesia saat ini sedang menggalakkan kegiatan pariwisata dengan membuka obyek-obyek wisata baru. Adanya obyek wisata akan banyak mendatangkan wisatawan baik dari dalam negeri maupun luar negeri. Banyaknya kunjungan berarti akan meningkatkan pendapatan daerah. Dibukanya obyek wisata juga membuka banyak peluang usaha di tempat wisata. Seperti berdagang souvenir, sewa tikar, jasa transportasi, tukang foto dan lain-lain.

Ayo Membaca!**Bacalah cerita tersebut!****Asal Mula Bukit Catu**

Di pedalaman Pulau Bali, terdapat sebuah desa yang subur. Di sana, tinggal sepasang suami istri. Mereka bekerja sebagai petani. Menjelang musim panen, Si suami berkata pada istrinya.

Jika nanti hasil panen kita melimpah, buatlah tumpeng nasi yang besar. Kemudian, undanglah tetangga untuk makan bersama.”

Istrinya pun setuju. Kedua suami istri itupun berharap panen mereka melimpah.

Tak lama kemudian, harapan mereka terkabul. Si Istri menyiapkan tumpeng nasi dan mengundang seluruh penduduk desa untuk makan bersama.

Menjelang musim panen berikutnya, Si suami berkata lagi pada istrinya

“Semoga panen kita lebih banyak lagi, kalau bisa tiga kali lipat dari sebelumnya. Jika harapanku terkabul, buatlah tiga tumpeng nasi yang lebih besar dari sebelumnya.”

Kemudian, Si Istri membuat tiga tumpeng dan mengundang seluruh penduduk desa untuk berpesta kembali.

Beberapa hari kemudian, Si suami pergi ke sawah. Dalam perjalanan, ia melihat seongkok tanah yang berbentuk seperti catu. Catu adalah alat penakar nasi yang terbuat dari tempurung kelapa.

“Hmmm, aneh sekali. Sepertinya kemarin gundukan tanah ini tidak ada,” gumam Si suami.

Setelah pulang dari ladang, ia bercerita kepada istrinya. Kemudian, ia mengajukan usul kepada istrinya.

“Istriku, bagaimana kalau kita membuat beberapa catu nasi? Siapa tahu, kalau kita membuatnya, hasil panen kita akan semakin melimpah.”

Sejak saat itu, Si istri rajin membuat catu nasi. Setiap catu nasi yang dibuatnya, ia niatkan untuk menambah hasil panennya.

Namun, ada keanehan yang terjadi. Saat pergi ke sawah, ongkokan tanah yang ia temukan sebelumnya semakin membesar. Rupanya, setiap Si istri membuat catu nasi, saat itu pula ongkokan tanah membesar.

Sepasang suami istri itu pun tak menyadarinya. Bahkan, Si istri membuat catu nasi yang lebih besar setiap harinya. Lama-kelamaan, ongkokan tanah itu berubah menjadi sebuah bukit. Setelah Si petani dan istrinya berhenti membuat catu nasi, ongkokan tanah itu pun juga berhenti membesar. Sejak saat itu, ongkokan tanah itu disebut dengan Bukit Catu.

Cerita fiksi

Teks cerita fiksi adalah karya sastra yang berisi cerita rekaan atau didasari dengan angan-angan (fantasi) dan bukan berdasarkan kejadian nyata, hanya berdasarkan imajinasi pengarang. Imajinasi pengarang diolah berdasarkan pengalaman, wawasan, pandangan, tafsiran, kecendikiaan, penilaiannya terhadap berbagai peristiwa, baik peristiwa nyata maupun peristiwa hasil rekaan semata.

Jenis cerita fiksi ada 3, yaitu:

1. *Novel*, yaitu sebuah karya fiksi prosa yang tertulis dan naratif.
2. *Cerpen*, yaitu suatu bentuk prosa naratif fiktif yang cenderung padat dan langsung pada tujuannya.
3. *Roman*

Ciri-ciri cerita fiksi

1. Bersifat rekaan atau imajinasi pengarangnya
2. Memiliki kebenaran yang relatif atau tidak mutlak (tidak harus)
3. Bahasanya bersifat konotatif atau bersifat sindiran (bukan sebenarnya)
4. Tidak memiliki sistematika yang baku
5. Sasarannya emosi atau perasaan pembaca
6. Memiliki pesan moral atau amanat tertentu

Unsur-Unsur Cerita Fiksi

Berikut ini unsur intrinsik yang membangun cerita fiksi dimana unsur ini ada di dalam cerita fiksi.

- *Tema*, yaitu gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks.
- *Tokoh*, yaitu pelaku dalam karya sastra. Karya sastra dari segi peranan dibagi menjadi 2, yakni tokoh utama dan tokoh tambahan.
- *Alur/Plot*, yaitu cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan peristiwa yang lain.
- *Konflik*, yaitu kejadian yang tergolong penting, merupakan sebuah unsur yang sangat diperlukan dalam mengembangkan plot.
- *Klimaks*, yaitu saat sebuah konflik telah mencapai tingkat intensitas tertinggi, dan saat itu merupakan sebuah yang tidak dapat dihindari.
- *Latar*, yaitu tempat, waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.
- *Amanat*, yaitu pemecahan yang diberikan pengarang terhadap persoalan di dalam sebuah karya sastra.
- *Sudut pandang*, yaitu cara pandang pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca.
- *Penokohan*, yaitu teknik atau cara-cara menampilkan tokoh.

Sedangkan unsur ekstrinsik yang membentuk karya sastra dari luar sastra itu sendiri, berikut ini.

- Keadaan subjektivitas individu pengarang yang memiliki sikap.
- Keyakinan.
- Pandangan hidup yang keseluruhan itu akan mempengaruhi karya yang ditulisnya.
- Psikologi, baik yang berupa psikologi pengarang seperti ekonomi, politik, dan sosial juga akan mempengaruhi karya sastra.

- Pandangan hidup suatu bangsa.
- Berbagai karya seni yang lain, dan sebagainya.

Amati gambar berikut!



Keragaman berarti bermacam-macam atau berjenis-jenis. Pada manusia, keragaman yang dimaksud adalah perbedaan yang dimiliki oleh setiap individu. Perbedaan pada individu itu ada karena setiap manusia memiliki ciri khas tersendiri. Dengan demikian, keragaman karakteristik individu berarti perbedaan ciri-ciri khusus pada individu. Keragaman karakteristik individu dapat berupa keragaman fisik. Keragaman fisik dapat meliputi, warna kulit, jenis rambut, tinggi dan rendah badan serta berat badan. Selain keragaman fisik, juga terdapat keragaman kegemaran dan keragaman sifat.

Di dalam kehidupan ini kita tidak hidup sendiri, kita hidup berkelompok atau sering disebut masyarakat. Dalam bermasyarakat setiap individu pasti mempunyai kepentingan sendiri-sendiri yang harus dipenuhi. Maka dari itu kita dalam kehidupan bermasyarakat perlu adanya saling menghargai kepentingan kepentingan individu, supaya tercapai kesejahteraan dalam kehidupan bermasyarakat.

1. Pengertian Toleransi

Toleransi adalah perilaku terbuka dan menghargai segala perbedaan yang ada dengan sesama. Biasanya orang bertoleransi terhadap perbedaan kebudayaan dan agama. Namun, konsep toleransi ini juga bisa diaplikasikan untuk perbedaan

jenis kelamin, anak-anak dengan gangguan fisik maupun intelektual dan perbedaan lainnya.

Toleransi juga berarti menghormati dan belajar dari orang lain, menghargai perbedaan, menjembatani kesenjangan budaya, menolak stereotip yang tidak adil, sehingga tercapai kesamaan sikap dan Toleransi juga adalah istilah dalam konteks sosial, budaya dan agama yang berarti sikap dan perbuatan yang melarang adanya diskriminasi terhadap kelompok-kelompok yang berbeda atau tidak dapat diterima oleh mayoritas dalam suatu masyarakat.

2. Toleransi dalam Kehidupan Bermasyarakat

Toleransi adalah sebuah bentuk sikap akibat adanya persinggungan hak-hak individu dalam masyarakat atau hak-hak masyarakat dalam negara. Dapat dikatakan bahwa toleransi adalah sebuah solusi bagi adanya perbenturan hak-hak.

Masyarakat terdiri dari individu-individu dengan aturan-aturan yang berlaku di dalamnya. Dalam masyarakat yang beragam, toleransi memegang peran yang sangat penting. Masyarakat yang beragam ini akan memiliki banyak perbedaan-perbedaan, sehingga sangat mungkin perbenturan hak akan sering terjadi antara individu dalam kehidupan bermasyarakat ini.

Solusi dari perbenturan hak-hak dalam masyarakat akan tertuang, dalam peraturan yang ada dalam masyarakat, baik yang tertulis maupun yang tidak, yang biasanya di sebut dengan norma-norma. Masalah perbenturan hak adalah masalah yang penting. Masalah ini akan menentukan kondisi suatu masyarakat. Masyarakat akan hidup dengan nyaman jika masalah ini dapat terselesaikan dengan baik, dan sebaliknya jika masalah ini tidak terselesaikan, masyarakat hidup dalam kondisi yang tidak menyenangkan.

Banyak contoh yang menunjukkan kemampuan toleransi dalam menyelesaikan masalah ini. Toleransi berlaku di keluarga, masyarakat, dan juga negara dan antar negara.

3. Toleransi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara

Kehidupan berbangsa dan bernegara pada hakikatnya merupakan kehidupan masyarakat bangsa. Terdapat kehidupan berbagai macam adat istiadat, kebudayaan, suku, pemeluk agama dan penganut kepercayaan yang berbeda-

beda. Perbedaan tersebut tidak menjadikan bangsa ini tercerai-berai, akan tetapi justru menjadi kemajemukan kehidupan sebagai suatu bangsa dan negara Indonesia. Sebagaimana semboyan negara kita “Bineka Tunggal Ika” yang memiliki makna walaupun berbeda tetapi tetap satu, itu artinya kondisi bangsa Indonesia yang berbeda akan suku, adat istiadat, budaya, bahasa dan agama, tidak menyebabkan Bangsa Indonesia bercerai berai, namun justru menjadi sarana untuk mempererat rasa persatuan dan kesatuan Bangsa Indonesia. Oleh karena itu kehidupan tersebut perlu tetap dipelihara agar tidak terjadi disintegrasi bangsa. Adapun toleransi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara antara lain:

- a. Merasa senasib sepenanggungan.
- b. Menciptakan persatuan dan kesatuan, rasa kebangsaan atau nasionalisme.
- c. Mengakui dan menghargai hak asasi manusia.
- d. Tidak menjelek-jelekan kebudayaan, suku, adat istiadat orang lain

Lampiran G. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar

Sekolah : SDN Kepatihan 01 Jember

Kelas/ Semester : IV/ Genap

Tema/Subtema : Daerah Tempat Tinggalku/Lingkungan Tempat Tinggalku

Pembelajaran : 3

Kompetensi Dasar : **Bahasa Indonesia**

3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.

4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

IPS

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

PPKn

3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

INDIKATOR	JENJANG KEMAMPUAN				NOMER SOAL	BENTUK SOAL	SKOR
	C1	C2	C3	C4			
1. Siswa menjelaskan pengertian potensi daerah					10	Objektif	1
2. Siswa menjelaskan macam jenis pekerjaan					16	Objektif	1
3. Siswa menjelaskan jenis-jenis pekerjaan					11, 15	Objektif	1

INDIKATOR	JENJANG KEMAMPUAN				NOMER SOAL	BENTUK SOAL	SKOR
	C1	C2	C3	C4			
berdasarkan lingkungan tempat tinggal					13		
4. Siswa menganalisis kegiatan ekonomi yang dipengaruhi oleh keadaan alam					12		
5. Siswa menjelaskan pengaruh lingkungan tempat tinggal terhadap jenis pekerjaan dan perbedaan jenis pekerjaan disetiap daerah					17 18, 21, 22	Objektif	1
6. Siswa menjelaskan hubungan keadaan alam dengan mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggalnya					14, 20 19	Objektif	1
7. Siswa menjelaskan macam-macam teks fiksi					4, 6	Objektif	1
8. Siswa menjelaskan unsur-unsur cerita fiksi					7 8	Objektif	1
9. Siswa menjelaskan tokoh-tokoh yang ada dalam teks fiksi					1	Objektif	1
10. Siswa menjelaskan peran tokoh yang ada dalam teks fiksi					2	Objektif	1
11. Siswa menjelaskan watak tokoh dalam cerita					3, 9	Objektif	1
12. Siswa menyimpulkan pesan moral yang terdapat dalam teks fiksi					5	Objektif	1
13. Siswa menjelaskan karakteristik					26, 31	Objektif	1

INDIKATOR	JENJANG KEMAMPUAN				NOMER SOAL	BENTUK SOAL	SKOR
	C1	C2	C3	C4			
individu dalam keluarga sesuai gambar					34		
14. Siswa menganalisis karkteristik individu dalam keluarga sesuai gambar					29		
15. Siswa dapat menjelaskan karakteristik individu di dalam keluarganya.					27		
16. Siswa menganalisis keberagaman sifat dalam keluarga					35	Objektif	1
17. Siswa dapat menjelaskan keberagaman di lingkungan tempat tinggal					28, 30		
18. Siswa menjelaskan sikap dalam menghadapi perbedaan					24, 25	Objektif	1
					32, 33		
					23	Objektif	1
Skor Total							35

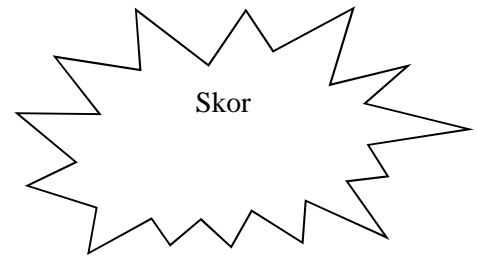
$$NA = \frac{\text{Jawaban Benar}}{\text{Skor Total}} \times 100$$

Lampiran H. Tes Hasil Belajar

Nama Siswa :

No. Absen :

Kelas :



Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat!

Kutipan fabel berikut untuk soal no 1 s/d 5!

Kelinci Sang Penakluk

Di sebuah hutan hiduplah gajah, kancil, musang, jerapah, banteng, kelinci dan seekor singa. Sang singa yang menjadi raja di hutan tersebut. Suatu hari sang singa ganas itu membuat peraturan bahwa dia tidak akan berburu binatang hutan. Sebagai gantinya harus ada binatang di sekelilingnya yang suka rela menjadi mangsanya.

Pada hari pertama setelah peraturan itu diberlakukan datanglah seekor kelinci. Sambil terengah-engah kelinci itu minta maaf kepada sang singa yang ganas itu.

“Maaf sang raja, saya datang terlambat. Ada singa lain yang tadi memburu saya,” kata si kelinci.

Kemudian, singa yang ganas itu mengangguk-anggukkan kepala dan langsung menyahut, “Mana singa yang mengejarmu? Akan kuhabisi dia sekarang juga.”

“Ya sang raja, dia ada di dalam sumur itu.”

Sang singa pun akhirnya pergi menuju sumur yang dimaksud oleh kelinci itu. Singa berkata, “mana singa yang mengejarmu itu?”.

“Ada di dalam sumur sana raja” jawab kelinci. Akhirnya sang singa pun masuk ke dalam sumur tersebut dan kelinci pun menutup pintu sumur dengan batu dan kayu.

Akhirnya, binatang-binatang itu menjadi lega. Berkat kecerdikan kelinci sang singa yang ganas itu masuk ke dalam sumur dan tidak ada lagi pemangsa di hutan itu.

1. Tokoh yang ada pada cerita di atas adalah...
 - A. kancil dan gajah
 - B. kancil dan musang
 - C. kelinci dan singa
 - D. kelinci dan jerapah
2. Siapa yang menjadi tokoh antagonis dalam cerita tersebut...
 - A. kancil
 - B. gajah
 - C. kelinci
 - D. singa
3. Watak singa pada cerita di atas adalah, kecuali...
 - A. bijaksana
 - B. jahat
 - C. kejam
 - D. semena-mena

Bacalah cerita di bawah untuk menjawab soal nomer 6-8!

Burung Gagak yang Haus

Pada suatu hari yang panas, seekor burung gagak kehausan, terbang di atas ladang untuk mencari air. Lama sekali ia terbang untuk mencari air, tetapi tidak menemukannya. Tiba-tiba ia melihat sebuah tempayan air di bawah sana. Ia pun terbang ke bawah untuk melihat kalau-kalau ada air di dalamnya. ia senang karena dapat melihat air di dalam tempayan itu. Kemudian, gagak itu berusaha memasukkan kepalanya ke dalam tempayan. Sayangnya, leher tempayan itu terlalu sempit untuk kepalanya. Gagak berusaha untuk menggulingkan tempayan itu agar airnya mengalir. Namun, tempayan itu terlalu berat baginya.

Gagak itu lalu berpikir keras sebentar. Ketika menengok ke kanan dan ke kiri, ia melihat beberapa kerikil. Tiba-tiba terlintas dalam pikirannya gagasan yang bagus. Ia pun mulai memunguti kerikil itu satu demi satu, lalu memasukan setiap kerikil itu ke dalam tempayan. Semakin banyak kerikil yang dimasukkan, air pun naik. Oleh karena itu, burung gagak itu bisa meminum air dari tempayan tersebut.

4. Kutipan teks yang mencerminkan watak burung gagak tersebut terdapat di...
 - A. Ia pun mulai memunguti kerikil itu satu demi satu, lalu memasukan setiap kerikil itu ke dalam tempayan. Semakin banyak kerikil yang dimasukkan, air pun naik.
 - B. Kemudian, gagak itu berusaha memasukkan kepalanya ke dalam tempayan.
 - C. Tiba-tiba ia melihat sebuah tempayan air di bawah sana.
 - D. Ia pun terbang ke bawah untuk melihat kalau-kalau ada air di dalamnya. ia senang karena dapat melihat air di dalam tempayan itu.
5. Pesan moral yang terdapat dalam cerita di atas yaitu...
 - A. Barang siapa yang menaruh kerikil, pasti akan mendapatkan air
 - B. Barang siapa yang berusaha, pasti akan membuahkan hasil
 - C. Menyerahlah jika menginginkan sesuatu yang sulit diraih
 - D. Barang siapa yang merasa kehausan, maka turunlah ke bawah
6. Berikut yang termasuk kedalam cerita/tulisan non fiksi adalah...
 - A. cerpen
 - B. fabel
 - C. novel
 - D. biografi
7. Unsur yang terdapat langsung di dalam sebuah cerita dinamakan unsur...
 - A. instrinsik
 - B. ekstrinsik
 - C. unsur inti
 - D. tema

8. Cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan peristiwa yang lain disebut dengan...
- A. latar
 - B. tokoh
 - C. alur
 - D. tema
9. Watak tokoh dalam suatu cerita dapat kita ketahui dari...
- A. penjelasan pengarang
 - B. nama tokoh
 - C. perilaku dan percakapan tokoh
 - D. orang yang membaca cerita
10. Segala sesuatu yang ada di suatu daerah yang dapat dimanfaatkan lebih jauh disebut...
- A. otonomi daerah
 - B. potensi daerah
 - C. wisata daerah
 - D. sumber daya daerah
11. Salah satu pemanfaatan potensi daerah pesisir adalah dengan cara menghasilkan, kecuali...
- A. petis
 - B. terasi
 - C. keripik jagung
 - D. ikan teri
12. Kegiatan ekonomi masyarakat dipengaruhi keadaan alam. Di daerah perkotaan lebih cocok untuk kegiatan perdagangan. Hal itu terjadi karena....
- 1) Daerah perkotaan merupakan daerah yang padat penduduk
 - 2) Perilaku masyarakat perkotaan yang konsumtif
 - 3) Banyak daerah pertokoan sehingga mudah mendapatkan sesuatu
 - 4) Daerah perkotaan merupakan daerah dengan lahan yang sempit sehingga tidak memungkinkan untuk bercocok tanam.

Alasan yang kurang tepat untuk menjawab kenapa daerah perkotaan cocok untuk kegiatan perdagangan ditunjukkan oleh nomer...

- A. 1 dan 3
 - B. 3 saja
 - C. 1 dan 2
 - D. 1,2,3 dan 4 adalah alasan yang tepat
13. Di daerah pesisir, masyarakatnya akan cenderung bermata pencaharian sebagai...
- A. petani
 - B. pegawai kantor
 - C. nelayan
 - D. pedagang
14. Alasan kenapa masyarakat di daerah dataran rendah cenderung bermata pencaharian sebagai petani yaitu...
- A. karena tidak ada pekerjaan lain
 - B. karena pekerjaannya lebih gampang
 - C. karena sebagian besar masyarakatnya laki-laki
 - D. karena tanahnya yang subur
15. Banyak yang menjadi petani sayuran dan bunga di daerah...
- A. pantai
 - B. danau
 - C. dataran tinggi
 - D. dataran rendah
16. Berikut yang bukan termasuk pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah...
- A. dokter
 - B. montir
 - C. pembuat roti
 - D. perawat
17. Sebuah kawasan yang terletak di daerah industri dengan banyak pabrik, maka sebagian besar penduduknya akan bermata pencaharian sebagai...
- A. tukang kayu

- B. karyawan pabrik
 - C. peternak
 - D. petani
18. Adi tinggal di daerah yang mayoritas masyarakatnya menjadi seorang nelayan. Ketika ditanya apa cita-citanya ia menjawab ingin jadi seorang nelayan. Hal itu bisa terjadi karena...
- A. pekerjaan nelayan adalah pekerjaan yang keren
 - B. adi senang pergi ke laut
 - C. lingkungan mempengaruhi pikiran adi
 - D. nelayan punya banyak ikan
19. Daratan yang memiliki ketinggian 0 – 200 meter di atas permukaan air laut disebut...
- A. dataran tinggi
 - B. dataran rendah
 - C. dataran bukit
 - D. pantai
20. Daratan luas yang berada pada ketinggian di atas 200 meter disebut...
- A. dataran tinggi
 - B. dataran rendah
 - C. dataran bukit
 - D. pantai
21. Berikut merupakan mata pencaharian yang mungkin dipilih oleh seseorang yang tinggal di daerah perkotaan, kecuali...
- A. karyawan kantor
 - B. petani
 - C. dokter
 - D. penjaga toko
22. Pekerjaan yang mungkin dilakukan oleh seseorang yang tinggal di daerah dataran tinggi yaitu...
- A. petani bunga
 - B. petani sayur

- C. petani jagung
D. nelayan
23. Terhadap perbedaan yang dimiliki baik fisik sifat dan kebiasaan dalam setiap keluarga, sikap kita harus...
- A. mengucilkan
B. saling menghargai
C. saling menghina
D. menang sendiri
24. Arti dari bhineka tunggal ika yaitu...
- A. indonesia memiliki perbedaan
B. berbeda-beda tapi tetap sama
C. berbeda-beda tetapi tetap satu jua
D. yang berbeda selalu tidak sama
25. Perbedaan yang dimiliki oleh setiap individu disebut dengan...
- A. keragaman
B. keseragaman
C. kesamaan
D. kepribadian



Berdasarkan gambar di samping, Andi adalah anak yang...

- A. pintar
B. cerdas
C. tidak jujur
D. jujur
27. Di bawah ini merupakan contoh keragaman fisik yang dimiliki oleh manusia, kecuali
- A. warna rambut
B. berat badan
C. warna kulit
D. sifat

28. Setiap hari, Ani bangun jam 5. Setelah bangun, ia sholat dan langsung membantu ibu membersihkan rumah. Pukul 05.45 Ani pergi mandi. Setelah itu Ani ganti seragam dan kemudian sarapan. Tepat pukul 06.30 Ani berangkat ke sekolah.

Berdasarkan ilustrasi di atas, Ani memiliki sifat...

- A. pemalas
- B. pemaarah
- C. penyayang
- D. rajin

29.



Istilah yang tepat untuk menggambarkan sifat Rina seperti gambar di samping adalah...

- A. ringan tangan
- B. besar kepala
- C. tangan panjang
- D. cepat tangan

30. Rino adalah anak yang pendiam di kelas. Tapi walaupun begitu, jika ada teman yang tidak sengaja mengganguya dia langsung marah-marah, tidak jarang juga dia langsung memukul temannya itu. Berdasarkan ilustrasi tersebut, Rino memiliki sifat...

- A. pemalas
- B. pemaarah
- C. penyayang
- D. rajin

31.



Gambar di samping menunjukkan bahwa Riski adalah anak yang...

- A. penyabar
- B. penyayang
- C. baik
- D. penurut

32. Jakson adalah murid pindahan yang datang dari Papua. Dia memiliki warna kulit dan rambut yang berbeda dengan yang lain, yakni warna kulit hitam dengan rambut yang keriting. Melihat hal tersebut, maka sikap kita seharusnya...

- A. Mengucilkan Jakson
- B. Menghina Jakson
- C. Memusuhi Jakson
- D. Memperlakukan Jakson sama seperti teman yang lain

33. Agama yang di akui di Indonesia berjumlah...

- A. 4
- B. 5
- C. 6
- D. 7

34.



Berdasarkan gambar di samping, keragaman fisik yang paling mencolok pada keluarga tersebut terdapat pada...

- A. warna kulit
- B. warna rambut
- C. bentuk mata
- D. warna baju

35. Ardi, Sinta dan Santi merupakan saudara kandung. Ardi anak yang pemarah, Sinta anak yang rajin dan Santi anak yang manja. Namun walaupun mereka memiliki perbedaan mereka tetap saling menyayangi satu sama lain.

Berdasarkan ilustrasi di atas, perbedaan yang muncul dari ketiga saudara tersebut merupakan keragaman...

- A. fisik
- B. sifat
- C. individu
- D. keluarga

Selamat Mengerjakan

Lampiran I. Kunci Jawaban

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

Pedoman penskoran:

- Jawaban benar = 1
- Jawaban salah = 0

Lampiran J. Uji Validitas Empirik Butir-Butir Instrumen Soal

J.1 Tabel Uji Validitas Korelasi *Product Moment*

No.	Nama	Nomer Soal																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Faktor 1	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	Laudia	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
2	M. Jefry	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1
3	Risky	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	7	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0
4	Abdul	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	8	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0
5	Achmad	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	4	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1
6	Afidatur	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0
7	Alfian	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	6	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
8	Andrean	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	7	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0
9	Dhana	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	4	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1
10	Dimas	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	4	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
11	Firman	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	7	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0
12	Gisella	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	5	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0
13	Guan	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
14	Gusde	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	8	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0
15	Kanayasa	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	7	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
16	Kurnia	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	4	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0
17	Kurniawati	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	3	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1
18	Laila	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0
19	Marta	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	4	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0
20	Maulana	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0
21	Mohammad A	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	7	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1
22	M. Azka	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1
23	Muh. Fajar	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	7	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1

No.	Nama	Nomer Soal																						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Faktor 1	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
24	Muh. Fajri	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	5	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	
25	M. Robby	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
26	Nadila	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	5	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	
27	Prinsi	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
28	Raisa	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	5	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	
29	Ratri	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	6	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
30	Raivan	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	5	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	
31	Rendra	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	7	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	
32	Reysa	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	3	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	
33	Risalatul	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
34	Safira	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	4	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	
35	Siti	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	4	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	
36	Sulistiana	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	6	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	
37	Sulton	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
38	Taufik	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	6	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	
39	Ursila	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	
40	Vibi	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	6	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	
41	Zahra	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	7	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	
42	Intan	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	4	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	
43	Al Adha	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	
44	M. Tirta	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	5	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
45	Al Fathir	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	6	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
Jumlah		23	21	27	25	27	23	28	26	22	26	23	271	27	27	29	29	28	27	23	28	26	28	
Korelasi Faktor		0,378	0,249	0,409	0,379	-0,12	0,378	0,386	0,301	0,326	0,433	0,325		0,386	0,333	0,315	0,315	0,306	0,33	0,272	0,27	0,325	0,324	
Korelasi Total		0,208	0,226	0,157	0,193	-0,13	0,147	0,218	0,107	0,325	0,491	0,106		0,282	0,209	0,218	0,261	0,324	0,16	0,455	0,197	0,118	0,166	

No.	Nama	Nomer Soal																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Faktor 1	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
r-tabel		0,294	0,294	0,294	0,294	0,294	0,294	0,294	0,294	0,294	0,294	0,294		0,294	0,294	0,294	0,294	0,294	0,29	0,294	0,294	0,294	
Kesimpulan		Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid



No.	Nama	Nomer Soal																				Faktor 3	Faktor Total
		22	23	24	25	26	27	Faktor 2	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		
1	Laudia	0	0	1	1	0	1	12	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	7	27
2	M. Jefry	1	1	1	1	1	1	12	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	10	30
3	Risky	1	1	1	1	1	1	11	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	9	27
4	Abdul	1	1	1	0	1	1	11	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	5	24
5	Achmad	1	0	0	0	0	0	7	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	6	17
6	Afidatur	0	0	1	0	1	1	6	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	6	17
7	Alfian	1	0	0	1	0	0	9	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	7	22
8	Andrean	0	1	1	0	0	0	8	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	6	21
9	Dhana	1	1	0	1	0	1	9	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	7	20
10	Dimas	0	1	1	0	1	1	12	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	8	24
11	Firman	1	1	1	1	0	1	9	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8	24
12	Gisella	1	1	1	1	0	0	8	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	8	21
13	Guan	0	0	1	0	0	1	11	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	8	27
14	Gusde	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	9	27
15	Kanayasa	1	0	0	0	0	0	7	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	6	20
16	Kurnia	0	1	1	1	1	0	11	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	6	21
17	Kurniawati	1	0	1	1	1	0	9	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	9	21
18	Laila	1	1	1	1	1	1	13	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	8	30
19	Marta	0	0	1	0	1	0	4	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	7	15
20	Maulana	1	1	1	1	0	0	10	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	6	24
21	Moh. A	0	0	1	0	1	1	10	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	9	26
22	M.Azka	1	1	0	0	1	0	9	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	3	19
23	Muh. Fajar	0	1	0	1	0	1	9	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	9	25
24	Muh. Fajri	1	1	1	0	1	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2	17
25	M. Robby	0	1	1	1	0	1	13	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	9	30
26	Nadila	0	0	1	0	0	1	6	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	6	17

No.	Nama	Nomer Soal																				Faktor 3	Faktor Total
		22	23	24	25	26	27	Faktor 2	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		
27	Prinsi	1	1	0	1	1	1	14	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	8	29
28	Raisa	1	0	0	0	0	0	6	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9	20
29	Ratri	1	1	1	0	0	0	11	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	9	26
30	Raivan	1	0	0	0	0	0	7	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	7	19	
31	Rendra	1	1	0	0	1	1	10	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	8	25	
32	Reysa	0	0	0	1	1	1	8	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	4	15	
33	Risalatul	0	1	0	1	1	1	14	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	30	
34	Safira	1	1	0	1	1	1	9	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10	23	
35	Siti	1	1	1	1	1	1	12	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	6	22	
36	Sulistiana	1	1	0	0	1	1	6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	10	22	
37	Sulton	1	1	1	1	1	1	15	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	9	31	
38	Taufik	1	1	0	1	0	0	8	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	8	22	
39	Ursila	1	1	0	1	1	1	11	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	22	
40	Vibi	1	0	1	0	1	1	11	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	10	27	
41	Zahra	1	1	0	1	0	1	9	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	3	19	
42	Intan	0	1	1	1	1	0	11	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	7	22	
43	Al Adha	0	0	0	0	0	1	4	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	25	
44	Muh. Tirta	0	1	1	1	1	1	13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	29	
45	Al Fathir	0	0	1	1	1	1	12	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	11	29	
Jumlah		28	29	27	26	26	29	437	26	26	25	29	26	25	28	27	25	25	25	28	27	342	1050
Korelasi Faktor	0,019	0,478	0,333	0,501	0,378	0,369			0,311	0,333	0,43	0,348	0,355	0,408	0,423	0,301	0,387	0,301	0,043	0,291	0,301		
Korelasi Total	-0,04	0,314	0,272	0,367	0,18	0,496			0,336	0,118	0,162	0,239	0,387	0,296	0,155	0,01	0,193	0,337	0,017	0,335	0,22		
r-tabel	0,294	0,294	0,294	0,294	0,294	0,294			0,294	0,294	0,294	0,294	0,294	0,294	0,294	0,294	0,294	0,294	0,294	0,294	0,294		
Kesimpulan	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid			Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid		

J.2 Tabel Ringkasan Uji Validitas Instrumen

No. Soal	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan Total	r-tabel N=45	Kesimpulan
1	0,378	0,208	0,294	Valid
2	0,249	0,226	0,294	Tidak Valid
3	0,409	0,157	0,294	Valid
4	0,379	0,193	0,294	Valid
5	-0,12	-0,13	0,294	Tidak Valid
6	0,378	0,147	0,294	Valid
7	0,386	0,218	0,294	Valid
8	0,301	0,107	0,294	Valid
9	0,326	0,325	0,294	Valid
10	0,433	0,491	0,294	Valid
11	0,325	0,106	0,294	Valid
12	0,386	0,282	0,294	Valid
13	0,333	0,209	0,294	Valid
14	0,315	0,218	0,294	Valid
15	0,315	0,261	0,294	Valid
16	0,306	0,324	0,294	Valid
17	0,33	0,16	0,294	Valid
18	0,272	0,455	0,294	Valid
19	0,27	0,197	0,294	Tidak Valid
20	0,325	0,118	0,294	Valid
21	0,324	0,166	0,294	Valid
22	0,019	-0,04	0,294	Tidak Valid
23	0,478	0,314	0,294	Valid
24	0,333	0,272	0,294	Valid
25	0,501	0,367	0,294	Valid
26	0,378	0,18	0,294	Valid
27	0,369	0,496	0,294	Valid
28	0,311	0,336	0,294	Valid
29	0,333	0,118	0,294	Valid
30	0,43	0,162	0,294	Valid
31	0,348	0,239	0,294	Valid
32	0,355	0,387	0,294	Valid
33	0,408	0,296	0,294	Valid
34	0,423	0,155	0,294	Valid
35	0,301	0,01	0,294	Valid
36	0,387	0,193	0,294	Valid
37	0,301	0,337	0,294	Valid
38	0,043	0,017	0,294	Tidak Valid
39	0,291	0,335	0,294	Valid
40	0,301	0,22	0,294	Valid

Lampiran K. Persiapan Analisis Uji Reliabilitas dengan Metode *Test-Retest*

No.	Nama	Skor Hasil Pertama																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	Laudia	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
2	M. Jefry	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1
3	Risky	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0
4	Abdul	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0
5	Achmad	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1
6	Afidatur	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0
7	Alfian	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
8	Andreas	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0
9	Dhana	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1
10	Dimas	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
11	Firman	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0
12	Gisella	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0
13	Guan	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
14	Gusde	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0
15	Kanaya	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
16	Kurnia	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0
17	Kurniawati	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1
18	Laila	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0
19	Marta	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0
20	Maulana	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0
21	Moh. A	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1
22	M. Azka	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1
23	Muh. Fajar	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1
24	M. Fajri	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1

No.	Nama	Skor Hasil Pertama																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
25	M. Robby	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
26	Nadila	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0
27	Prinsi	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
28	Raisa	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1
29	Ratri	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
30	Raivan	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1
31	Rendra	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0
32	Reysa	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1
33	Risalatul	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
34	Safira	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1
35	Siti	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1
36	Sulistiana	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0
37	Sulton	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
38	Taufik	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1
39	Ursila	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0
40	Vibi	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1
41	Zahra	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0
42	Intan	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1
43	Al Adha	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0
44	M. Tirta	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
45	Al Fathir	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1
	Jumlah	23	21	27	25	27	23	28	26	22	26	23	27	27	29	29	28	27	23	28	26	28

No	Nama	Skor Hasil Pertama																		Jumlah	
		22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39		40
1	Laudia	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	27
2	M. Jefry	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	30
3	Risky	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	27
4	Abdul	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	24
5	Achmad	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	17
6	Afidatur	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	17
7	Alfian	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	22
8	Andreas	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	21
9	Dhana	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	20
10	Dimas	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	24
11	Firman	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	24
12	Gisella	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	21
13	Guan	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	27
14	Gusde	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	27
15	Kanaya	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	20
16	Kurnia	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	21
17	Kurniawati	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	21
18	Laila	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	30
19	Marta	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	15
20	Maulana	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	24
21	Moh. A	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	26
22	M. Azka	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	19
23	Muh. Fajar	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	25
24	M. Fajri	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	17
25	M. Robby	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	30

No	Nama	Skor Hasil Pertama																		Jumlah	
		22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39		40
26	Nadila	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	17
27	Prinsi	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	29
28	Raisa	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	20
29	Ratri	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	26
30	Raivan	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	19
31	Rendra	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	25
32	Reysa	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	15
33	Risalatul	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	30
34	Safira	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	23
35	Siti	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	22
36	Sulistiana	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	22
37	Sulton	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	31
38	Taufik	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	22
39	Ursila	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	22
40	Vibi	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	27
41	Zahra	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	19
42	Intan	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	22
43	Al Adha	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	25
44	M. Tirta	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	29
45	Al Fathir	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	29
	Jumlah	28	29	27	26	26	29	26	26	25	29	26	25	28	27	25	25	25	28	27	1050

No.	Nama	Skor Hasil Kedua																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	Laudia	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
2	M. Jefry	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0
3	Risky	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0
4	Abdul	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1
5	Achmad	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1
6	Afidatur	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0
7	Alfian	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
8	Andrean	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0
9	Dhana	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1
10	Dimas	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0
11	Firman	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0
12	Gisella	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0
13	Guan	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
14	Gusde	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0
15	Kanayasa	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1
16	Kurnia	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0
17	Kurniawati	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1
18	Laila	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0
19	Marta	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0
20	Maulana	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0
21	Moh. A	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1
22	M. Azka	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1
23	Muh. Fajar	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1
24	Muh. Fajri	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1

No.	Nama	Skor Hasil Kedua																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
25	M. Robby	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
26	Nadila	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0
27	Prinsi	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
28	Raisa	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1
29	Ratri	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1
30	Raivan	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1
31	Rendra	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0
32	Reysa	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1
33	Risalatul	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
34	Safira	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1
35	Siti C	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1
36	Sulistiana	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0
37	Sulton	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
38	Taufik	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1
39	Ursila	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0
40	Vibi	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1
41	Zahra	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0
42	Intan	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1
43	Al Adha	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0
44	Muh. Tirta	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1
45	Al Fathir	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1
Jumlah		23	21	27	25	27	24	29	27	22	28	21	29	30	29	28	27	28	22	28	25	27

No.	Nama	Skor Hasil Kedua																			Jumlah
		22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
1	Laudia	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	28
2	M. Jefry	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	27
3	Risky	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	25
4	Abdul	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	27
5	Achmad	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	19
6	Afidatur	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	16
7	Alfian	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	23
8	Andrean	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	21
9	Dhana	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	21
10	Dimas	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	22
11	Firman	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	24
12	Gisella	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	21
13	Guan	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	27
14	Gusde	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	28
15	Kanayasa	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	22
16	Kurnia	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	21
17	Kurniawati	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	20
18	Laila	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	29
19	Marta	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	15
20	Maulana	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	24
21	Moh. A	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	26
22	M.Azka	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	20
23	Muh. Fajar	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	25

No.	Nama	Skor Hasil Kedua																			Jumlah
		22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
24	Muh. Fajri	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	19
25	M. Robby	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	27
26	Nadila	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	20
27	Prinsi	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	28
28	Raisa	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	21
29	Ratri	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	24
30	Raivan	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	20
31	Rendra	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	24
32	Reysa	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	20
33	Risalatul	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	26
34	Safira	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	22
35	Siti	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	22
36	Sulistiana	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	21
37	Sulton	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	29
38	Taufik	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	22
39	Ursila	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	22
40	Vibi	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	26
41	Zahra	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	21
42	Intan	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	21
43	Al Adha	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	26
44	Muh. Tirta	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	25
45	Al Fathir	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	25
Jumlah		28	29	27	25	24	27	22	24	27	29	26	25	29	25	25	22	25	29	27	1043

Lampiran L. Paparan Hasil Belajar Ranah Kognitif**L.1 Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas Eksperimen**

No.	Nama Siswa	Nilai
1	ABBIYU TYO	86
2	ADELA META	91
3	ADINDA AMALIA	94
4	AHMAD ABRISAM	91
5	AMANDA RAISAH	86
6	ARGADASCHA KAYANA	91
7	AULIA FARA	94
8	BAGUS SATRIA	86
9	DARREL A.	91
10	DIMAS PUTRA	94
11	DIVA PUTRA WIJAYA	83
12	EGA PURTI WIDIE	94
13	FASYA TRIANANDA	91
14	HANAA QONONITAH	86
15	JEFRI FEBRIAN M.	91
16	INTAN SAUFIRA NUR ABIL	94
17	JULIAN ILYAS AHMAD	94
18	M. RAFA RAISSA	91
19	MOCH. FACHRUDIN	94
20	MOHAMMAD FAREL S.	89
21	MUHAMMAD YUDHISTIRA	91
22	MUTIARA BALQIS R.	86
23	NAJWA AULIA PUTRI	83
24	NAYLA SYAHIQUN NAJWA	91
25	PUAN NAU'AH	86
26	PUTRO SATRIO P.	91
27	QONITAH ALYA KAMILAH	91
28	RADITYA PRATAMA	91
29	RAFEYFA ASYLA W.	86
30	RAHMAD DIO PRASETYA	91
31	REIHAN JULIAN HERU	94
32	REIN HASANUDDIN	91
33	ROISYATUL FIZA Z.	86
34	SHERYL FITRI AULIYA	91
35	TIARA RIZKY NUR	94
36	VASHA SEPTIANANDA	86

No.	Nama Siswa	Nilai
37	YULIKA NUR FAJRINA	91
38	NAMEERA QANZA	94



L.2 Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas Kontrol

No.	Nama Siswa	Nilai
1	AHMAD AZHAR LAKSANA	69
2	AILEEN ELYSIA FEDORA	71
3	AINUR DWI CAHYANING PUTRI	63
4	ALFI HAZIMULFIKRI	71
5	AMIRAH NUR AZIZAH NUGRAHA	66
6	AZRIEL REYNARD JULIANANTA	63
7	CARISSA BELVA GETZA SAFIRI	60
8	CASEY BUNGA AULIA	71
9	FAIZAH ADILA	60
10	GIEZTYA APRILLA PUTRI W.	71
11	HAMID HANZALAH	63
12	IGOR GUARDIAN MEZQUITA	69
13	KAYLA AURIEL LOVVY	74
14	MUHAMMAD RIZQULLAH Z.	63
15	MUHAMMAD RISQY FAJAR U.	71
16	MAHADI FACHRY WICAKSONO	63
17	MANDAYANI WAHYUDI	60
18	MIZZALUNA AZ SAHRA	71
19	MUHAMMAD EXCEL E.	63
20	MUHAMMAD BEVAN AFRIZA	60
21	MUHAMMAD KURNIAWAN W.	63
22	NAJAH SAKINAH RAJABIYAH	63
23	NAUFAL NARAYAN C.	69
24	NAYLA JOFANKA AURA A.	63
25	NAZWA ALIFIA PINKAN	71
26	NICHOLAS AUGESYA SAPUTRA	66
27	NISRINASARI SALSABILA PUTRI	71
28	OKTAVIA FITRI RAMAHDANI	66
29	RADHIT ADZIN NANTA P.	63
30	RAKHA RESENDRIYA	69
31	RASYA FIRDAUS SETIAWAN	71
32	RATIH SANGGARWATI	60
33	SALSABILA JIHAN AZ ZAHRA	63
34	SYAFAKANIA DELLA GAHARA	74
35	TSALITSA AMALIA	63
36	VELISA FITRI RAMADHANI	63
37	WILDAN FAIDZIN	66
38	ZAZKIA CIPTA NUANSA	63

Lampiran M. Paparan Hasil Belajar Ranah Afektif

Lampiran M.1 Paparan Hasil Belajar Ranah Afektif Kelas Kontrol

No.	Nama	KI 1				KI 2								Jumlah Skor Individu	Nilai	Kriteria Hasil Belajar					
		Berdoa dan Bersyukur				Menerima				Menanggapi						SB	B	C	K	SK	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
1.	AHMAD AZHAR LAKSANA			√		√						√				10	62,5			√	
2.	AILEEN ELYSIA FEDORA				√		√			√			√			11	68,75			√	
3.	AINUR DWI CAHYANING PUTRI				√		√			√			√			11	68,75			√	
4.	ALFI HAZIMULFIKRI	√				√				√			√			8	50				√
5.	AMIRAH NUR AZIZAH NUGRAHA				√		√			√			√			11	68,75			√	
6.	AZRIEL REYNARD JULIANANTA		√				√					√			√	12	75			√	
7.	CARISSA BELVA GETZA SAFIRI		√			√				√				√		11	68,75			√	
8.	CASEY BUNGA AULIA		√			√					√		√			11	68,75			√	
9.	FAIZAH ADILA		√				√			√				√		10	62,5			√	
10.	GIEZTYA APRILLA PUTRI W.				√		√			√				√		11	68,75			√	
11.	HAMID HANZALAH				√		√					√		√		11	68,75			√	
12.	IGOR GUARDIAN MEZQUITA		√				√					√			√	12	75		√		
13.	KAYLA AURIEL LOVY		√				√			√			√			11	68,75			√	
14.	MUHAMMAD RIZQULLAH Z.		√			√						√		√		11	68,75			√	
15.	MUHAMMAD RISQY FAJAR U.		√			√						√		√		11	68,75			√	
16.	MAHADI FACHRY WICAKSONO	√				√				√			√			8	50				√
17.	MANDAYANI WAHYUDI		√				√			√				√		11	68,75			√	
18.	MIZZALUNA AZ SAHRA		√			√				√				√		10	62,5			√	
19.	MUHAMMAD EXCEL E.				√		√					√		√		11	68,75			√	
20.	MUHAMMAD BEVAN AFRIZA		√				√			√				√		11	68,75			√	

Observer 1

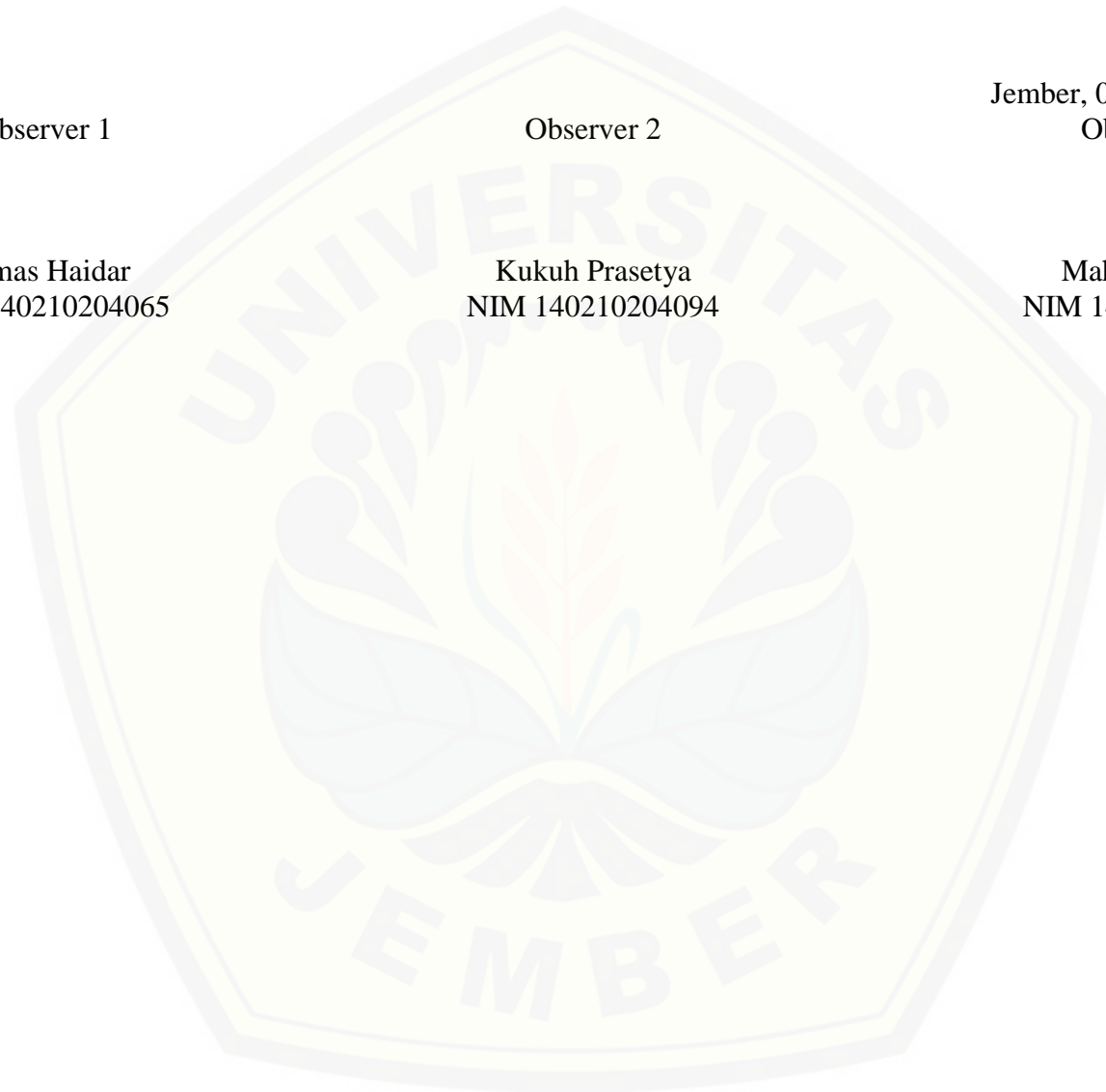
Dimas Haidar
NIM 140210204065

Observer 2

Kukuh Prasetya
NIM 140210204094

Jember, 05 Februari 2018
Observer 3

Mahmud Zain
NIM 140210204090



Lampiran M.2 Paparan Hasil Belajar Ranah Afektif Kelas Eksperimen

No.	Nama	KI 1				KI 2								Jumlah Skor Individu	Nilai	Kriteria Hasil Belajar							
		Berdoa dan Bersyukur				Menerima				Menanggapi						SB	B	C	K	SK			
		1	2	3	4	Santun				Peduli											Kerjasama		
1.	ABBIYU TYO			√			√					√			√	14	87,5	√					
2.	ADELA META				√		√					√			√	14	87,5	√					
3.	ADINDA AMALIA				√			√				√			√	16	100	√					
4.	AHMAD ABRISAM			√			√					√			√	13	81,25	√					
5.	AMANDA RAISAH				√		√				√				√	14	87,5	√					
6.	ARGADASCHA KAYANA				√			√				√			√	16	100	√					
7.	AULIA FARA			√			√				√				√	14	87,5	√					
8.	BAGUS SATRIA			√			√				√				√	14	87,5	√					
9.	DARREL A.				√			√				√			√	15	93,75	√					
10.	DIMAS PUTRA			√			√					√			√	14	87,5	√					
11.	DIVA PUTRA WIJAYA				√			√			√				√	14	87,5	√					
12.	EGA PURTI WIDIE				√			√				√			√	16	100	√					
13.	FASYA TRIANANDA				√			√			√				√	14	87,5	√					
14.	HANAA QONONITAH				√			√			√				√	15	93,75	√					
15.	JEFRI FEBRIAN M.				√			√			√				√	15	93,75	√					
16.	INTAN SAUFIRA NUR ABIL			√				√				√			√	14	87,5	√					
17.	JULIAN ILYAS AHMAD			√			√					√			√	14	87,5	√					
18.	M. RAFA RAISSA				√			√				√			√	16	100	√					
19.	MOCH. FACHRUDIN			√				√				√			√	14	87,5	√					
20.	MOHAMMAD FAREL S.				√			√				√			√	15	93,75	√					
21.	MUHAMMAD YUDHISTIRA				√			√				√			√	14	87,5	√					
22.	MUTIARA BALQIS R.				√			√				√			√	16	100	√					

Observer 1

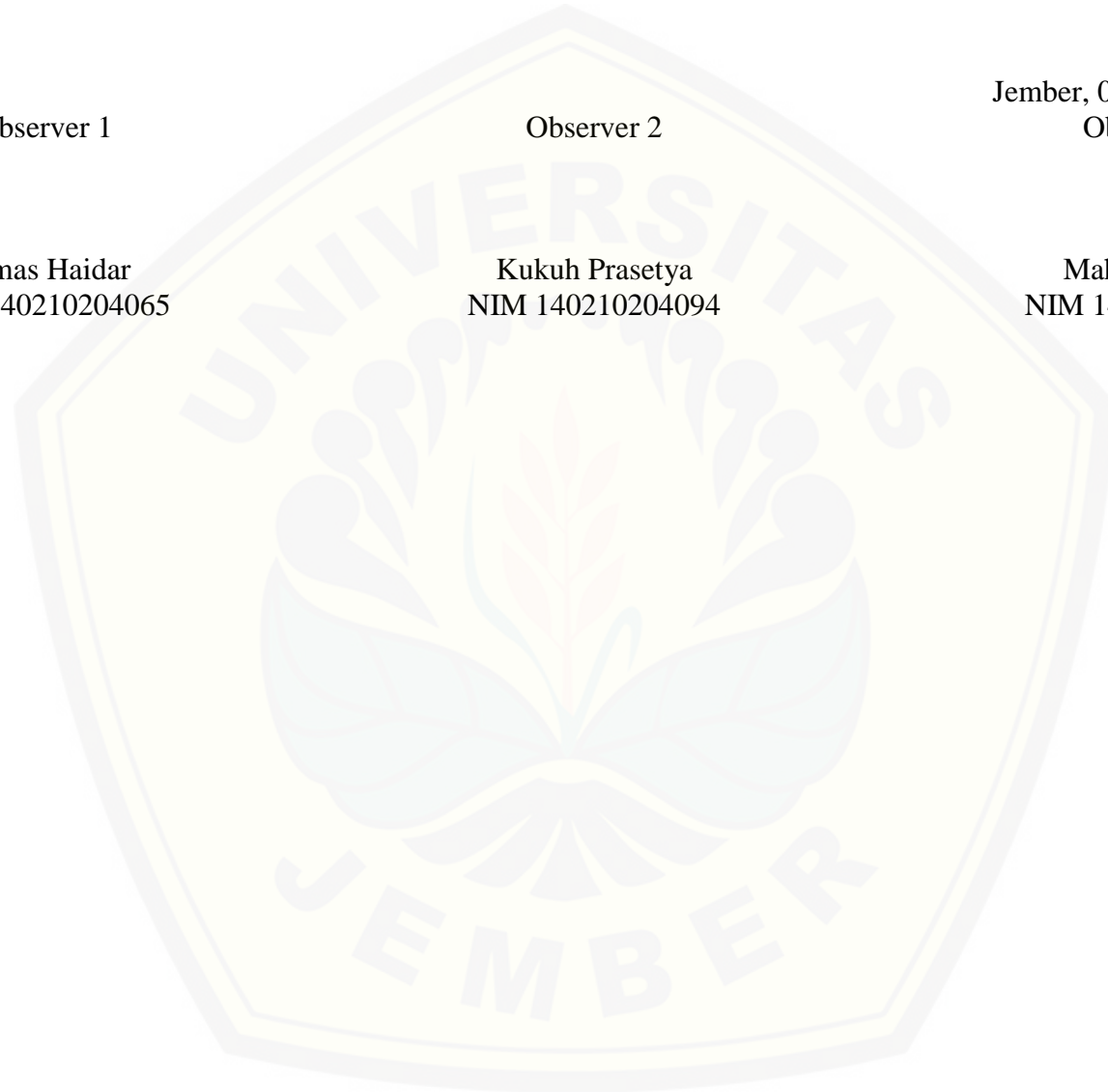
Dimas Haidar
NIM 140210204065

Observer 2

Kukuh Prasetya
NIM 140210204094

Jember, 05 Februari 2018
Observer 3

Mahmud Zain
NIM 140210204090



Lampiran N. Paparan Hasil Belajar Ranah Psikomotor

Lampiran N.1 Paparan Hasil Belajar Ranah Psikomotor Kelas Kontrol

No.	Nama	Aspek yang Dinilai								Jumlah Skor Individu	Nilai	Kriteria Hasil Belajar					
		Projek				Praktik						SB	B	C	K	SK	
		1	2	3	4	1	2	3	4								
1.	AHMAD AZHAR LAKSANA			√					√	6	75	√					
2.	AILEEN ELYSIA FEDORA		√						√	5	62,5			√			
3.	AINUR DWI CAHYANING PUTRI			√					√	6	75	√					
4.	ALFI HAZIMULFIKRI			√					√	6	75	√					
5.	AMIRAH NUR AZIZAH NUGRAHA			√					√	6	75	√					
6.	AZRIEL REYNARD JULIANANTA			√				√		5	62,5			√			
7.	CARISSA BELVA GETZA SAFIRI			√					√	6	75	√					
8.	CASEY BUNGA AULIA		√						√	5	62,5			√			
9.	FAIZAH ADILA			√				√		5	62,5			√			
10.	GIEZTYA APRILLA PUTRI W.			√					√	6	75	√					
11.	HAMID HANZALAH			√					√	6	75	√					
12.	IGOR GUARDIAN MEZQUITA		√						√	5	62,5			√			
13.	KAYLA AURIEL LOVY			√					√	6	75	√					
14.	MUHAMMAD RIZQULLAH Z.			√					√	6	75	√					
15.	MUHAMMAD RISQY FAJAR U.			√					√	6	75	√					
16.	MAHADI FACHRY WICAKSONO			√				√		5	62,5			√			
17.	MANDAYANI WAHYUDI			√				√		5	62,5			√			
18.	MIZZALUNA AZ SAHRA			√					√	6	75	√					
19.	MUHAMMAD EXCEL E.		√						√	5	62,5			√			
20.	MUHAMMAD BEVAN AFRIZA			√					√	6	75	√					
21.	MUHAMMAD KURNIAWAN W.		√						√	5	62,5			√			
22.	NAJAH SAKINAH RAJABIYAH			√					√	6	75	√					

Observer 1

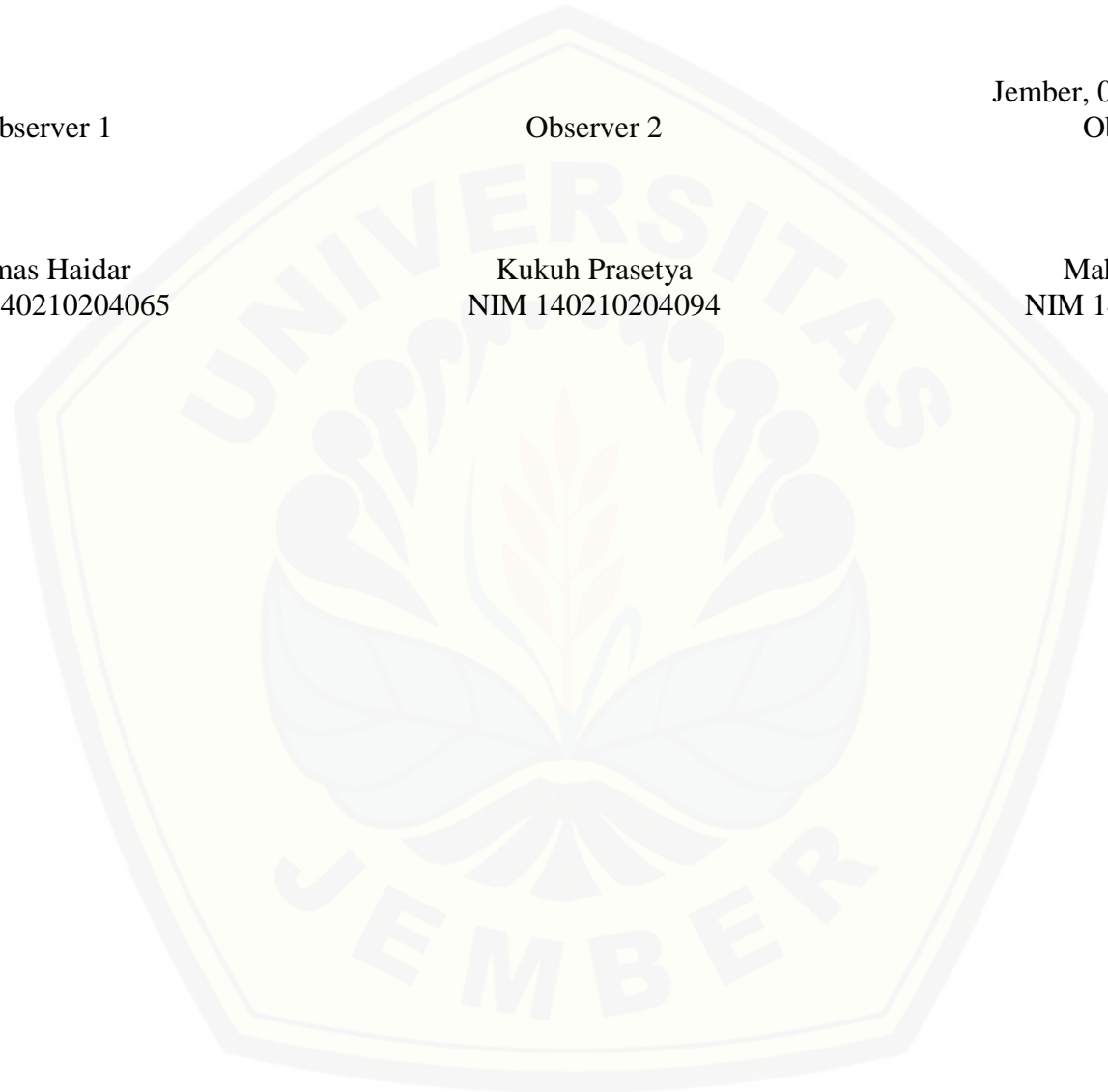
Dimas Haidar
NIM 140210204065

Observer 2

Kukuh Prasetya
NIM 140210204094

Jember, 05 Februari 2018
Observer 3

Mahmud Zain
NIM 140210204090



Lampiran N.2 Paparan Hasil Belajar Ranah Psikomotor Kelas Eksperimen

No.	Nama	Aspek yang Dinilai								Jumlah Skor Individu	Nilai	Kriteria Hasil Belajar					
		Projek				Praktik						SB	B	C	K	SK	
		1	2	3	4	1	2	3	4								
1.	ABBIYU TYO			√					√	7	87,5	√					
2.	ADELA META				√				√	7	87,5	√					
3.	ADINDA AMALIA				√				√	8	100	√					
4.	AHMAD ABRISAM			√					√	7	87,5	√					
5.	AMANDA RAISAH				√				√	8	100	√					
6.	ARGADASCHA KAYANA				√				√	7	87,5	√					
7.	AULIA FARA				√				√	8	100	√					
8.	BAGUS SATRIA				√				√	8	100	√					
9.	DARREL A.				√				√	8	100	√					
10.	DIMAS PUTRA			√					√	7	87,5	√					
11.	DIVA PUTRA WIJAYA			√					√	7	87,5	√					
12.	EGA PURTI WIDIE				√				√	8	100	√					
13.	FASYA TRIANANDA				√				√	7	87,5	√					
14.	HANAA QONONITAH				√				√	8	100	√					
15.	JEFRI FEBRIAN M.			√					√	6	75						√
16.	INTAN SAUFIRA NUR ABIL			√					√	7	87,5	√					
17.	JULIAN ILYAS AHMAD				√				√	8	100	√					
18.	M. RAFA RAISSA			√					√	7	87,5	√					
19.	MOCH. FACHRUDIN			√					√	7	87,5	√					
20.	MOHAMMAD FAREL S.				√				√	8	100	√					
21.	MUHAMMAD YUDHISTIRA			√					√	6	75						√
22.	MUTIARA BALQIS R.				√				√	7	87,5	√					
23.	NAJWA AULIA PUTRI				√				√	7	87,5	√					

Observer 1

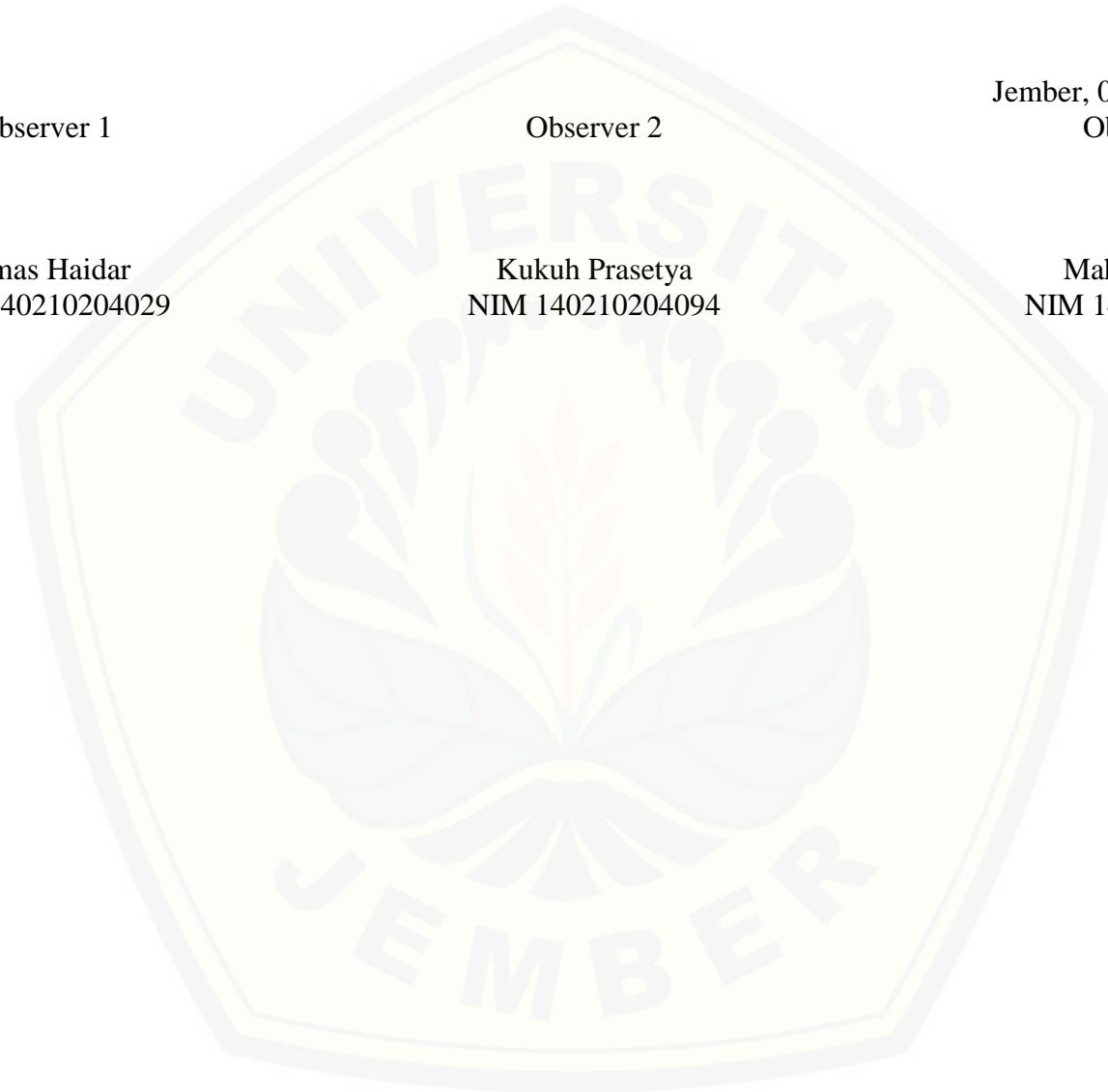
Dimas Haidar
NIM 140210204029

Observer 2

Kukuh Prasetya
NIM 140210204094

Jember, 05 Februari 2018
Observer 3

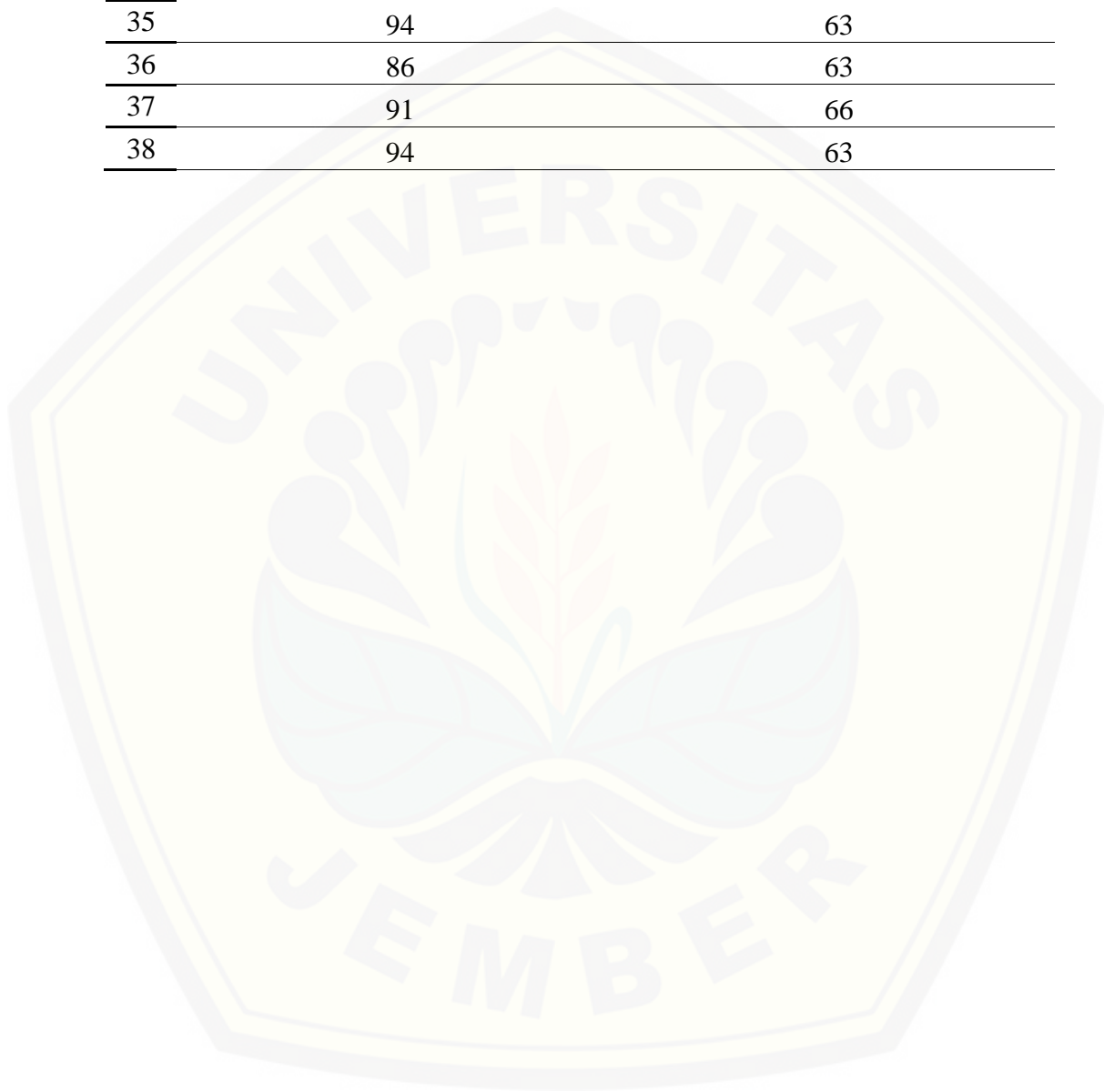
Mahmud Zain
NIM 140210204090



Lampiran O. Tabel Persiapan Analisis Data T-Test**O.1 Tabulasi Persiapan Hasil Uji Keefektifan Secara Eksternal dengan Metode Eksperimen Ranah Kognitif**

No.	Nilai kelompok kontrol, diajar dengan produk lama (X1)	Nilai kelompok eksperimen, diajar dengan produk baru (X2)
1	86	69
2	91	71
3	94	63
4	91	71
5	86	66
6	91	63
7	94	60
8	86	71
9	91	60
10	94	71
11	83	63
12	94	69
13	91	74
14	86	63
15	91	71
16	94	63
17	94	60
18	91	71
19	94	63
20	89	60
21	91	63
22	86	63
23	83	69
24	91	63
25	86	71
26	91	66
27	91	71
28	91	66
29	86	63
30	91	69
31	94	71

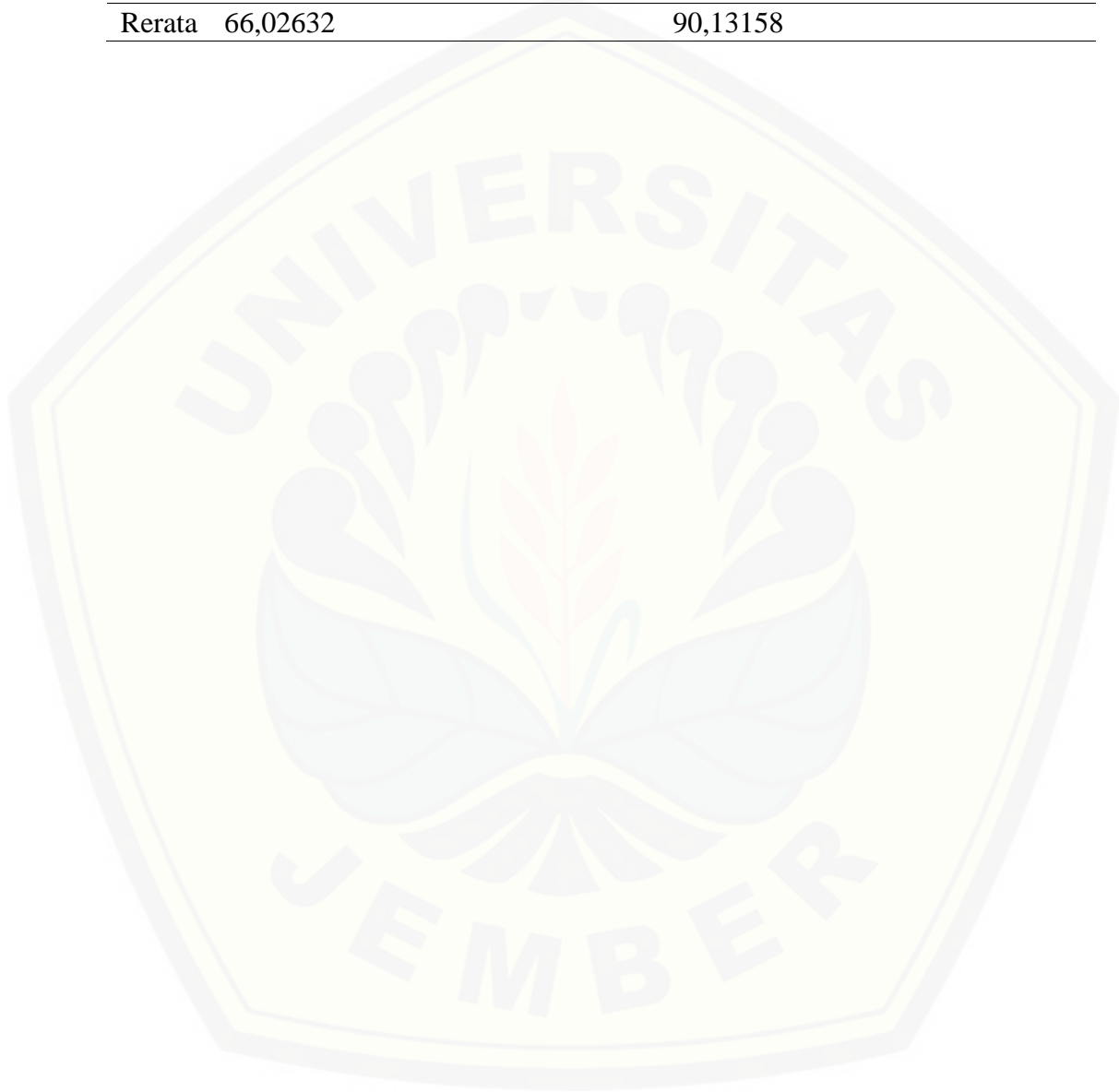
No.	Nilai kelompok kontrol, diajar dengan produk lama (X1)	Nilai kelompok eksperimen, diajar dengan produk baru (X2)
32	91	60
33	86	63
34	91	74
35	94	63
36	86	63
37	91	66
38	94	63



O.2 Tabel Persiapan Analisis Data T-Test Ranah Kognitif

No.	X ₁	x ₁	x ₁ ²	Y ₁	y ₁	y ₁ ²
1	69	2,973684	8,842798	86	-4,13158	17,06994
2	71	4,973684	24,73753	91	0,868421	0,754155
3	63	-3,02632	9,158587	94	3,868421	14,96468
4	71	4,973684	24,73753	91	0,868421	0,754155
5	66	-0,02632	0,000693	86	-4,13158	17,06994
6	63	-3,02632	9,158587	91	0,868421	0,754155
7	60	-6,02632	36,31648	94	3,868421	14,96468
8	71	4,973684	24,73753	86	-4,13158	17,06994
9	60	-6,02632	36,31648	91	0,868421	0,754155
10	71	4,973684	24,73753	94	3,868421	14,96468
11	63	-3,02632	9,158587	83	-7,13158	50,85942
12	69	2,973684	8,842798	94	3,868421	14,96468
13	74	7,973684	63,57964	91	0,868421	0,754155
14	63	-3,02632	9,158587	86	-4,13158	17,06994
15	71	4,973684	24,73753	91	0,868421	0,754155
16	63	-3,02632	9,158587	94	3,868421	14,96468
17	60	-6,02632	36,31648	94	3,868421	14,96468
18	71	4,973684	24,73753	91	0,868421	0,754155
19	63	-3,02632	9,158587	94	3,868421	14,96468
20	60	-6,02632	36,31648	89	-1,13158	1,280471
21	63	-3,02632	9,158587	91	0,868421	0,754155
22	63	-3,02632	9,158587	86	-4,13158	17,06994
23	69	2,973684	8,842798	83	-7,13158	50,85942
24	63	-3,02632	9,158587	91	0,868421	0,754155
25	71	4,973684	24,73753	86	-4,13158	17,06994
26	66	-0,02632	0,000693	91	0,868421	0,754155
27	71	4,973684	24,73753	91	0,868421	0,754155
28	66	-0,02632	0,000693	91	0,868421	0,754155
29	63	-3,02632	9,158587	86	-4,13158	17,06994
30	69	2,973684	8,842798	91	0,868421	0,754155
31	71	4,973684	24,73753	94	3,868421	14,96468
32	60	-6,02632	36,31648	91	0,868421	0,754155
33	63	-3,02632	9,158587	86	-4,13158	17,06994
34	74	7,973684	63,57964	91	0,868421	0,754155
35	63	-3,02632	9,158587	94	3,868421	14,96468

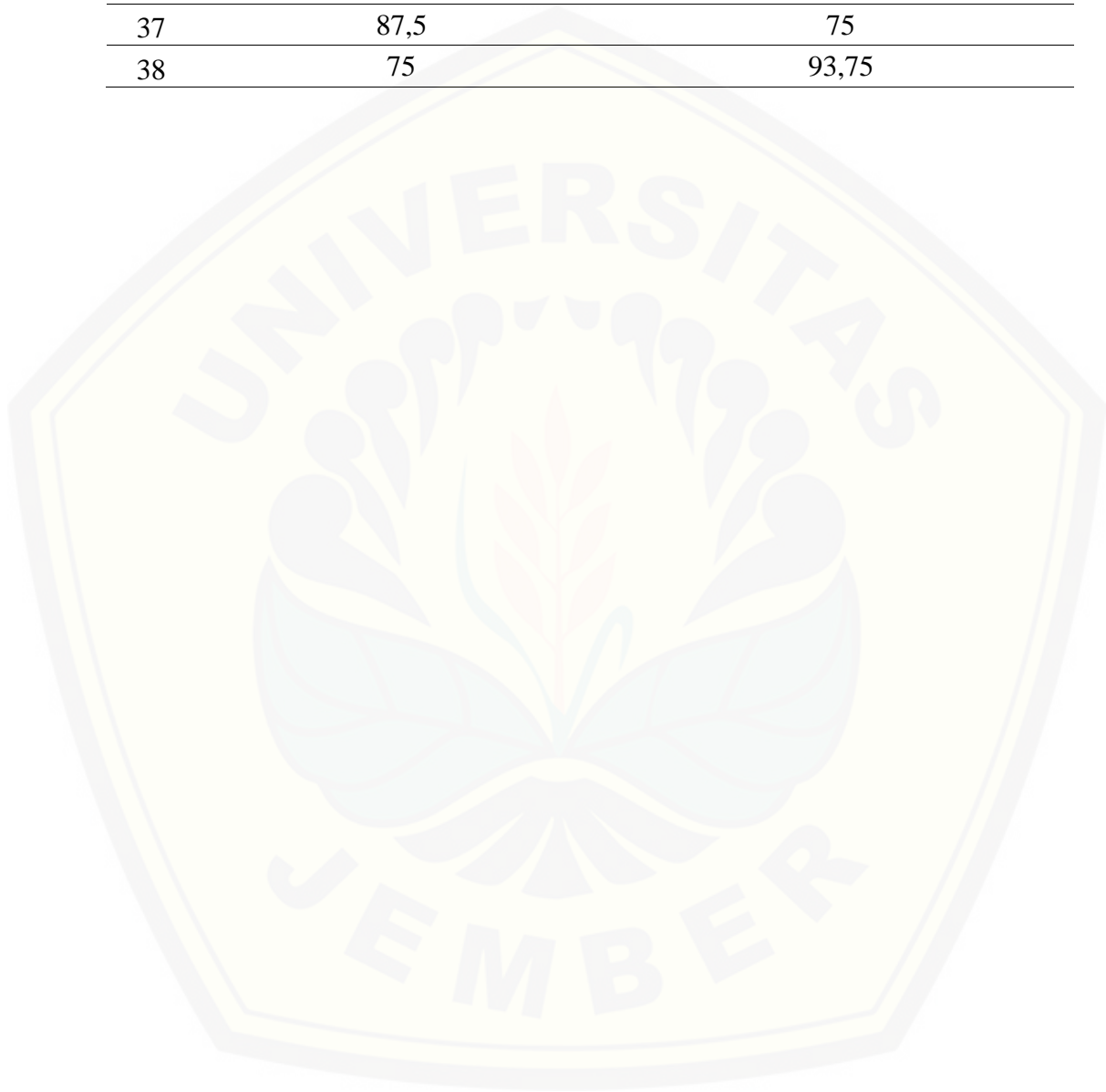
No.	X_1	x_1	x_1^2	Y_1	y_1	y_1^2
36	63	-3,02632	9,158587	86	-4,13158	17,06994
37	66	-0,02632	0,000693	91	0,868421	0,754155
38	63	-3,02632	9,158587	94	3,868421	14,96468
N=38	2509	-2,8E-14	694,9737	3425	-1,4E-13	418,3421
Rerata	66,02632			90,13158		



O.3 Tabulasi Persiapan Hasil Uji Keefektifan Secara Eksternal dengan Metode Eksperimen Ranah Afektif

No.	Nilai kelompok kontrol, diajar dengan produk lama (X1)	Nilai kelompok eksperimen, diajar dengan produk baru (X2)
1	62,5	81,25
2	87,5	87,5
3	68,75	81,25
4	50	81,25
5	87,5	87,5
6	75	81,25
7	75	87,5
8	93,75	75
9	81,25	93,75
10	75	87,5
11	68,75	87,5
12	75	81,25
13	68,75	75
14	87,5	93,75
15	68,75	93,75
16	50	81,25
17	68,75	81,25
18	75	81,25
19	87,5	81,25
20	81,25	93,75
21	62,5	75
22	62,5	62,5
23	68,75	75
24	75	75
25	62,5	81,25
26	87,5	81,25
27	62,5	68,75
28	87,5	93,75
29	75	75
30	75	87,5
31	87,5	75
32	75	93,75
33	56,25	75

No.	Nilai kelompok kontrol, diajar dengan produk lama (X1)	Nilai kelompok eksperimen, diajar dengan produk baru (X2)
34	50	81,25
35	75	81,25
36	50	87,5
37	87,5	75
38	75	93,75



O.4 Tabel Persiapan Analisis Data T-Test Ranah Afektif

No.	X_1	x_1	x_1^2	Y_1	y_1	y_1^2
1	62,5	-10,197368	103,9863227	81,25	-1,151315789	1,325528
2	87,5	14,8026316	219,1179017	87,5	5,098684211	25,99658
3	68,75	-3,9473684	15,58171745	81,25	-1,151315789	1,325528
4	50	-22,697368	515,1705332	81,25	-1,151315789	1,325528
5	87,5	14,8026316	219,1179017	87,5	5,098684211	25,99658
6	75	2,30263158	5,302112188	81,25	-1,151315789	1,325528
7	75	2,30263158	5,302112188	87,5	5,098684211	25,99658
8	93,75	21,0526316	443,2132964	75	-7,401315789	54,77948
9	81,25	8,55263158	73,14750693	93,75	11,34868421	128,7926
10	75	2,30263158	5,302112188	87,5	5,098684211	25,99658
11	68,75	-3,9473684	15,58171745	87,5	5,098684211	25,99658
12	75	2,30263158	5,302112188	81,25	-1,151315789	1,325528
13	68,75	-3,9473684	15,58171745	75	-7,401315789	54,77948
14	87,5	14,8026316	219,1179017	93,75	11,34868421	128,7926
15	68,75	-3,9473684	15,58171745	93,75	11,34868421	128,7926
16	50	-22,697368	515,1705332	81,25	-1,151315789	1,325528
17	68,75	-3,9473684	15,58171745	81,25	-1,151315789	1,325528
18	75	2,30263158	5,302112188	81,25	-1,151315789	1,325528
19	87,5	14,8026316	219,1179017	81,25	-1,151315789	1,325528
20	81,25	8,55263158	73,14750693	93,75	11,34868421	128,7926
21	62,5	-10,197368	103,9863227	75	-7,401315789	54,77948
22	62,5	-10,197368	103,9863227	62,5	-19,90131579	396,0624
23	68,75	-3,9473684	15,58171745	75	-7,401315789	54,77948
24	75	2,30263158	5,302112188	75	-7,401315789	54,77948
25	62,5	-10,197368	103,9863227	81,25	-1,151315789	1,325528
26	87,5	14,8026316	219,1179017	81,25	-1,151315789	1,325528
27	62,5	-10,197368	103,9863227	68,75	-13,65131579	186,3584
28	87,5	14,8026316	219,1179017	93,75	11,34868421	128,7926
29	75	2,30263158	5,302112188	75	-7,401315789	54,77948
30	75	2,30263158	5,302112188	87,5	5,098684211	25,99658
31	87,5	14,8026316	219,1179017	75	-7,401315789	54,77948
32	75	2,30263158	5,302112188	93,75	11,34868421	128,7926
33	56,25	-16,447368	270,515928	75	-7,401315789	54,77948
34	50	-22,697368	515,1705332	81,25	-1,151315789	1,325528
35	75	2,30263158	5,302112188	81,25	-1,151315789	1,325528
36	50	-22,697368	515,1705332	87,5	5,098684211	25,99658
37	87,5	14,8026316	219,1179017	75	-7,401315789	54,77948
38	75	2,30263158	5,302112188	93,75	11,34868421	128,7926

No.	X_1	x_1	x_1^2	Y_1	y_1	y_1^2
N=38	2762,5	5,6843E-14	5345,394737	3131,25	-2,84217E-14	2176,192
Rerata	72,69737			82,40132		



O.5 Tabulasi Persiapan Hasil Uji Keefektifan Secara Eksternal dengan Metode Eksperimen Ranah Psikomotorik

No.	Nilai kelompok kontrol, diajar dengan produk lama (X1)	Nilai kelompok eksperimen, diajar dengan produk baru (X2)
1	62,5	87,5
2	62,5	87,5
3	75	87,5
4	62,5	87,5
5	62,5	100
6	62,5	87,5
7	75	87,5
8	62,5	100
9	62,5	87,5
10	62,5	87,5
11	75	100
12	62,5	87,5
13	62,5	87,5
14	62,5	87,5
15	62,5	75
16	62,5	87,5
17	62,5	100
18	62,5	87,5
19	62,5	87,5
20	75	87,5
21	62,5	87,5
22	75	100
23	62,5	100
24	62,5	87,5
25	62,5	87,5
26	62,5	100
27	62,5	87,5
28	75	87,5
29	62,5	100
30	62,5	87,5
31	62,5	87,5
32	75	87,5
33	62,5	87,5
34	62,5	87,5
35	62,5	100
36	62,5	87,5

No.	Nilai kelompok kontrol, diajar dengan produk lama (X1)	Nilai kelompok eksperimen, diajar dengan produk baru (X2)
37	62,5	87,5
38	75	87,5



O.6 Tabel Persiapan Analisis Data T-Test Ranah Psikomotorik

No.	X_1	x_1	x_1^2	Y_1	y_1	y_1^2
1	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
2	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
3	75	9,868421053	97,38573407	87,5	-2,631578947	6,925207756
4	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
5	62,5	-2,631578947	6,925207756	100	9,868421053	97,38573407
6	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
7	75	9,868421053	97,38573407	87,5	-2,631578947	6,925207756
8	62,5	-2,631578947	6,925207756	100	9,868421053	97,38573407
9	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
10	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
11	75	9,868421053	97,38573407	100	9,868421053	97,38573407
12	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
13	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
14	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
15	62,5	-2,631578947	6,925207756	75	-15,13157895	228,9646814
16	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
17	62,5	-2,631578947	6,925207756	100	9,868421053	97,38573407
18	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
19	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
20	75	9,868421053	97,38573407	87,5	-2,631578947	6,925207756
21	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
22	75	9,868421053	97,38573407	100	9,868421053	97,38573407
23	62,5	-2,631578947	6,925207756	100	9,868421053	97,38573407
24	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
25	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
26	62,5	-2,631578947	6,925207756	100	9,868421053	97,38573407
27	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
28	75	9,868421053	97,38573407	87,5	-2,631578947	6,925207756
29	62,5	-2,631578947	6,925207756	100	9,868421053	97,38573407
30	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
31	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
32	75	9,868421053	97,38573407	87,5	-2,631578947	6,925207756
33	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
34	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
35	62,5	-2,631578947	6,925207756	100	9,868421053	97,38573407
36	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
37	62,5	-2,631578947	6,925207756	87,5	-2,631578947	6,925207756
38	75	9,868421053	97,38573407	87,5	-2,631578947	6,925207756

No.	X_1	x_1	x_1^2	Y_1	y_1	y_1^2
N=38	2475	-1,42109E-13	986,8421053	3425	-1,42109E-13	1299,342105
Rerata	65,13157895			90,13157895		



LAMPIRAN P. HASIL ANALISIS STATISTIK SPSS

P.1 Uji *Independent Sample T-Test* Ranah Kognitif

Group Statistics

kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar kelas eksperimen	38	90.1316	3.36252	.54547
kelas kontrol	38	66.0263	4.33394	.70306

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
hasil belajar	Equal variances assumed	5.841	.018	27.089	74	.000	24.10526	.88985	22.33220	25.87833
	Equal variances not assumed			27.089	69.697	.000	24.10526	.88985	22.33038	25.88015

P.2 Uji Independent Sample T-Test Ranah Afektif

Group Statistics

kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar	kelas eksperimen	38	90.7895	5.76438	.93511
	kelas kontrol	38	65.4608	6.45516	1.04717

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
hasil belajar	Equal variances assumed	.000	.983	18.041	74	.000	25.32868	1.40392	22.53132	28.12605
	Equal variances not assumed			18.041	73.072	.000	25.32868	1.40392	22.53073	28.12664

P.3 Uji Independent Sample T-Test Ranah Psikomotorik

Group Statistics

kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar	kelas eksperimen	38	90.1316	5.92599	.96132
	kelas kontrol	38	65.1316	5.16444	.83778

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
hasil belajar	Equal variances assumed	.474	.493	19.605	74	.000	25.00000	1.27515	22.45920	27.54080
	Equal variances not assumed			19.605	72.643	.000	25.00000	1.27515	22.45841	27.54159

Lampiran Q. Foto Kegiatan Penelitian

Q.1 Uji Coba Penggunaan



Gambar Q.1.1 Siswa Melakukan Permainan Ular Tangga



Gambar Q.1.2 Siswa Mengisi Angket Uji Coba Penggunaan

Q.2 Kelas Eksperimen



Gambar Q.2.1 Siswa Memulai Permainan dengan Hompimpa



Gambar Q.2.2 Siswa Mengerjakan Soal

Q.3 Kelas Kontrol



Gambar Q.3.1 Siswa Melakukan Permainan Ular Tangga



Gambar Q.3.2 Siswa Mengerjakan Soal

R. Surat Ijin Penelitian

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
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 **2573** /UN25.1.5/LT/2018
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

21 MAR 2018

Yth. Kepala SDN Kepatihan 01
Jember

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

Nama : Dian Maharani
NIM : 140210204010
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud melaksanakan penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember", 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.



Dr. Suratno, M.Si
NIP.19670625 199203 1 003

S. Surat Selesai Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
UPT DINAS PENDIDIKAN
SDN KEPATIHAN 01 JEMBER
Jl. Dr Sutomo No.16 Kaliwates Jember Telp 0331- 485745

SURAT KETERANGAN

Nomer: 423.6/132/413.01.20523608/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Kapatihan 01 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember:

Nama : Dwi Sisworoadi, S.Pd
NIP : 19660618 198703 1 007
Unit Kerja : SDN Kapatihan 01 Jember

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Dian Maharani
NIM : 140210204010
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Perguruan Tinggi : Universitas Jember

Yang bersangkutan tersebut di atas telah mengadakan penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV di SDN Kapatihan 01 Jember".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 5 April 2018
Kepala Sekolah

Dwi Sisworoadi, S.Pd
NIP. 19660618 198703 1 007



Lampiran T. Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



A. Identitas Diri

Nama : Dian Maharani
 NIM : 140210204010
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat dan Tanggal Lahir : Kediri, 01 Februari 1996
 Nama Ayah : Bagus Totok Djatmiko, S.H
 Nama Ibu : Winarti
 Alamat Asal : Perum Canda Birawa Asri R.4, Desa Sukorejo Kecamatan Ngasem, Kediri
 Alamat Tinggal : Jl. Kalimantan X no.3
 Telepon : 085219393443
 Agama : Islam
 Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

B. Riwayat Pendidikan

No.	Tahun Lulus	Instansi Pendidikan	Tempat
1.	2008	SDN Burengan 3	Kediri
2.	2011	SMPN 5 Kediri	Kediri
3.	2014	SMAN 4 Kediri	Kediri