



**PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
TEMA INDAHNYA NEGERIKU
DI SDN KARANGREJO 03
JEMBER 2014/2015**

SKRIPSI

Oleh
Rina Dwi Wulandari
NIM 110210204064

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



**PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
TEMA INDAHNYA NEGERIKU
DI SDN KARANGREJO 03
JEMBER 2014/2015**

SKRIPSI

Oleh
Rina Dwi Wulandari
NIM 110210204064

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

PERSEMBAHAN

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

- 1) Kedua orang tuaku yang kusayangi, Abah Ali Maksun, Ibunda tersayang Binti Mahmudah (Alm), Kakak yang selalu aku banggakan, Mas Ahmad Arianto dan Adik yang selalu aku sayang, Vivi Aulia Agustina dan Mbak Zulfa. Terima kasih atas segala doa, kasih sayang, dukungan, penyemangat, pengorbanan dan memberi warna dalam hidup penulis;
- 2) Guru-guruku sejak taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi, terima kasih atas ilmu dan bimbingan yang bermanfaat; dan
- 3) Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, khususnya jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang kubanggakan.

MOTTO

Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi. (Ernest Newman)*.



* Ernest Newman <http://tersingelisasi.blogspot.com/2012/02/motto-hidup-kumpulan-motto-untuk.html>

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rina Dwi Wulandari

NIM : 110210204064

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul: “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Indahnya Negeriku Di SDN Karangrejo 03 Jember 2014/2015” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 27 Februari 2015
Yang menyatakan,

Rina Dwi Wulandari
NIM 110210204064

HALAMAN PENGAJUAN

**PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA INDAHNYA NEGERIKU DI
SDN KARANGREJO 03 JEMBER 2014/2015**

SKRIPSI

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

Oleh:

Nama Mahasiswa : Rina Dwi Wulandari
NIM : 110210204064
Angkatan Tahun : 2011
Daerah Asal : Kediri
Tempat, tanggal lahir : Kediri, 7 Januari 1993
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/ PGSD

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

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

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

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Indahnya Negeriku Di SDN Karangrejo 03 Jember 2014/2015” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari, tanggal :

tempat :

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd
NIP 19610729 198802 2 001

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

Anggota 1:

Anggota 2:

Drs. Misno, M.Pd
NIP 19550813 198103 1 003

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

Mengesahkan,
Dekan FKIP Universitas Jember

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

RINGKASAN

Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Indahnya Negeriku Di SDN Karangrejo 03 Jember 2014/2015; Rina Dwi Wulandari; NIM 110210204064; 2015; 64 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Tahun 2013 dimulai pembelajaran dengan kurikulum baru, yaitu kurikulum 2103. Orientasi kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan. Sesuai dengan teori Gardner yang menyebutkan bahwa manusia mempunyai lebih dari satu intelegensi. Metode *role playing* merupakan metode alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan intelegensi siswa dan sesuai dengan orientasi kurikulum 2013.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema indahnya negeriku di SDN Karangrejo 03 Jember 2014/2015.

Pengambilan data dalam penelitian ini dilaksanakan di SDN Karangrejo 03 Jember, dimulai tanggal 7 Januari 2015 sampai dengan 16 Januari 2015. Populasi penelitian adalah siswa kelas IV-A dan kelas IV-B dengan jumlah siswa masing-masing kelas 31 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimental dengan pola *pre-test post-test control group design*. Pengumpulan data menggunakan metode tes yang berupa tes tulis pilihan ganda pada *pre-test* dan *post-test*.

Pada penelitian ini, kelas IV-A sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang menerapkan pembelajaran menggunakan metode *role playing*, sedangkan kelas IV-B sebagai kelas kontrol yaitu kelas yang menerapkan pembelajaran tanpa menggunakan metode *role playing* (konvensional). Sebelum diadakan proses pembelajaran dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan data hasil ulangan tema 3. Uji Homogenitas dilakukan menggunakan program statistik SPSS versi 20

dengan taraf signifikansi 5%. Dari uji t diperoleh hasil sebesar $-0,515$ dengan $db=60$. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan $t_{tabel} = 2,000$. Hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-0,515 < 2,000$) sehingga tingkat kemampuan siswa kedua kelas adalah homogen. Selanjutnya dilakukan uji-t independen antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol berdasarkan nilai selisih antara *post-test* dan *pre-test*. Nilai siswa yang menerapkan pembelajaran menggunakan metode *role playing* mempunyai rata-rata sebesar $17,25$, sedangkan nilai siswa yang menerapkan pembelajaran konvensional mempunyai nilai lebih rendah yakni rata-rata $11,22$. Hasil uji statistik *independent test* menggunakan program SPSS versi 20 sebesar $3,013$. Kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan $db=60$. Diperoleh bahwa hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,013 > 2,000$ sehingga dapat dilihat bahwa ada pengaruh yang signifikan antara nilai siswa yang diajar dengan menerapkan metode *role playing* dibandingkan dengan nilai siswa yang diajar dengan menerapkan pembelajaran konvensional.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema indahny negeriku di SDN Karangrejo 03 Jember 2014/2015.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt. yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema IndahNya Negeriku Di SDN Karangrejo 03 Jember 2014/2015” dengan lancar. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

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

1. Drs. Moh. Hasan, MSc., Ph.D, selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Drs. Nuriman, Ph.D, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember;
5. Prof. Dr. M. Sulthon Masyhud, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I dan Dra. Yayuk Mardiaty, M.A, selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu dan perhatiannya memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;
6. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd, selaku Dosen Pembahas dan Drs. Misno, M.Pd, selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan kritik demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini;
7. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember;
8. Djuwari, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SDN Karangrejo 03 Jember, Muntinah, S.Pd, selaku wali kelas IV-A, dan Prayogi Agus, S.Pd, selaku

wali kelas IV-B serta seluruh dewan guru yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian;

9. Teman-Teman mahasiswa PGSD angkatan 2011, Ana, Feni, Putri, Nanis, Fitria dan semua teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah berbagi kisah, ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan;
10. Teman-teman seperjuangan Ely, Rita, Lely dan Yermia serta keluarga pondokan putri *SAKINAH* yang sudah berbagi cerita dan pengalaman berharga dalam suka maupun duka;
11. Seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

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

Jember,

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSEMBAHAN.....	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Permasalahan	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Hakekat Pembelajaran	9
2.2 Pembelajaran Tematik Integratif di SD	10
2.3 Metode Pembelajaran	13
2.4 Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	14
2.4.1 Pengertian.....	14
2.4.2 Kelebihan	16
2.4.3 Kekurangan	16
2.4.4 Langkah-langkah.....	16

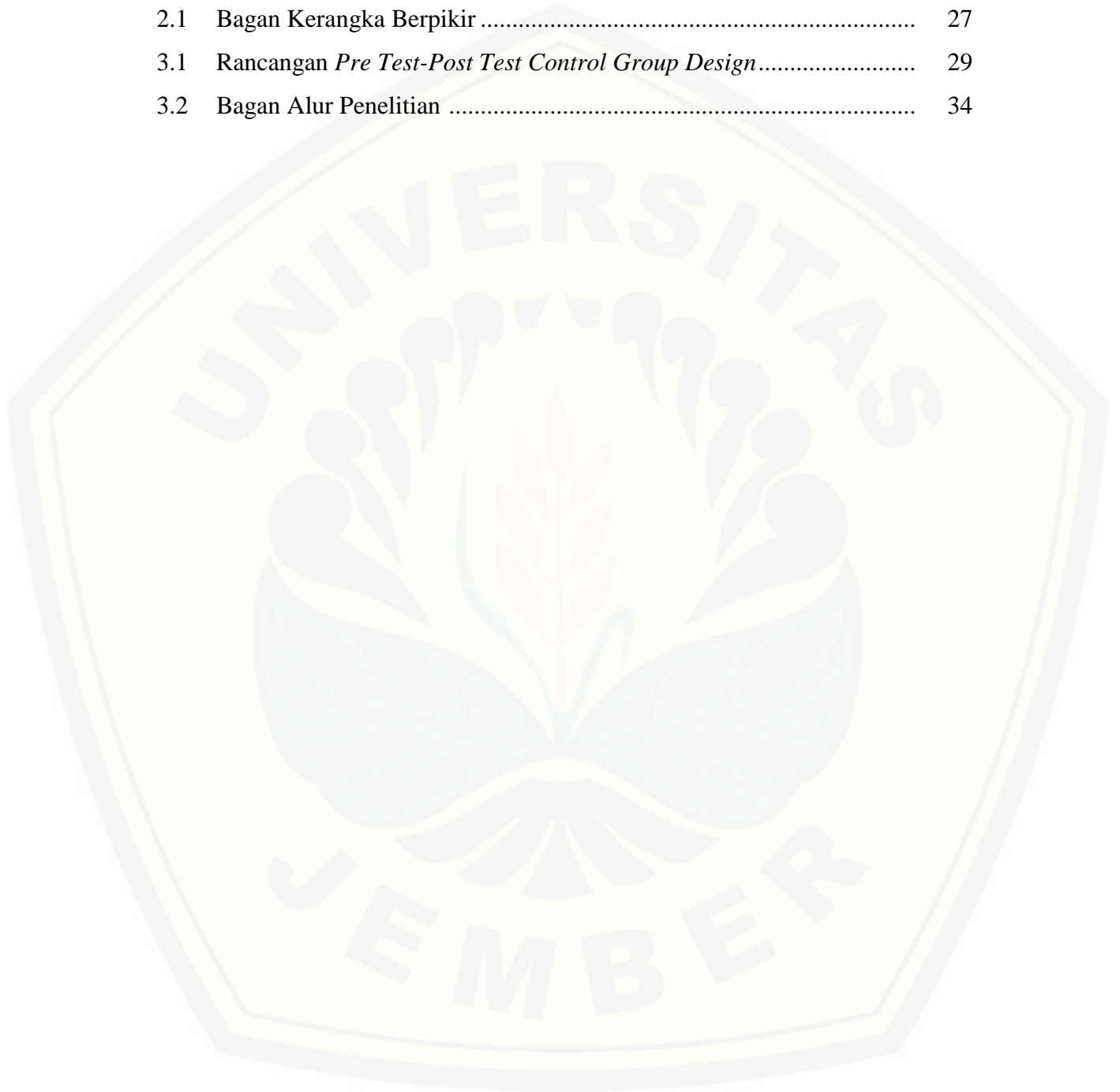
2.5	Penerapan Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Tematik Integratif SD	17
2.6	Skenario Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Tema 6 Subtema 1	18
2.7	Hasil Belajar Siswa	20
2.8	Penelitian yang Relevan	23
2.9	Kerangka Berpikir	25
2.10	Hipotesis Penelitian	26
BAB 3	METODE PENELITIAN	28
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.2	Rancangan Penelitian	28
3.3	Subyek Penelitian	29
3.4	Variabel Penelitian	32
3.5	Definisi Operasional	32
3.6	Psodedur Penelitian	33
3.7	Teknik Pengumpulan Data	35
3.8	Analisis Data	46
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1	Gambaran Umum Subyek Penelitian	48
4.2	Paparan Data Penelitian	48
4.3	Analisis Data	50
4.4	Pengujian Hipotesis	52
4.5	Pembahasan	55
BAB 5	PENUTUP	61
5.1	Kesimpulan	61
5.2	Saran	62
	DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
2.1	Skenario Pembelajaran Kelas Kontrol.....	18
2.2	Skenario Pembelajaran Kelas Eksperimental	19
3.1	Analisis Hasil t-Observasi	30
3.2	Hasil Uji Homogenitas	31
3.3	Uji Validitas Instrumen.....	36
3.4	Persiapan Analisis Uji Reliabilitas Belah Dua (atas dan bawah)	38
3.5	Jumlah Soal Item X (bagian atas) dan Y (bagian bawah)	39
3.6	Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas Tes.....	40
3.7	Distribusi Jawaban Betul oleh Kelompok Pandai/Tinggi.....	42
3.8	Distribusi Jawaban Betul oleh Kelompok Kurang Pandai/Rendah	43
3.9	Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Tes	44
3.10	Klasifikasi Indeks Tingkat Kesulitan Tes.....	44
3.11	Tabel Rangkuman Hasil Analisis Indeks Daya Pembeda Dan Indeks Tingkat Kesulitan Tes.....	45
4.1	Data Hasil Tes Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	49
4.2	Hasil Selisih Nilai <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> Pada Kelas Ekspeimen Dan Kelas Kontrol.....	50
4.3	Perbandingan Nilai Rata-Rata Siswa Sebelum Dan Sesudah Diberikan Perlakuan Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	51
4.4	Hasil Uji-t	53
4.5	Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif	54
4.6	Data Penghitungan ER.....	55

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Berpikir	27
3.1	Rancangan <i>Pre Test-Post Test Control Group Design</i>	29
3.2	Bagan Alur Penelitian	34



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Matrik Penelitian	65
Lampiran B : Pedoman Pengumpulan Data.....	67
B.1 Pedoman Dokumentasi	67
B.2 Pedoman Dokumentasi	67
B.3 Pedoman Wawancara	67
B.4 Pedoman Tes.....	67
Lampiran C : Pedoman Wawancara.....	68
C.1 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV-A.....	68
C.2 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV-B	69
C.3 Hasil Wawancara dengan Siswa	70
Lampiran D : Nilai Ulangan Tengah Semester Tema 1	71
D.1 Nilai Ulangan Siswa Kelas IV-A	71
D.2 Nilai Ulangan Siswa Kelas IV-B.....	73
Lampiran E : Silabus.....	75
Lampiran F : RPP Eksperimen	89
Lampiran G : Naskah <i>Role Playing</i> Kelompok Eksperimen	104
Lampiran H : RPP Kelas Kontrol	113
Lampiran I : Materi	128
Lampiran J : Kisi-kisi Soal <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	133
Lampiran K : Lembar Kerja Kelompok Eksperimen.....	140
Lampiran L : Lembar Kerja Kelompok Kontrol	144
Lampiran M : Soal <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	148
Lampiran N : Kunci Jawaban <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	153
Lampiran O : Data Validitas	154
Lampiran P: Data Reliabilitas	155
Lampiran Q: Perbandingan Soal Yang Belum Di Revisi Dan Sudah.....	156
Lampiran R: Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	158
R1 Hasil <i>pre-test</i> kelas eksperimen (IV-A)	158
R2 Hasil <i>pre-test</i> kelas kontrol (IV-B)	159

Lampiran S: Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	160
R1 Hasil <i>post-test</i> kelas eksperimen (IV-A).....	160
R2 Hasil <i>post-test</i> kelas kontrol (IV-B).....	161
Lampiran T: Paparan Hasil Belajar Pre-Test Dan Post-Test Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	162
Lampiran U: Nilai Pre-Test Dan Post-Test Terendah Dan Tertinggi Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	164
Lampiran V: Foto Kegiatan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	172
Lampiran W: Surat Izin Penelitian	174
Lampiran X: Biodata Mahasiswa.....	177

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia. Pendidikan memiliki peranan penting untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Sejak bangsa ini merdeka, sudah disadari bahwa pendidikan harus menjadi pilar terpenting untuk mewujudkan bangsa yang maju dan sejahtera. Hal ini tertuang dalam mandat pembukaan UUD tahun 1945 yang berbunyi “melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial” (Ubiutomo, 2013:1).

Kualitas pendidikan di Indonesia dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran karena proses pembelajaran merupakan bagian yang paling pokok dalam kegiatan pendidikan di sekolah. Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Secara implisit, di dalam pembelajaran, ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran lebih menekankan pada cara-cara untuk mencapai tujuan dan berkaitan dengan bagaimana cara mengorganisasikan materi pelajaran, menyampaikan materi pelajaran, dan mengelola pembelajaran (Sutikno, 2013:31-32).

Tidak semua guru dapat menjalankan metode yang sama dengan kualitas yang sama. Metode yang tepat adalah mencerdaskan diri pendidik, sehingga selalu terjadi proses kreativitas guru yang dapat menstimulasi peserta didik. Banyak macam metode yang dapat dipakai oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran (Sutikno, 2013:86). Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri sehingga pada hakikatnya metode yang paling tepat untuk setiap mata pelajaran sukar ditentukan. Metode yang baik adalah metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dapat dilakukan sesuai dengan kemampuan guru, tergantung

dengan kemampuan siswa, sesuai dengan besarnya kelompok dan melihat fasilitas yang ada (Sutino, 2011-28).

Pendidikan yang terjadi dalam lingkungan sekolah sering disebut pendidikan formal, sebab sudah memiliki rancangan pendidikan berupa kurikulum tertulis yang tersusun secara sistematis, jelas, dan rinci. Dalam pelaksanaannya, dilakukan pengawasan dan penilaian untuk mengetahui tingkat pencapaian kurikulum tersebut. Peranan kurikulum dalam pendidikan formal di sekolah sangatlah strategis dan menentukan bagi tercapainya tujuan pendidikan. Kurikulum juga memiliki kedudukan dan posisi yang sangat sentral dalam keseluruhan proses pendidikan, bahkan kurikulum merupakan syarat mutlak dan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan itu sendiri. Sangat sulit dibayangkan bagaimana bentuk pelaksanaan suatu pendidikan di suatu lembaga pendidikan yang tidak memiliki kurikulum.

Istilah kurikulum (*curriculum*), yang pada awalnya digunakan dalam dunia olahraga, berasal dari bahasa latin kata *curir* (pelari) dan *curere* (tempat berpacu). Pada saat itu kurikulum diartikan sebagai jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari dari *start* sampai *finish* untuk memperoleh medali atau penghargaan. Kemudian, pengertian tersebut diterapkan dalam dunia pendidikan menjadi sejumlah mata pelajaran (*subject*) yang harus ditempuh oleh seorang siswa dari awal sampai akhir program pelajaran untuk memperoleh ijazah (Hermawan, dkk, 2008). Pengertian kurikulum seperti tersebut dianggap pengertian yang sempit atau sederhana. Kurikulum itu tidak terbatas hanya pada sejumlah mata pelajaran saja, tetapi mencakup semua pengalaman belajar (*learning experiences*) yang dialami siswa dan mempengaruhi perkembangan pribadinya. Bahkan Albery (1965) memandang kurikulum sebagai semua kegiatan yang diberikan kepada siswa dibawah tanggung jawab sekolah (*all of the activities that are provided for the students by the school*).

Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan bagian dari strategi meningkatkan capaian pendidikan. Disamping kurikulum, terdapat sejumlah faktor diantaranya: lama siswa bersekolah; lama siswa tinggal di sekolah; pembelajaran siswa aktif berbasis kompetensi; buku pegangan atau buku babon;

dan peranan guru sebagai ujung tombak pelaksana pendidikan. Orientasi Kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*). Hal ini sejalan dengan amanat UU No. 20 Tahun 2003 sebagaimana tersurat dalam penjelasan Pasal 35: kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati. Hal ini sejalan pula dengan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dengan mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2012).

Menurut Darmansyah (2014) pendidikan karakter sangat penting dan diperlukan dalam kehidupan sebagai individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan karakter didasarkan pada keyakinan bahwa pengembangan etika, sosial dan emosional peserta didik sama pentingnya dengan prestasi akademik. Banyak penelitian telah membuktikan dampak positif pendidikan karakter terhadap keberhasilan akademik. Dalam bulletin hasil studi Berkowitz dari *University of Missouri St. Louis* (2005) diungkapkan bahwa terdapat peningkatan motivasi siswa sekolah dalam meraih prestasi akademik pada sekolah-sekolah yang menerapkan pendidikan karakter. Kelas-kelas yang secara komprehensif terlibat dalam pendidikan karakter menunjukkan adanya penurunan drastis pada perilaku negatif siswa yang dapat menghambat keberhasilan akademik.

Dalam implementasi kurikulum 2013, pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam seluruh pembelajaran pada setiap bidang studi yang terdapat dalam kurikulum. Definisi lain tentang pendekatan tematik adalah pendekatan *holistic*, yang mengkombinasikan aspek *epistemology*, *social*, *psikologi*, dan pendekatan *pedagogic* untuk mendidik anak, yaitu menghubungkan antara otak dan raga, antara pribadi dan pribadi, antara individu dan komunitas, dan antara domain-domain pengetahuan, menurut Sa'ud dkk. (dalam Uukurniawati, 2013). Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma-norma atau nilai-nilai pada setiap bidang studi perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dihubungkan dengan

konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendidikan nilai, dan pembentukan karakter tidak hanya dilakukan pada tataran kognitif, tetapi menyentuh internalisasi. Dan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari (Mulyasa, 2014:7).

Menurut Lapono (2009:25) pendekatan konstruktivisme dalam proses pembelajaran didasari oleh kenyataan bahwa tiap individu memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi kembali pengalaman atau pengetahuan yang telah dimilikinya. Peserta didik didorong agar berperan serta secara aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan peranan guru hanya sebagai fasilitator atau pencipta kondisi belajar dalam memperkembangkan pengetahuan yang telah ada dalam diri peserta didik.

Tasker (dalam Lapono, 2009:28) mengemukakan tiga penekanan dalam teori belajar konstruktivisme.

1. Peran aktif peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan secara bermakna.
2. Pentingnya membuat kaitan antara gagasan dalam pengkonstruksian secara bermakna.
3. Mengaitkan gagasan dengan informasi baru yang diterima.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka dalam pembelajaran tematik, guru sebagai fasilitator diharapkan dapat mengembangkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Selain itu persiapan-persiapan yang dilakukan guru harus maksimal, karena guru sebagai ujung tombak yaitu guru yang memberikan pembelajaran langsung di kelas. Pada kurikulum 2013, guru tidak lagi dibebani untuk membuat RPP, karena sudah ada pada buku pegangan guru dari pemerintah pusat. Guru tidak boleh mengurangi apa yang sudah ada pada buku pegangan guru tetapi boleh menambahkan atau mengembangkan media atau metode sesuai dengan kebutuhan siswa dan keadaan lingkungan sekitar.

Menurut Piaget (dalam Trianto, 2007:22-24), seorang anak melalui empat tahap perkembangan kognitif, antara lahir dan dewasa, yaitu: tahap sensorimotor, pra operasional, operasi kongkrit, dan operasi formal. Siswa SD termasuk ke dalam tahap operasi kongkrit dengan kisaran umur 7 sampai 11 tahun dimana kemampuan-kemampuan utama siswa mulai melakukan perbaikan dalam

kemampuan untuk berpikir secara logis. Pemikiran tidak lagi sentris tetapi desentri, dan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrisan. Anak mulai membangun sendiri skemata-skemata dari pengalaman sendiri dengan lingkungannya. Disini peran guru adalah sebagai fasilitator dan bukan sebagai pemberi informasi. Guru perlu menciptakan lingkungan yang kondusif bagi para siswanya.

Guru yang kreatif senantiasa mencari metode-metode baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Bermain peran merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran (Mulyasa, 2014:111).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN Karangrejo 03 Jember pada tanggal 28 Oktober 2014 (Lampiran C) dapat dikemukakan bahwa, guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sudah menggunakan metode-metode yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kurikulum 2013. Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran diantaranya adalah ceramah, diskusi, tanya jawab, dan demonstrasi. Salah satu metode yang belum pernah digunakan guru kelas IV-A maupun kelas IV-B dalam proses pembelajaran adalah metode *role playing*.

Informasi hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru, pengamatan langsung di kelas dan dokumentasi didapatkan nilai UTS kelas IV baik kelas IV-A maupun kelas IV-B dari data nilai UTS tema 1 sub tema 1 pembelajaran 3 tahun ajaran 2014/2015. Dengan Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) untuk semua tema di SDN Karangrejo 03 Jember dikatakan memiliki hasil belajar yang baik apabila telah mencapai skor ≥ 70 dari nilai maksimal 100. Dengan jumlah siswa pada kelas IV-A yaitu 32 orang dan jumlah siswa kelas IV-B yaitu 31 orang. Diperoleh data dari masing-masing kelas, untuk kelas IV-A, dari 32 siswa 17 orang atau 53,12% siswa yang mendapat nilai ≥ 70 , sedangkan 14 orang atau 43,75% siswa yang mendapat nilai < 70 . Begitu juga untuk kelas IV-B, dari 31 siswa 18 orang atau 58,06% siswa yang mendapat nilai ≥ 70 , sedangkan 13

orang atau 41,93% siswa lainnya mendapatkan nilai <70 (lihat lampiran E). Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar tersebut adalah karena proses pembelajaran kurang bisa mengaktifkan siswa, kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan metode pembelajaran.

Berdasarkan kendala pembelajaran yang ada di kelas IV maka harus dicari solusi yang baik agar hasil belajar siswa meningkat. Salah satunya dengan menggunakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran. Menurut Joyce, dkk (dalam Sutino, 2011:32), tujuan dan *role playing* didesain terutama untuk memupuk:

- 1 mengeksplorasi perasaan siswa
- 2 mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa
- 3 mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan tingkah laku
- 4 mengeksplorasi materi pelajaran dalam cara yang berbeda

Manfaat *role playing* menurut Joyce, dkk (dalam Sutino, 2011:34), adalah sebagai berikut:

1. siswa dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenali dan memperhitungkan perasaannya sendiri serta perasaan orang lain. Siswa dapat memiliki perilaku baru dalam menghadapi situasi sulit yang tengah dihadapi, dan siswa meningkatkan skill memecahkan masalah
2. *role playing* bisa merangsang timbulnya beberapa aktivitas. Siswa menikmati tindakan atau pemeranan. *Role playing* adalah salah satu sarana untuk mengembangkan materi instruksional.

Dengan menggunakan metode *role playing* ini diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa serta diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Indahya Negeriku Di SDN Karangrejo 03 Jember 2014-2015”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalahnya adalah “adakah pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV-A tema indahnnya negeriku di SDN Karangrejo 03 Jember 2014-2015?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV-A tema indahnnya negeriku di SDN Karangrejo 03 Jember 2014-2015.

1.4 Manfaat Penelitian

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

1.4.1 Bagi guru

- a dapat digunakan sebagai bahan masukan penggunaan metode pembelajaran dalam mengajar untuk menarik minat belajar siswa dalam menerima materi pelajaran.
- b sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c dapat digunakan sebagai metode alternatif dalam proses pembelajaran

1.4.2 Bagi kepala sekolah

- a dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk dapat menyelenggarakan proses pembelajaran secara lebih baik dengan meningkatkan kompetensi yang dimiliki guru agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan bermakna bagi siswa.
- b dapat digunakan sebagai masukan dalam rangka perbaikan dan peningkatan kualitas pendidikan

1.4.3 Bagi peneliti

- a dapat memperoleh wawasan dan pengalaman dalam merumuskan masalah sampai melakukan penelitian sehingga dapat mengetahui proses penelitian yang baik dan benar
- b sebagai tambahan pengalaman dan pengetahuan bahwa metode *role playing* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar.

1.4.4 Bagi peneliti lain

- a diharapkan para peneliti dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai dasar dalam pengembangan desain penelitian sejenis lebih lanjut.
- b penelitian ini diharapkan dapat menarik minat untuk melakukan penelitian terhadap keefektivitasan pembelajaran menggunakan metode *role playing*.

BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hakekat Pembelajaran

Menurut Yufid (dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) : 2013) pembelajaran berasal dari kata ajar yang artinya, petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan mempelajari. Jadi dalam dunia pendidikan pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami oleh manusia sepanjang hayat, dimanapun dan kapanpun manusia dapat belajar, belajar dengan orang-orang sekitar ataupun belajar dengan alam.

Menurut Miarso (dalam Yamin, 2013:15-17), pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Usaha tersebut dapat dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang memiliki kemampuan atau kompetensi dalam merancang atau mengembangkan sumber belajar yang diperlukan. Dapat pula dikatakan bahwa pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik atau orang dewasa lainnya untuk membuat pebelajar dapat belajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Whitaker (dalam Rusman, 2012:85-86) belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman. Kata “diubah” merupakan kata kunci pendapat Whitaker, yaitu belajar adalah sebuah perubahan yang direncanakan secara sadar melalui suatu program yang disusun untuk menghasilkan perubahan tingkah laku/perilaku yang positif. Sedangkan Burton (dalam Rusman, 2012:85-86) mengartikan belajar sebagai perubahan laku pada individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lingkungannya.

Penyelenggaraan pendidikan dinyatakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat, dimana dalam proses tersebut harus ada pendidik yang memberikan keteladanan dan mampu membangun kemauan, serta mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik. Prinsip tersebut menyebabkan adanya pergeseran paradigma pembelajaran. Paradigma pengajaran yang lebih menitikberatkan peran pendidik dalam mentransformasikan pengetahuan kepada peserta didik bergeser pada paradigma pembelajaran yang memberikan peran lebih banyak kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi dan kreativitas dirinya (Lapono dkk. 2009:54).

2.2 Pembelajaran Tematik Integratif Di SD

Tahun 2013 merupakan tahun pergantian kurikulum baru lagi bagi pendidikan Indonesia, kurikulum baru ini di labeli Kurikulum 2013. Kurikulum yang diharapkan dapat membentuk insan manusia yang berkarakter dan dapat mencapai tujuan pendidikan Indonesia dalam jbaran UUD 1945 tentang pendidikan dituangkan dalam Undang-Undang No.20, Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan karakter dalam Kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan, yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan. Melalui implementasi Kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter, dengan pendekatan tematik dan kontekstual diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-

nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari (Mulyasa, 2014:7).

Adapun menurut Sukandi, dkk (dalam Trianto, 2007:7), “pembelajaran terpadu pada dasarnya dimaksudkan sebagai kegiatan mengajar dengan memadukan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan cara ini dapat dilakukan dengan mengajarkan beberapa materi pelajaran disajikan tiap pertemuan. Penggabungan berbagai mata pelajaran karena adanya tumpang tindih materi selain itu siswa dapat melihat hubungan-hubungan yang bermakna dari setiap materi pembelajaran.

Menurut Trianto (2007:7-8) Pembelajaran terpadu sebagai suatu konsep dapat dikatakan sebagai suatu pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa bidang studi untuk memberikan pengalaman bermakna kepada anak didik. Dikatakan bermakna karena dalam pengajaran terpadu, anak akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari itu melalui pengamatan langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang mereka pahami. Pembelajaran terpadu akan terjadi jika kejadian yang wajar atau eksplorasi suatu topik merupakan inti dalam pengembangan kurikulum. Dengan berperan secara aktif di dalam eksplorasi tersebut, siswa akan mempelajari materi ajar dan proses belajar beberapa bidang studi dalam waktu bersamaan.

Hal ini sangat sesuai dengan teori belajar *multiple intelligences* yang diketemukan oleh psikolog Amerika Serikat, Howard Gardner. Menurut Howard Gardner manusia mempunyai lebih dari satu intelegensi atau disebut *multiple intelligences* yaitu kemampuan menciptakan produk dalam budaya tertentu (Gardner 1999). Dalam bukunya *Frames of Mind* Howard Gardner memformulasikan tujuh intelegensi. Gardner menyatakan bahwa seseorang yang dimungkinkan mempunyai dua atau lebih intelegensi yang dominan dalam mengembangkan keterampilan atau memecahkan masalah intelegensi-intelegensi tersebut tidak beroperasi secara independen, melainkan saling sering berkaitan dan saling melengkapi (Gardner 1983). Tujuh intelegensi tersebut meliputi:

- 1 *verbal-linguistic* yaitu kemampuan untuk mempelajari berbagai bahasa dan kapasitas menggunakan bahasa untuk mencapai tujuan tertentu, termasuk kemampuan mengekspresikan bahasa baik secara teoritik maupun puitis. Contoh orang-orang yang mempunyai intelegensi kebahasaan yang tinggi yaitu pengarang, sastrawan, pengacara, dan pembicara.
- 2 *logical-mathematical* yaitu kapasitas untuk menganalisis masalah secara logis, mampu memberi alasan secara deduktif, menyelesaikan pengoperasian matematis, dan menyelidiki isu-isu secara ilmiah.
- 3 *musical* yaitu kapasitas mengetahui dan menyusun ritme, nada, dan pola tinada dalam musik. Kapasitas lain meliputi keterampilan dalam pertunjukan, komposisi, dan apresiasi musik.
- 4 *bodily-kinesthetic* yaitu kapasitas dalam menggunakan kemampuan mental untuk mengkoordinasikan gerakan tubuh. Intelegensi ini memerlukan potensi dalam menggunakan bagian atau keseluruhan tubuh untuk memecahkan masalah. Para penari dan olahragawan atau para atlit adalah contoh orang-orang yang mempunyai kapasitas dan keterampilan motorik.
- 5 *visual-spatial* yaitu kemampuan untuk mengetahui dan menggunakan pola ruang dan batas. Orang yang memiliki intelegensi ini ingatannya sangat baik dalam mengerti gambar dan peka terhadap lingkungan.
- 6 *intrapersonal* yaitu kepedulian menggunakan kapasitas diri sendiri untuk mengerti orang lain, termasuk menghargai perasaan, motivasi, dan bahkan ketakutan yang dialami orang lain.
- 7 *Interpersonal* yaitu kapasitas untuk mengerti maksud, keinginan, dan motivasi orang lain. Orang yang mempunyai kapasitas *interpesonal* bisa bekerja dengan orang lain secara efektif. Para pendidik, sales, pemimpin agama, pemimpin politik, dan konselor merupakan contoh orang-orang yang mempunyai intelegensi *interpersonal* yang sangat kuat dan maju (Mardiati dkk, 2010).

Berdasarkan uraian diatas metode *role playing* mencakup 3 intelegensi seperti yang disebutkan oleh Gardner yaitu *bodily-kinesthetic*, *Interpersonal* dan *Intrapersonal*. *Bodily-kinesthetic* karena menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran, siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan guru, tetapi mereka menggunakan kemampuan mental di depan kelas untuk mengkoordinasikan gerakan tubuh dalam memerankan tokoh sesuai naskah drama. *Interpersonal* karena dalam bermain peran siswa dapat mengerti maksud, keinginan dan

motivasi orang lain yang disampaikan dari dialog-dialog para pemain. Selanjutnya, *intrapersonal* sesuai dengan hakikat pembelajaran *role playing* yang melibatkan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Siswa diajak untuk belajar mengerti orang lain, termasuk menghargai perasaan, motivasi, dan bahkan ketakutan yang dialami orang lain melalui bermain peran.

2.3 Metode Pembelajaran

Yafid (dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) : 2013) metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki; cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. “Metode adalah cara yang digunakan oleh guru/siswa dalam mengolah informasi yang berupa fakta, data, dan konsep pada proses pembelajaran yang mungkin terjadi dalam suatu strategi” (Ruminiati, dalam Sinanglingtyas, 2007:2-3). Dengan demikian metode pembelajaran dapat pula diartikan sebagai sebagian cara yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi instruksional, metode instruksional berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu, tetapi tidak setiap metode instruksional sesuai digunakan untuk mencapai tujuan instruksional tertentu (Yamin, 2013:8).

Menurut Abimanyu (dalam Sinanglingtyas, 2013:6-14), macam-macam metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah:

- a. Metode ceramah adalah cara guru menyampaikan informasi secara lisan kepada siswa. Informasi itu berupa konsep, prinsip, dan pengertian yang telah diolah oleh guru, sehingga siswa tinggal menerimanya saja.
- b. Metode tanya jawab digunakan guru untuk menyajikan pelajaran melalui interaksi dua arah, sehingga guru dan siswa sama-sama aktif.
- c. Metode demonstrasi digunakan guru memperagakan suatu proses, situasi, benda atau prosedur tertentu sehingga jelas dan mudah dikuasai siswa.

- d. Metode diskusi adalah cara memecahkan masalah yang dipelajari melalui urun pendapat dalam diskusi kelompok. Dalam pembelajaran dengan metode diskusi ini lebih memberi peluang pada siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran walaupun guru masih menjadi kendali utama.
- e. Metode *role playing* (bermain peran) adalah usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan dan diskusi.
- f. Pemberian tugas adalah metode pembelajaran untuk menguasai materi pelajaran melalui pemberian tugas-tugas yang harus diselesaikan siswa baik secara individual maupun secara kelompok.
- g. Kerja kelompok adalah metode pembelajaran yang dipilih guru untuk menguasai pelajaran yang harus diselesaikan oleh siswa secara berkelompok.
- h. Karya wisata adalah metode pembelajaran yang dilakukan untuk mempelajari materi pelajaran dengan cara mengunjungi secara langsung tempat dimana materi pelajaran itu berada.
- i. Metode penemuan adalah prosedur pembelajaran yang mementingkan pembelajaran perorangan, manipulasi objek, dan percobaan sebelum sampai pada generalisasi.

Berdasarkan macam-macam metode di atas, dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pembelajaran *role playing* untuk diterapkan sebagai tambahan metode yang digunakan dalam tema IV dalam pembelajaran tematik integratif.

2.4 Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

2.4.1 Pengertian

Metode *role playing* adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Peserta didik melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia perankan, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka (Yamin, 2013:162-163).

Melalui *role playing*, para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah (Mulyasa, 2014:112).

Dalam membelajarkan suatu konsep atau materi tertentu, tidak ada satu metode pembelajaran yang lebih baik daripada metode pembelajaran lainnya. Setiap metode pembelajaran harus disesuaikan oleh konsep yang lebih cocok dan dapat dipadukan dengan metode pembelajaran lain agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dalam memilih suatu metode pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan, seperti: materi pelajaran, jam pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, lingkungan belajar, dan fasilitas penunjang yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Selain beberapa hal di atas, menurut Sanjaya (2008:100-102) pandangan mengajar yang hanya sebatas mentransfer ilmu pengetahuan dianggap sudah tidak sesuai lagi dengan keadaan. Ada 3 alasan yang menuntut perlu terjadinya perubahan paradigma mengajar, dari mengajar hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran kepada mengajar sebagai proses mengatur lingkungan.

1. Siswa bukan orang dewasa mini, tetapi mereka adalah organisme yang sedang berkembang maka dibutuhkan orang dewasa yang dapat mengarahkan dan membimbing mereka agar tumbuh dan berkembang secara optimal.
2. Ledakan ilmu pengetahuan mengakibatkan kecenderungan setiap orang tidak mungkin dapat menguasai setiap cabang keilmuan. Abad pengetahuanlah yang seharusnya menjadi dasar perubahan. Bahwa belajar, tidak hanya sekedar menghafal informasi, menghafal rumus-rumus, tetapi bagaimana menggunakan informasi dan pengetahuan untuk mengasah kemampuan berpikir.
3. Penemuan-penemuan baru khususnya dalam bidang psikologi, mengakibatkan pemahaman baru terhadap konsep perubahan tingkah laku manusia. Orang sekarang lebih percaya, bahwa manusia adalah organisme yang memiliki potensi seperti yang dikembangkan oleh aliran kognitif holistik.

Kata “pembelajaran” adalah terjemahan dari “*instruction*”, yang banyak dipakai dalam pendidikan di Amerika Serikat. Istilah pembelajaran banyak dipengaruhi oleh aliran psikologi kognitif holistik, yang menempatkan siswa sebagai sumber dari kegiatan.

2.4.2 Kelebihan

Kelebihan metode *role playing* sebagaimana dijelaskan Makhrufi (dalam, Muslimah, 2012:3) adalah:

- 1) dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- 2) sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 3) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam jati diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan yang tinggi.
- 4) dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- 5) dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/ membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

2.4.3 Kekurangan

Menurut Wahab (dalam Muslimah, 2012-109) kelemahan metode *role playing* antara lain:

- 1) jika siswa tidak dipersiapkan secara baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.
- 2) bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
- 3) bermain peran tidak selamanya menuju arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan yang diharapkan.
- 4) siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik, khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang diperankannya.
- 5) bermain membutuhkan waktu yang banyak/lama.
- 6) untuk lancarnya bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal hingga bekerja sama dengan baik.

2.4.4 Langkah-Langkah

Menurut Mulyasa (2014:115) ada sembilan langkah yang dapat dijadikan pedoman sebelum melaksanakan metode pembelajaran *role playing*, yaitu:

- 1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik,
- 2) memilih partisipan/peran,

- 3) menyusun tahap-tahap peran,
- 4) menyiapkan pengamat,
- 5) pemeranan,
- 6) diskusi dan evaluasi,
- 7) pemeranan ulang,
- 8) diskusi dan evaluasi tahap dua,
- 9) membagi pengalaman dan mengambil keputusan

2.5 Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Tematik Integratif SD

Dalam pembelajaran guru dan peserta didik sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan mata pelajaran maupun yang menyangkut hubungan sosial. Pemecahan masalah pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai cara, melalui diskusi kelas, tanya jawab antara guru dan peserta didik, penemuan dan inkuiri. Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan-pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Bermain peran merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran (Mulyasa, 2014:111).

Kelas IV adalah kelas tinggi yang merupakan kelas transisi dari kelas rendah ke kelas tinggi. Metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru pada kelas tinggi. Karena dibutuhkan pemahaman oleh pemeran dan pengamat dalam *role playing*. Proses pembelajaran yang menarik dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran tema 6, sub tema 1, pembelajaran 2, 3 dan 4. mempermudah siswa dan guru selama kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan metode *role playing* ini siswa dapat mengalami secara langsung dengan memerankan tokoh yang ada dan siswa lain yang bertugas sebagai pengamat dapat mengamati secara langsung bagaimana peran temannya, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Jadi dapat disimpulkan, bahwa metode pembelajaran bermain peran diduga berpengaruh terhadap pembelajaran tematik integratif tema 6, sub tema 1,

pembelajaran 2, 3 dan 4. Karena dengan bermain peran siswa dapat mengidentifikasi masalah dengan melihat secara langsung dan dengan cara mengamati teman yang memainkan peran. Selain itu bermain peran dalam membuat pemikiran siswa yang semula abstrak dapat menjadi kongkrit. Melalui bermain peran siswa dapat melihat langsung kejadian yang diperankan temannya dan sebagai pemeran siswa dapat merasakan langsung secara lebih detail karakteristik pada pembelajaran pada tema 6, sub tema 1, pembelajaran 2, 3 dan 4 sehingga dengan tambahan menggunakan metode bermain peran dalam diduga akan mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

2.6 Skenario Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tema 6 Subtema 1

Skenario pembelajaran dengan menggunakan peta konsep dalam pembelajaran Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 2, dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2.1. Skenario Pembelajaran Kelompok Kontrol

Langkah-Langkah Pembelajaran	Kelompok Kontrol	Alokasi Waktu
I. Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. 2. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru. 	10 Menit
II. Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik 2. Guru menjelaskan/menceritakan tentang badak jawa yang hampir punah 3. Guru memberikan pengarahan kepada siswa untuk membaca teks tentang badak jawa yang hampir punah. 4. Guru mengambil teks bacaan kembali 5. Siswa menjawab pertanyaan tentang teks badak jawa yang hampir punah 6. Kelas dibagi ke dalam kelompok-kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 5 siswa. Siswa mengamati gambar dan membaca kisah tentang Pesona Kecantikan Anggrek Indonesia yang ada di buku siswa. 7. Siswa mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru. 	150 Menit

Langkah-Langkah Pembelajaran	Kelompok Kontrol	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> 8. Siswa saling menukarkan lembar jawaban mereka. 9. Siswa menuliskan informasi penting dari teks yang mereka baca pada bagan buku siswa. 	
III. Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari 2. Berdoa bersama 3. Salam penutup 	15 Menit

Tabel 2.2. Skenario Pembelajaran Kelompok Eksperimental

Langkah-Langkah Pembelajaran	Kelompok Eksperimental	Alokasi Waktu
I. Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. 2. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru Guru dan siswa membuat kesepakatan belajar, kelompok yang paling baik dalam pemeranan drama akan mendapatkan <i>reward</i> dari guru 	10 Menit
II. Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik 2. Kelas dibagi menjadi 3 kelompok. 3. Guru menjelaskan/ menceritakan tentang badak jawa yang hampir punah 4. Kelompok 1 yang berjumlah 10 siswa mempersiapkan penampilan bermain peran dari teks yang diberikan guru pada pertemuan sebelumnya. 5. Kelompok 2 dan 3 mengamati peran yang dimainkan oleh teman-teman nya dari kelompok 1. 6. Siswa bersama guru berdiskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan kelompok 1. 7. Siswa diberikan soal untuk melihat pemahaman tentang badak jawa yang hampir punah. 8. dan 3 mengamati peran yang dimainkan oleh teman-teman nya. 9. Siswa bersama guru berdiskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan kelompok 1. Siswa menjawab pertanyaan yang ada pada buku siswa. 	150 Menit
III. Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari 2. Berdoa bersama Salam penutup 	15 Menit

2.7 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan pembelajaran sesuai dengan kriteria kekuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai kurikulum yang berlaku. Selain itu hasil belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang tetap sebagai hasil dari proses belajar. Setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik menghasilkan hasil belajar. Sesuai dengan pendapat Rusman (2001:123) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan menurut Sudjana (1990:3) penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Di dalam merencanakan penilaian pembelajaran perlu dipahami guru bahwa pembelajaran yang mendidik mengandung dua kata kunci yakni, pembelajaran dan mendidik. Kata pembelajaran memiliki konotasi aktif karena peserta didik secara aktif melakukan kegiatan belajar dalam situasi pembelajaran yang dirancang oleh guru, sedangkan kata mendidik mengandung konotasi proses menjadi (*becoming*) seorang peserta didik secara komprehensif, baik secara pedagogi (akademik) maupun secara personal (kepribadian), profesional dan secara sosial (kewarganegaraan) (Lapono, 2009:163). Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai pendidik tetapi juga memegang tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik yang dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor intern peserta didik itu sendiri.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan

belajarnya melalui kegiatan belajar (Rusman, 2012:124). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima pelajaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban, dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Berdasarkan pendapat di atas, jelas bahwa banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa selama proses pembelajaran namun faktor yang paling mempengaruhi adalah faktor dalam diri siswa itu sendiri. Terutama faktor-faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa. Guru dapat membantu siswa untuk menggali dan mengembangkan intelegensi (IQ), minat dan bakat yang terkadang tidak mereka ketahui untuk dapat menunjang atau bahkan meningkatkan hasil belajar mereka di sekolah. Guru juga dapat berperan aktif untuk memotivasi siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Selain faktor dalam diri individu, faktor dari luar diri individu juga mempunyai pengaruh untuk menentukan hasil belajar siswa. Faktor lingkungan dan instrumental mempunyai peranan penting dalam menentukan hasil belajar. Lingkungan keluarga terutama orangtua dapat memantau kegiatan siswa dirumah, karena waktu siswa lebih banyak bersama dengan orang tua dan keluarga. Orang tua terutama dapat mengantisipasi perubahan perilaku individu dalam lingkungannya sehari-hari karena lingkungan juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor instrumentalyang ada di sekolah berupa kurikulum, sarana dan guru, juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pembelajaran.

Menurut Anderson (dalam Cahyadi, 2013) Taksonomi pembelajaran pertama kali dirancang oleh Benjamin S. Bloom pada tahun 1956. Tujuan pendidikan dibagi menjadi beberapa domain dan setiap domain tersebut dibagi kembali ke dalam pembagian yang lebih rinci berdasarkan hirarkinya. Tahun 1990 seorang murid Benjamin Bloom yang bernama Lorin W. Anderson melakukan penelitian dan menghasilkan perbaikan terhadap taksonomi Bloom, revisinya diterbitkan tahun 2001. Revisinya sebagai berikut:

1. pengetahuan direvisi menjadi mengingat
2. pemahaman direvisi menjadi memahami
3. penerapan direvisi menjadi menerapkan
4. analisis direvisi menjadi menganalisis
5. sintesis direvisi menjadi menilai
6. penilaian direvisi menjadi menciptakan.

Dalam penelitian ini, domain yang akan diukur adalah domain kognitif yaitu ranah C1-C5 yang dapat diketahui dari hasil belajar siswa yang akan diukur menggunakan *t-test* sampel terpisah. Hasil belajar siswa yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Dari hasil belajar siswa tema 6, sub tema 1, pembelajaran 2,

3 dan 4 disesuaikan dengan KKM yang ditetapkan oleh SDN Karangrejo 03 Jember adalah sebagai berikut:

a. daya serap individu

Seorang siswa dikatakan memiliki hasil belajar yang baik apabila telah mencapai nilai ≥ 70 dari nilai maksimal 100

b. daya serap klasikal

Suatu kelas dikatakan memiliki hasil belajar yang baik apabila terdapat minimal 70% siswa telah mencapai nilai ≥ 70

2.8 Penelitian Yang Relevan

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

Penelitian eksperimental yang dilakukan oleh Andriyani, Yatici (2013) dengan Judul “*Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan N-Gain motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 0,46 dengan kategori sedang sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 0,79 dengan kategori tinggi (2) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS terhadap keterampilan sosial siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan N-Gain keterampilan sosial siswa pada kelas kontrol sebesar 0,58 dengan kategori sedang, sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh 0,75 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, peneliti merekomendasikan agar pembelajaran dengan menggunakan

metode role playing dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.

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

Penelitian eksperimental yang dilakukan oleh Hakim (2014) dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Segugus Karang Baru”. Dalam penelitiannya, peneliti menggunakan rancangan *post test only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V segugus SDN Karang Baru yang berjumlah 160 orang. Sedangkan sampel yang diambil berjumlah 63 orang dengan rincian 30 orang sebagai kelompok eksperimen dan 33 orang sebagai kelompok kontrol. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan melalui metode statistik dengan menggunakan *anova*. Penelitian menunjukkan bahwa terdapat

pengaruh yang signifikan penerapan metode bermain peran secara simultan terhadap kemampuan komunikasi dan hasil belajar peserta didik di Gugus Karang Baru dengan probabilitas Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace dan Roy's Largest Root ($p < 0,05$). Dimana didapatkan bahwa penerapan metode bermain peran lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar.

2.9 Kerangka Berfikir

Untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar tema 6, sub tema 1, pembelajaran 2, 3 dan 6. Menurut Masyhud (2014:151-152) kelompok eksperimental dan kontrol sama-sama diberikan test awal (*pre-test*), untuk mengukur dan memastikan kondisi awal masing-masing kelompok. Langkah berikutnya kelompok eksperimental diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan metode *role playing*, sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan, kedua kelompok (eksperimental dan kontrol) di test lagi (*post-test*) dengan alat ukur yang sama, yaitu alat ukur yang digunakan dalam *pre-test*. Setelah itu, melakukan analisis data dengan cara membandingkan selisih antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimental dan kelompok kontrol dengan menggunakan teknik analisis data *t-test* untuk subyek terpisah. Selisih rerata antara kelompok eksperimental dan kontrol tersebut adalah merupakan dampak/efek murni dari suatu perlakuan mengajar menggunakan metode *role playing*. Dengan pola penelitian eksperimental *pre test – post test control group design* ini, peneliti memiliki keuntungan dapat mengetahui efek murni dari suatu perlakuan secara lebih tepat, karena sebelum diberi perlakuan subyek kedua belah kelompok eksperimental tersebut telah ditest kemampuan awalnya. Disamping itu, karena subyek penelitian ditetapkan secara random, maka pola penelitian ini memiliki validitas yang cukup tinggi.

Langkah-langkah teknis dalam pelaksanaan penelitian eksperimental dengan pola *pre test – post test control group design*, menurut Masyhud (2014: 154-155) adalah sebagai berikut:

1. identifikasi dan rumuskan masalah penelitian secara tepat

2. lakukan studi pendahuluan dan kajian pustaka
3. rumuskan hipotesis penelitian
4. pilih dan tetapkan kelompok eksperimental dan kelompok kontrol secara random
5. lakukan test awal (*pretest*) untuk kelompok eksperimental dan kontrol dengan menggunakan instrument yang sama
6. siapkan materi dan aktivitas perlakuan untuk kelompok eksperimental
7. lakukan penelitian dengan memberi perlakuan terhadap kelompok eksperimental
8. lakukan observasi/test setelah dilakukan perlakuan (*posttest*) pada semua kelompok, baik eksperimental maupun kontrol dengan menggunakan instrumen yang sama, yaitu instrumen yang telah digunakan dalam *pretest*.
9. lakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis data *t-test* untuk subyek terpisah
10. lakukan uji hipotesis penelitian
11. tarik kesimpulannya

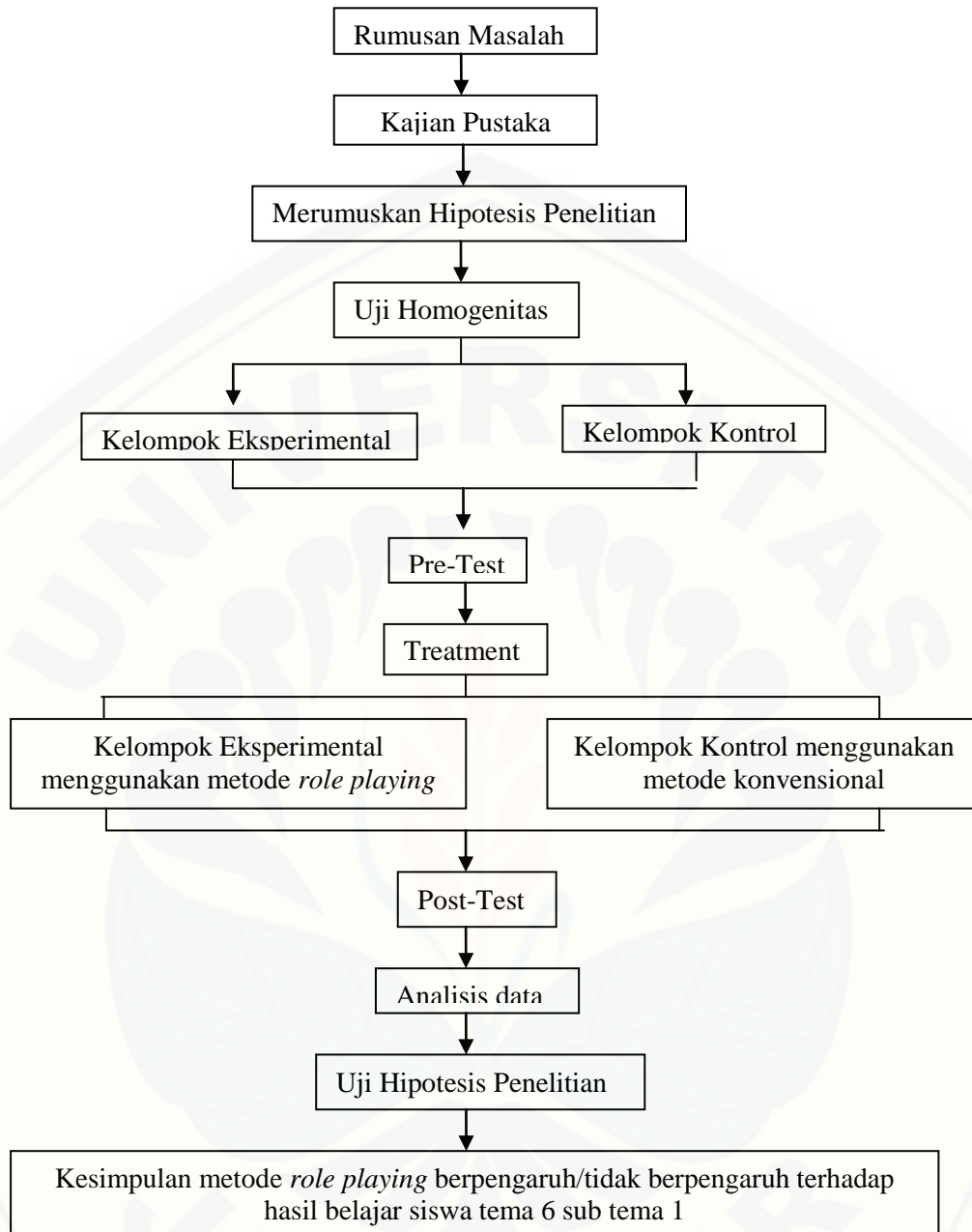
Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan 2.1 halaman 27.

2.10 Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan tentang hubungan dua variabel atau lebih atau sebagian jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan uraian, peneliti merumuskan hipotesis, sebagai berikut:

H_a : ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema 6; indahnya negeriku subtema 1; keanekaragaman hewan dan tumbuhan, Pembelajaran 2, 3 dan 4.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian

Penentuan tempat penelitian ini dilakukan dengan teknik sampel bertujuan (*purposive sampling*), artinya daerah penelitian dengan sengaja dipilih berdasarkan tujuan dan pertimbangan tertentu di antaranya adalah keterbatasan waktu, biaya dan tenaga sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh atau karena memiliki tujuan khusus lainnya (Masyhud, 2014:100). Waktu penelitian direncanakan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015. Adapaun yang menjadi tempat penelitian adalah SDN Karangrejo 03 Jember dengan pertimbangan sebagai berikut.

1. Adanya kesediaan dari pihak SDN Karangrejo 03 Jember untuk dijadikan tempat penelitian.
2. Penelitian dengan judul pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema berbagai pekerjaan belum pernah dilakukan sebelumnya di sekolah tersebut.
3. Alamat SDN Karangrejo 03 dekat dengan alamat peneliti yaitu sama-sama berdomisili di Jember

3.2 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*eksperimental*”. Penelitian Eksperimental dilakukan dengan maksud untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu (Masyhud, 2014:136). Pada penelitian ini, penelitian ekperimental dilakukan untuk melihat akibat dari penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena sebagian besar data yang dianalisis berupa data numeral (angka).

Penelitian ini menggunakan pola penelitian eksperimental tipe *pre-test post-test control group design* seperti gambar berikut.

E :	O ₁	X	O ₂
C :	O ₁		O ₂

Sumber (Masyhud, 2014:153)

Gambar 3.1 Rancangan *pre-test post-test control group design*

Keterangan :

E : kelompok eksperimen

C : kelompok kontrol

O₁ : observasi/test awal (*pre-test*) yang diberikan pada kelompok eksperimental dan kontrol sebelum dilakukan perlakuan. Test untuk kedua kelompok menggunakan alat/instrumen yang sama.

X : perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimental.

O₂ : observasi/test akhir (*post-test*) yang diberikan sesudah perlakuan. Test untuk kedua kelompok digunakan alat/instrumen yang sama.

3.3 Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Karangrejo 03 yang terdiri dari 2 kelas yaitu IV-A dan IV-B. Menurut Arikunto (2010:363) sebelum diadakan penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen perlu kiranya peneliti melakukan pengujian terhadap kesamaan (homogenitas) beberapa bagian sampel, yakni seragam tidaknya variansi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama.

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{MK_d \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

(Arikunto, 2010:368)

Keterangan:

t_0 = t-observasi

M_1 = mean (rata-rata) kelompok 1

M_2 = mean (rata-rata) kelompok 2

MK_d = mean kuadrat dalam = $JK_d : db_d$

JK_k = jumlah kuadrat kelompok

- JK_d = jumlah kuadrat dalam
 db_d = derajat kebebasan dalam
 n_1 = jumlah subjek dalam kelompok 1
 n_2 = jumlah subjek dalam kelompok 2

Tabel 3.1 Analisis hasil t-observasi

Jika $t_0 \geq t_t$ 5%	Jika $t_0 < t_t$ 5%
1. Ada perbedaan mean secara signifikan	1. Tidak ada perbedaan mean yang signifikan
2. Hipotesis nihil (H_0) ditolak	2. Hipotesis nihil (H_0) diterima

Sumber: Arikunto (2010:367-368)

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji t karena subyek penelitian terdiri dari 2 kelas. Apabila analisis hasil $t_0 < t_t$ maka populasi dinyatakan homogen sehingga peneliti dapat langsung menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui teknik pengundian. Namun apabila hasil analisis $t_0 > t_t$ maka populasi dinyatakan heterogen sehingga peneliti perlu memberikan perlakuan silang terhadap kedua kelompok agar tidak menimbulkan bias subyek dalam penelitian. Untuk memberikan perlakuan silang, kelas kontrol dan kelas eksperimen yang sudah ditentukan sebelumnya diberi perlakuan yang sama secara bergantian. Dalam separuh waktu, satu kelas yang sudah ditentukan sebagai kelompok eksperimen pada separuh waktu selanjutnya sebagai kelompok kontrol. Begitu juga terhadap kelas yang sudah ditentukan sebagai kelompok kontrol. Pada separuh waktu diberi perlakuan sebagai kelompok kontrol dan pada separuh waktu selanjutnya diberi perlakuan sebagai kelompok eksperimen.

Diawali dengan uji homogenitas terhadap dua kelompok populasi yang akan diteliti yaitu kelas IV-A dan Kelas IV-B. Uji homogenitas dilakukan menggunakan nilai ujian tema 1 subtema 3. Penghitungan uji homogenitas pada kedua kelas ini menggunakan uji t (*t-test*) karena dalam penelitian ini hanya terdapat 2 kelompok variabel. Penghitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Hasil uji homogenitas

Group Statistics									
	x	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				
y	1	31	67.13	11.177	2.007				
	2	31	68.65	11.985	2.153				

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
y	Equal variances assumed	.772	.383	-.515	60	.608	-1.516	2.943	-7.404	4.371
	Equal variances not assumed			-.515	59.710	.608	-1.516	2.943	-7.404	4.372

Menurut Arikunto (2010:214) Arah korelasi yang menunjukkan kesejajaran antara variabel X dengan nilai variabel Y. Arah korelasi ini ditunjukkan oleh tanda hitung yang ada di depan indeks. Jika tandanya plus (+), maka arah korelasinya positif, sedang kalau minus (-) maka arah korelasinya negatif. Dalam hal menentukan besarnya korelasi, kita tidak perlu memperhatikan tanda hitung yang terdapat di depan indeks.

Dari hasil perhitungan diatas diperoleh hasil $t_{hitung} = -0,515$. Hasil t_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan pada t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% untuk uji dua pihak. Pada taraf signifikansi 5% nilai $df = 60$ yang mempunyai harga $t_{tabel} = 2,000$. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-0,515 < 2,000$) sehingga keadaan kedua kelas sebelum diadakan penelitian adalah homogen. Selanjutnya dengan menggunakan metode *cluster random sampling* dengan teknik undian untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3.4 Variabel Penelitian

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

- a. Variabel Bebas adalah faktor yang menyebabkan suatu pengaruh. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan metode tambahan yaitu *role playing*.
- b. Variabel Terikat adalah faktor yang diakibatkan oleh pengaruh tadi. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas IV-A pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 2, 3 dan 4.
- c. Variabel Kontrol adalah variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak diteliti. Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah guru kelas kontrol dan eksperimen yang sama, materi pelajaran yang sama, waktu pengajaran yang sama dan kemampuan siswa yang sama. Dalam variabel kontrol yang berbeda hanya perlakuan terhadap masing-masing kelas.

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang di definisikan yang dapat diamati (di observasi). Untuk menghindari timbulnya perbedaan-perbedaan pengertian dan kesalahtafsiran, maka beberapa istilah-istilah penting dalam penelitian ini perlu ditegaskan pengertiannya, sebagai berikut.

1 Metode *Role Playing*

Metode *role playing* adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia perankan, mereka berinteraksi melakukan peran terbuka.

Metode *role playing* dapat membantu siswa untuk mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakannya dan

mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Dalam penelitian ini, metode role playing berisi materi pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 2, 3 dan 4 kelas IV-A SDN Karangrejo 03 Jember

2 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah skor kognitif yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar tema 6 subtema 1 pembelajaran 2, 3 dan 4 dalam bentuk angka.

3.6 Prosedur Penelitian

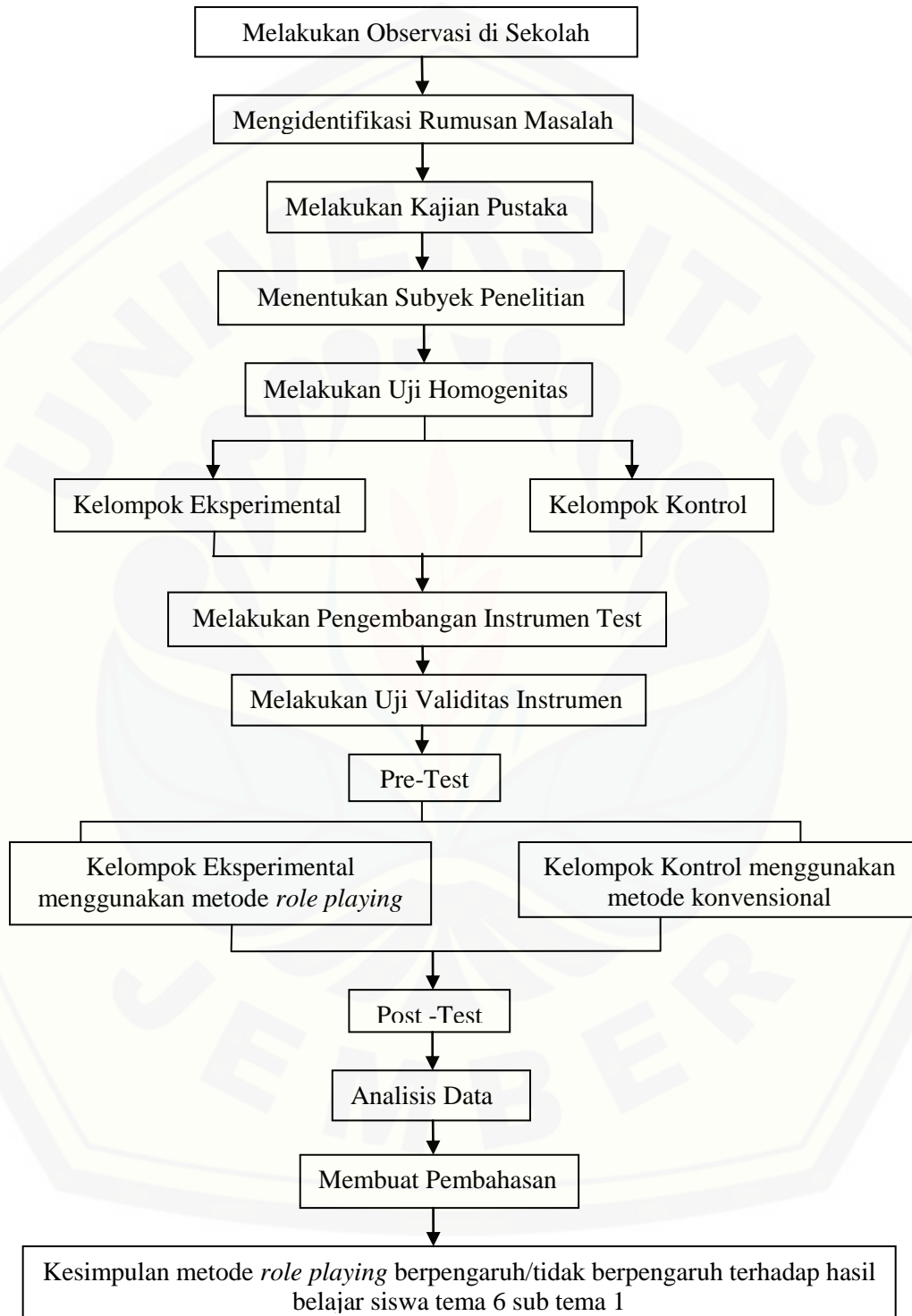
Adapun langkah-langkah penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Melakukan persiapan meliputi kegiatan menyusun proposal dan perumusan masalah penelitian.
2. Melakukan observasi di sekolah yaitu peneliti melakukan kegiatan observasi sebelum penelitian dilaksanakan.
3. Mengidentifikasi rumusan masalah
4. Melakukan kajian pustaka.
5. Menentukan penentuan subyek penelitian.
6. Menguji homogenitas subyek penelitian
7. Menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui teknik random
8. Melakukan pengembangan instrumen tes.
9. Melakukan uji validitas instrumen tes
10. Memberikan *pre-test* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung untuk mengetahui kemampuan awal siswa
11. Melaksanakan proses KBM pada kelas kontrol dengan pembelajaran tanpa menggunakan metode *role playing* dan pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *role playing*
12. Memberikan *post-test* berupa latihan soal pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah melakukan KBM untuk mengetahui skor *post-test*
13. Menganalisis data

14. Membuat pembahasan

15. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan 3.2 berikut ini.



Gambar 3.2 Bagan alur penelitian

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian, di samping menggunakan metode yang tepat juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang tepat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Tes hasil belajar

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

Tes dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar yang dibuat oleh peneliti serta disesuaikan dengan kurikulum 2013 serta sebelumnya dikonsultasikan dengan guru kelas SDN Karangrejo 03 Jember. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA dan IVB. Tes terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

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

Menurut Masyhud (2014:224) Sebelum tes dilakukan, terlebih dahulu dicari validitas dan reliabilitasnya untuk memenuhi syarat instrumen yang baik. Sebelum mengadakan kegiatan pemberian soal *pre-test* dan *post-test*, peneliti terlebih dahulu mengadakan uji validitas dengan menggunakan *Pearson Product Moment* dan reliabilitas dengan menggunakan metode belah dua atau *Split-half* terhadap soal tes yang akan diberikan. Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan menggunakan rumus t_{test} untuk sampel terpisah. Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan uji instrumen pada soal yang akan digunakan sebagai soal *pre-test* dan *post-test*. Instrumen soal yang direncanakan digunakan untuk *pre-test* dan *post-test* sebanyak 30 item soal. Setelah dilakukan uji validitas hasilnya 28 item soal valid dan dapat dipergunakan untuk penelitian. Butir-butir

instrumen dapat dilihat pada lampiran P. Hasil validitas dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut ini.

Tabel 3.3 Uji validitas instrumen

No	Nomor Soal	Korelasi dengan faktor	Korelasi dengan total	r-tabel	Kesimpulan
1	1	0,375	0,094	0,349	Valid
2	2	0,395	0,042	0,349	Valid
3	3	0,47	0,453	0,349	Valid
4	4	0,304	0,382	0,349	Valid
5	5	0,698	0,522	0,349	Valid
6	6	0,517	0,35	0,349	Valid
7	7	0,47	0,114	0,349	Valid
8	8	0,127	0	0,349	Tidak Valid
9	9	0,49	0,492	0,349	Valid
10	10	0,427	0,532	0,349	Valid
11	11	0,387	0,252	0,349	Valid
12	12	0,388	0,295	0,349	Valid
13	13	0,621	0,5	0,349	Valid
14	14	0,505	0,46	0,349	Valid
15	15	0,387	0,225	0,349	Valid
16	16	0,638	0,29	0,349	Valid
17	17	0,591	0,413	0,349	Valid
18	18	0,356	0,278	0,349	Valid
19	19	1,064	0,368	0,349	Valid
20	20	0,351	0,332	0,349	Valid
21	21	0,503	0,462	0,349	Valid
22	22	0,439	0,422	0,349	Valid
23	23	0,377	0,349	0,349	Valid
24	24	0,458	0,413	0,349	Valid
25	25	0,535	0,516	0,349	Valid
26	26	0,49	0,386	0,349	Valid
27	27	-0,05	-0,18	0,349	Tidak Valid
28	28	0,439	0,453	0,349	Valid
29	29	0,427	0,386	0,349	Valid
30	30	0,501	0,479	0,349	Valid

Catatan: Soal dinyatakan valid jika salah satu korelasi antara item soal dengan faktor atau skor total menunjukkan signifikan pada taraf signifikansi 0,05.

Berdasarkan tabel 3.4 di atas, dapat dilihat ada 2 soal yang tidak valid dari 30 item soal, sehingga soal yang valid sebanyak 28 item soal. Setelah mendapatkan hasil dari uji validitas instrumen, dan hasil soal yang valid sebanyak 28 soal maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas instrumen. Dalam uji reliabilitas instrumen, apabila datanya ganjil maka analisis reliabilitasnya menggunakan teknik *test retest*. Jika peneliti menggunakan test retest berarti peneliti melakukan 2 kali test. Dalam penelitian ini karena jumlah instrumen valid berjumlah genap maka uji reliabilitas instrumen menggunakan metode belah-dua atau *split-half*. Data uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran Q. Menurut Mashyud (2014:252) langkah-langkah metode *split-half* sebagai berikut.

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

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

Keterangan:

r_{11} = koefisien realibilitas
 $R_{xy\text{-split-half}}$ = hasil korelasi belah dua
(Hughes dalam Masyhud, 2014:253).

Tabel 3.4 Persiapan analisis uji realibilitas belah dua (atas dan bawah)

No	Nama	SKOR BUTIR-BUTIR INSTRUMEN																													
		1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	13	14	15	Jml	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	28	29	30	Jml
1	Aditya	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	4	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	6
2	Akbar	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	9	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	10	
3	Alamsyah	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	9	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	10	
4	Alza	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	9	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	8	
5	Bagus	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	11	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11	
6	Diaz	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	7	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	8	
7	Eka	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	10	
8	Eka Putra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13	
9	Fajar	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	9	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	4	
10	Farah	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	11	
11	Fhaturizki	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10	
12	Fikri	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	8	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	11	
13	Gesti	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	8	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	4	
14	Griselda	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	10	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	
15	Hirza	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	10	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	6	
16	Intan	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	5	
17	Ledista	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	9	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12	
18	Lina	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	9	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	6	
19	Nadhiva	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	7	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	7	
20	Nadiya	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	8	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	9	
21	Nafarel	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	9	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	8	
22	Nanda	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	12	
23	Novarina	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	11	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10
24	Nur Indah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13
25	Putri	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	10	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	5
26	Riski	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	7	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	8
27	Shela	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	5	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4
28	Sherly	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	6	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	5
29	Shevia	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	7	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	5	
30	Tanzil	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	6	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	4
31	Tsabitul	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	4	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	4	
32	Vicky	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	11	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	11	
Jumlah		24	19	17	15	23	24	17	19	19	15	26	27	21	15	281	23	19	15	20	16	20	20	17	19	20	19	17	19	17	261

Berdasarkan tabel 3.5, maka angka-angka pada jumlah skor item soal pada bagian atas (No. 1-15), yaitu angka: 4, 9, 9, 9, 11, 7, 13, 12, 9, 11, 13, 8, 8, 10, 10, 6, 9, 9, 7, 8, 9, 11, 11, 12, 10, 7, 5, 6, 7, 6, 4, 11 (dianggap sebagai variabel x) dikorelasikan dengan

jumlah skor item soal pada bagian bawah (No. 16-32) yaitu angka: 6, 10, 10, 8, 11, 8, 10, 13, 4, 11, 10, 11, 4, 11, 6, 5, 12, 6, 7, 9, 8, 12, 10, 13, 5, 8, 4, 5, 5, 4, 4, 11 (dianggap sebagai variabel y).

Tabel 3.5 Jumlah soal item skor X (bagian atas) dan Y (bagian bawah)

No	Nama	X	Y	No	Nama	X	Y
1	Aditya	4	6	18	Lina	9	6
2	Akbar	9	10	19	Nadhiva	7	7
3	Alamsyah	9	10	20	Nadiya	8	9
4	Alza	9	8	21	Nafarel	9	8
5	Bagus	11	11	22	Nanda	11	12
6	Diaz	7	8	23	Novarina	11	10
7	Eka	13	10	24	Nur Indah	12	13
8	Eka Putra	12	13	25	Putri	10	5
9	Fajar	9	4	26	Riski	7	8
10	Farah	11	11	27	Shela	5	4
11	Fhaturizki	13	10	28	Sherly	6	5
12	Fikri	8	11	29	Shevia	7	5
13	Gesti	8	4	30	Tanzil	6	4
14	Griselda	10	11	31	Tsabitul	4	4
15	Hirza	10	6	32	Vicky	11	11
16	Intan	6	5	Jumlah		281	261
17	Ledista	9	12				

Keterangan:

X = skor item pada bagian atas

Y = skor item pada bagian bawah

Setelah itu dihitung menggunakan rumus korelasi menggunakan bantuan *Microsoft Excel*.

Setelah dilakukan perhitungan berdasarkan rumus *Microsoft Excel* dan menggunakan rumus korelasi, ditemukan angka korelasi antara skor pada nomor atas bawah (r_{xy}) sebesar: 0,706 dan signifikan pada taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikan 5% (r -tabel = 0,349). Setelah didapatkan korelasinya, kemudian dihitung menggunakan rumus belah dua *Sperman-Brown* sebagai berikut.

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

$$R_{11} = \frac{2 \times 0,706}{1 + 0,706} = \frac{1,412}{1,706}$$

$$= 0,827 \text{ (reliabilitas cukup)}$$

Tabel 3.6 Penafsiran hasil uji reliabilitas tes

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

(Masyhud, 2014:256)

Menurut Masyhud (2014:259-264) Khusus untuk instrumen penelitian yang berupa tes, disamping harus memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas, masih perlu pula memenuhi persyaratan daya pembeda (*discrimination power*) dan tingkat kesulitan (*level of difficulties*). Memiliki daya pembeda artinya setiap butir instrumen tes yang dikembangkan harus dapat membedakan antara kelompok yang pandai dan kelompok yang kurang pandai atau lemah dalam menjawab butir tes tersebut. Sebuah butir tes dinyatakan tidak baik, jika butir tersebut dapat dijawab oleh semua siswa baik dalam kelompok pandai, maupun rendah. Sedangkan tingkat kesulitan instrumen tes disini mengarah pada seberapa sulit setiap butir instrumen tes yang digunakan. Butir-butir tidak boleh terlalu sulit dan terlalu rendah.

a) Cara mencari daya pembeda instrumen

Menurut (Masyhud, 2014-260) daya pembeda (*discrimination power*) butir tes ditentukan dengan cara menghitung perbedaan persentase antara jawaban betul dari peserta tes kelompok pandai dan peserta tes dari kelompok lemah. Langkah-langkah untuk menghitung daya pembeda adalah sebagai berikut.

- 1 Susun lembar jawaban (*answer sheet*) peserta tes, mulai dari lembar jawaban yang memperoleh skor tertinggi sampai dengan skor terendah secara berurutan.
- 2 Setelah itu, kemudian lembar jawaban tersebut dibagi menjadi dua kelompok yang mendapat skor tinggi (*high score*) atau kelompok pandai, dan kelompok lembar jawaban yang memperoleh skor rendah (*low score*) atau kelompok lemah. Jika lembar jawaban peserta tes ganjil maka diambil satu lembar jawaban secara acak agar jumlah lembar jawaban skor tinggi dan rendah sama.
- 3 Buat 2 buah tabel distribusi jawaban, masing-masing tabel untuk jawaban kelompok pandai dan jawaban untuk kelompok rendah.

Karena jumlah dibagi 2 dari 32 siswa ditemukan nilai tengah yang sama. Maka peneliti mengambil 2 lembar jawaban secara acak agar lembar jawaban skor tinggi dan rendah sama. Berikut ini disajikan tabel distribusi jawaban betul oleh Kelompok Pandai/Tinggi dan Kelompok kurang pandai/rendah.



Tabel 3.7 Distribusi jawaban betul oleh kelompok pandai/tinggi

No	Nama Siswa	SKOR ITEM TES KELOMPOK TINGGI/PANDAI																												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
1	Eka Putra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
2	Nur Indah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
3	Eka	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	
4	Fhaturizki	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
5	Nanda	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	
6	Bagus	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
7	Vicky	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	
8	Farah	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	
9	Griselda	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
10	Ledista	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
11	Novarina	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	
12	Akbar	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	
13	Alamsyah	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	
14	Fikri	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	
15	Nafarel	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	
Jumlah Jawaban		12	9	11	10	13	12	7	12	13	9	14	15	13	9	13	12	9	12	10	13	12	10	12	12	12	13	12	11	
Persentase (%)		80	60	73	66	86	80	46	80	86	60	93	100	86	60	86	80	60	80	66	86	80	66	80	80	80	86	80	73	

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

Tabel 3.8 Distribusi jawaban betul oleh kelompok kurang pandai/rendah

No	Nama Siswa	SKOR ITEM TES KELOMPOK RENDAH																												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
1	Hirza	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1		
2	Diaz	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	
3	Lina	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	
4	Putri	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	
5	Riski	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	
6	Nadhiva	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	
7	Fajar	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	
8	Gesti	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	
9	Shevia	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1
10	Intan	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	
11	Sherly	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	
12	Aditya	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	
13	Tanzil	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	
14	Shela	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	
15	Tsabitul	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	
Jumlah Jawaban		11	9	5	5	8	10	9	6	6	5	10	10	6	5	8	5	5	7	5	6	6	6	6	6	6	3	6	6	
Persentase (%)		73	60	33	33	53	66	60	40	40	33	66	66	40	33	53	33	33	46	33	40	40	40	40	40	20	40	40		

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

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

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

Keterangan:

IDP = Indeks Daya Pembeda Tes
 JKT = Jawaban benar pada kelompok tinggi
 JKR = Jawaban benar pada kelompok rendah
 NT = Jumlah peserta tes (*testee*) pada kelompok tinggi
 NR = Jumlah peserta tes (*testee*) pada kelompok rendah

(Masyhud, 2014:262)

Tabel 3.9 Klasifikasi indeks daya pembeda tes

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

(Masyhud, 2014:262)

b) Cara mencari tingkat kesulitan instrumen tes

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

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

KETERANGAN:

IKES = Indeks tingkat kesulitan tes
 JKT = Jawaban benar pada kelompok tinggi
 JKR = Jawaban benar pada kelompok rendah
 NT = Jumlah peserta tes (*testee*) pada kelompok tinggi
 NR = Jumlah peserta tes (*testee*) pada kelompok tinggi

(Masyhud, 2014:263)

Tabel 3.10 Klasifikasi indeks tingkat kesulitan tes

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

(Masyhud, 2014:264)

Tabel 3.11 Tabel rangkuman hasil analisis indeks daya pembeda dan indeks tingkat kesulitan tes

No. Soal	Jawaban betul oleh kelompok pandai		Jawaban betul oleh kelompok rendah		Indeks daya pembeda	Indeks tingkat kesulitan (%)	Keterangan (direvisi atau tidak)
	Jumlah	%	Jumlah	%			
1	12	80	11	73	0,0666667	76,66667	Direvisi
2	9	60	9	60	0	60	Direvisi
3	11	73	5	33	0,4	53,33333	Baik
4	10	66	5	33	0,3333333	50	Baik
5	13	86	8	53	0,3333333	70	Baik
6	12	80	10	66	0,1333333	73,33333	Direvisi
7	7	46	9	60	-0,133333	53,33333	Direvisi
8	12	80	6	40	0,4	60	Baik
9	13	86	6	40	0,4666667	63,33333	Baik
10	9	60	5	33	0,2666667	46,66667	Baik
11	14	93	10	66	0,2666667	80	Baik
12	15	100	10	66	0,3333333	83,33333	Baik
13	13	86	6	40	0,4666667	63,33333	Baik
14	9	60	5	33	0,2666667	46,66667	Baik
15	13	86	8	53	0,3333333	70	Baik
16	12	80	5	33	0,4666667	56,66667	Baik
17	9	60	5	33	0,2666667	46,66667	Baik
18	12	80	7	46	0,3333333	63,33333	Baik
19	10	66	5	33	0,3333333	50	Baik
20	13	86	6	40	0,4666667	63,33333	Baik
21	12	80	6	40	0,4	60	Baik
22	10	66	6	40	0,2666667	53,33333	Baik
23	12	80	6	40	0,4	60	Baik
24	12	80	6	40	0,4	60	Baik
25	12	80	6	40	0,4	60	Baik
26	13	86	3	20	0,6666667	53,33333	Baik
27	12	80	6	40	0,4	60	Baik
28	11	73	6	40	0,3333333	56,66667	Baik

Berdasarkan pada hasil analisis butir tes tentang daya pembeda dan tingkat kesulitan tes pada tabel 3.12 tersebut dapat dikemukakan, bahwa dari 28 butir tes yang dianalisis, terdapat 4 butir tes yang harus direvisi, yaitu butir tes nomor 1, 2, 6. 7.

b. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010:201) Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, catatan harian, notulen rapat, peraturan-peraturan dan sebagainya. Pada penelitian ini data yang ingin diperoleh dengan metode dokumentasi adalah data yang bersifat penting yaitu daftar nama siswa kelas IVA dan IVB, data hasil belajar tema 1 sub tema 3, dan data-data lain penunjang penelitian. Hal ini dapat memberikan informasi kepada peneliti untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa sehingga dapat dijadikan pertimbangan dalam pelaksanaan penelitian lebih lanjut.

3.8 Analisis Data

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka digunakan teknik analisis statistik t_{test} sampel terpisah untuk mengolah data. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa tema 6 subtema 1 pembelajaran 2, 3 dan 4 SDN Karangrejo 03 Jember tahun pelajaran 2014-2015, dapat dianalisis dengan uji t sebagai berikut.

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

Keterangan :

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

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

x_1 = Deviasi setiap nilai X_1 dari rata-rata X_1

x_2 = Deviasi setiap nilai X_2 dari rata-rata X_2

N = Banyaknya subyek/sampel penelitian

(Masyhud, 2014: 319)

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

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

Apabila pada hasil analisisnya menunjukkan hasil yang signifikan yaitu harga $t_{tes} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_o) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa ditolak dan H_a yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa diterima. Tetapi apabila pada hasil analisis menunjukkan taraf yang tidak signifikan yaitu $t_{tes} < t_{tabel}$ maka (H_o) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa diterima dan H_a yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa ditolak. Selanjutnya, untuk proses penghitungannya digunakan program SPSS versi 20.00.

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Subyek Penelitian

Subyek pada penelitian ini berjumlah 63 siswa yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IV-A dan kelas IV-B SDN Karangrejo 03 Jember. Kegiatan penelitian dilaksanakan di SDN Karangrejo 03 Jember pada tanggal 7 Januari 2015 sampai dengan 16 Januari 2015. Pada penelitian ini kelas IV-A berjumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dan kelas IV-B berjumlah 31 siswa sebagai kelas kontrol mendapatkan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan metode *role playing*. Pada saat diadakan penelitian ada 1 siswa dikelas IV-A yang sakit, sehingga jumlah siswa kelas IV-A pada saat penelitian berlangsung berjumlah 31 siswa. Jadi jumlah siswa kelas IV-A dan IV-B sama, yaitu 31 siswa. Materi yang dikaji dalam penelitian ini adalah tema 6 indahny negeriku, sub tema 1, pembelajaran 2, 3 dan 4.

4.2 Paparan Data Penelitian

Data penelitian uji homogenitas yang dianalisa adalah nilai raport semester gasal sub tema 3 sebagai acuan untuk menentukan kelas yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui uji homogenitas. Setelah uji homogenitas diketahui bahwa kedua kelas yaitu kelas VI-A dan VI-B dinyatakan homogen yang artinya tingkat kemampuan siswa kedua kelas sebelum diberikan perlakuan adalah sama, selanjutnya dilakukan pengundian untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengundian diperoleh bahwa kelas VI-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VI-B sebagai kelas kontrol. Selanjutnya dilakukan kegiatan *pre-test* dengan menggunakan soal yang sudah diuji validitas, realibilitas dan daya bedanya. Soal yang digunakan sebagai *pre-test* dan *post-test* adalah soal yang sama. Data nilai *pre-test* dan *post test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Data hasil tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	<i>pre-test</i> (x_1)	<i>post-test</i> (x_2)	Beda (x)	<i>pre-test</i> (y_1)	<i>post-test</i> (y_2)	Beda (y)
1	43	78	35	71	82	11
2	68	75	7	68	78	10
3	78	82	4	46	71	25
4	78	82	4	28	50	22
5	61	86	25	78	82	4
6	78	86	8	71	86	15
7	68	93	25	71	71	0
8	61	75	14	64	75	11
9	78	86	8	71	75	4
10	61	75	14	64	82	18
11	71	93	22	68	78	10
12	64	86	22	78	78	0
13	68	82	14	64	78	14
14	71	93	22	82	86	4
15	57	82	25	82	89	7
16	57	78	21	53	71	18
17	46	78	32	78	86	8
18	71	93	22	61	78	17
19	75	93	18	75	89	14
20	57	78	21	57	75	18
21	61	82	21	53	78	25
22	64	89	25	53	61	8
23	78	86	8	75	82	7
24	78	82	4	53	71	18
25	53	78	26	75	78	3
26	61	68	7	64	75	11
27	57	75	18	71	86	15
28	61	82	21	57	78	21
29	68	78	10	78	78	0
30	50	71	21	75	82	7
31	71	82	11	68	71	3
Σ	2013	2548	535	2052	2400	348
Mean			17,25807			11,22581

Keterangan:

- x_1 : Nilai *pre-test* pada kelas eksperimen
 x_2 : Nilai *post-test* pada kelas kontrol
 x : Selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen
 y_1 : Nilai *pre-test* pada kelas kontrol
 y_2 : Nilai *post-test* pada kelas kontrol
 y : Selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol

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

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

No	x	y	No	x	y
1	35	11	17	32	8
2	7	10	18	22	17
3	4	25	19	18	14
4	4	22	20	21	18
5	25	4	21	21	25
6	8	15	22	25	8
7	25	0	23	8	7
8	14	11	24	4	18
9	8	4	25	26	3
10	14	18	26	7	11
11	22	10	27	18	15
12	22	0	28	21	21
13	14	14	29	10	0
14	22	4	30	21	7
15	25	7	31	11	3
16	21	18	Σ	535	348

Keterangan:

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

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

4.3 Analisis Data

Uji homogenitas yang dilakukan terhadap dua kelompok populasi yang diteliti dan untuk mengetahui kemampuan awal siswa yaitu kelas IV-A dan kelas

IV-B SDN Karangrejo 03 Jember. Uji homogenitas yang dilakukan menggunakan nilai sub tema 3 diperoleh hasil $t_{hitung} = -0,515$. Hasil t_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan pada t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% untuk uji dua pihak. Pada taraf signifikansi 5% nilai $db = 60$ yang mempunyai harga $t_{tabel} = 2,000$. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-0,515 < 2,000$) sehingga keadaan kedua kelas sebelum diadakan penelitian adalah homogen.

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

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

Keterangan	Kelompok Penelitian	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
\sum nilai <i>pre-test</i> siswa	2013	2052
N (jumlah siswa)	31	31
Rata-rata nilai siswa	64,93	66,19
\sum nilai <i>post-test</i> siswa	2548	2400
N (jumlah siswa)	31	31
Rata-rata nilai siswa	82,19	77.41

Dari data diatas dapat dilihat bahwa nilai *pre-test* siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak menunjukkan perbedaan jumlah yang jauh. Pada

jumlah kelas eksperimen 2013 dan jumlah kelas kontrol 2052 dengan jumlah siswa kedua kelas sama, yaitu 31 siswa. Rata-rata nilai *pre-test* pada kelas eksperimen dan kontrol juga tidak menunjukkan jumlah yang besar. Rata-rata kelas eksperimen 64,93 dan kelas kontrol 66,19. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa homogen. Kemudian, setelah diberikan perlakuan berbeda pada kedua kelas, yaitu kelas eksperimen menggunakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran tema 6 dapat dilihat dari hasil jumlah dan rata-rata *post-test* kedua kelas terdapat perbedaan yang signifikan.

Jumlah nilai *post-test* pada kelas eksperimen yaitu 2548 sedangkan jumlah nilai *post-test* kelas kontrol 2400. Sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol hanya 77,41 dan rata-rata nilai eksperimen mencapai 84,19. Dapat dilihat ada perbedaan peningkatan hasil belajar dan pengaruh yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berbeda menggunakan metode *role playing* dan tanpa menggunakan metode *role playing*.

4.4 Pengujian Hipotesis

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

Hipotesis kerja (H_a) = ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar tema 6 indahnya negeriku, sub tema 1, pembelajaran 2, 3 dan 4 kelas IV pada SDN Karangrejo 03 Jember

Hipotesis nihil (H_o) = tidak ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar tema 6 indahnya negeriku, sub tema 1, pembelajaran 2, 3 dan 4 kelas IV pada SDN Karangrejo 03 Jember

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

- a. Harga $t_{tes} \geq t_{tabel}$ maka H_o ditolak
- b. Harga $t_{tes} < t_{tabel}$ maka H_o diterima

Apabila pada hasil analisisnya menunjukkan hasil yang signifikan yaitu harga $t_{tes} \geq t_{tabel}$ maka H_0 yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh positif yang signifikan penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa ditolak sehingga H_a diterima. Namun apabila pada hasil analisis menunjukkan taraf yang tidak signifikan yaitu $t_{tes} < t_{tabel}$ maka H_0 yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh positif yang signifikan penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa diterima sehingga H_a ditolak.

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

Tebel 4.4 Hasil uji-t

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Y	Equal variances assumed	1.174	.283	3.013	60	.004	6.032	2.002	2.028	10.037
	Equal variances not assumed			3.013	58.817	.004	6.032	2.002	2.026	10.038

Hasil uji statistik *independent samples test* diperoleh bahwa hasil $t_{hitung} = 3,013$. Hasil t_{hitung} tersebut dikonsultasikan pada t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% untuk uji dua pihak. Pada taraf signifikan 5% nilai db 60 adalah 2,000. Dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,013 > 2,000$) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai siswa yang menerapkan metode *role playing* dalam proses pembelajaran. Artinya H_a yang menyatakan ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan metode *role playing* terhadap

hasil belajar tema 6 indahnya negeriku, sub tema 1, pembelajaran 2, 3 dan 4 kelas IV pada SDN Karangrejo 03 Jember diterima.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar tingkat keefektifan relatif hasil belajar tema 6 indahnya negeriku, sub tema 1, pembelajaran 2, 3 dan 4 kelas IV yang diajar menggunakan metode *role playing* dengan menggunakan metode konvensional, perlu dihitung tingkat keefektifan relatifnya dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

(Masyhud, 2014:321)

Keterangan:

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

MX_1 = mean atau rerata nilai pada kelompok kontrol

MX_2 = mean atau rerata nilai pada kelompok eksperimental

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

Tabel 4.5 Kriteria penafsiran uji keefektifan relatif

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

(Masyhud, 2014:321)

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

Tabel 4.6 Data penghitungan ER

Group Statistics					
	X	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Y	1	31	17.26	8.422	1.513
	2	31	11.23	7.302	1.311

$$\begin{aligned}ER &= \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\% \\ &= \frac{17,25807 - 11,22581}{\left(\frac{11,22581 + 17,25807}{2}\right)} \times 100\% \\ &= \frac{6,03226}{14,24194} \times 100\% \\ &= 42,355606 \% \text{ (keefektifan sedang)}\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, bahwa pencapaian hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan metode *role playing* menunjukkan lebih efektif sekitar 42,35% bila dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional. Atau dengan kata lain, bahwa penggunaan metode *role playing* lebih efektif sebesar 42,35% dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional tanpa menggunakan metode *role playing* dalam pencapaian hasil belajar tema 6 indahya negeriku, sub tema 1, pembelajaran 2, 3 dan 4 kelas IV pada SDN Karangrejo 03 Jember.

4.5 Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental yang bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh positif penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karangrejo 03 Jember dengan menggunakan metode *role playing* pada kelas eksperimen dan tanpa menggunakan metode *role playing* (konvensional) pada kelas kontrol. Penggunaan metode *role playing* bertujuan membantu siswa untuk mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya agar siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sika-sikap, berbagai strategi pemecahan masalah dan dapat melatih kepercayaan diri siswa.

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

Sebelum dilaksanakan proses pembelajaran, dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan data ulangan tema 1 sub tema 3. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji-t pada program SPSS 20.00 dengan taraf signifikansi 5%. Dari hasil uji-t diperoleh hasil $t_{hitung} = -0,515$. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan db 60 adalah 2,000. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-0,515 < 2,000$) sehingga keadaan kedua kelas sebelum diadakan penelitian adalah homogen.

Metode *cluster random sampling* dengan teknik undian digunakan untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun hasilnya kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* sedangkan pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran tanpa menggunakan metode *role playing* (konvensional). Selanjutnya dilakukan uji-t dengan menggunakan data hasil *pre-test* dan *post-test*. Uji-t dilakukan dengan menggunakan program SPSS 20.00 dengan taraf signifikansi 5%.

Data yang digunakan untuk menghitung uji-t adalah selisih antara *post-test* dan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data selisih nilai *post-test* dan *pre-test* pada kelas eksperimen dengan menggunakan uji-t menunjukkan hasil yang signifikan. Selisih hasil *post-test* dan *pre-test* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen sama-sama dihitung menggunakan uji-t untuk melihat perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan metode *role playing* dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan menggunakan metode *role playing*. Dari 31 subyek kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* terlihat rata-rata nilai siswa sebelum diberi perlakuan (nilai *pre-test*) adalah 64,93 dan rata-rata nilai siswa setelah diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan metode *role playing*, nilai *post-test* adalah 82,19. Secara statistik ada perbedaan dan pengaruh yang signifikan antara rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, yaitu sebesar 17,26. Sedangkan berdasarkan analisis dan perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dengan menggunakan uji-t juga menunjukkan hasil yang cukup signifikan. Dari

31 siswa subyek kelas kontrol yang dilakukan pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan metode *role playing* terlihat rata-rata nilai *pre-test* adalah 66,19 dan nilai rata-rata siswa sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode konvensional adalah 77,41. Secara statistik juga ada perbedaan dan pengaruh yang signifikan antara rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, yaitu 11,23. Pada kedua kelas sama-sama mengalami perubahan nilai yang cukup signifikan. Tetapi, pada kelas eksperimen rata-rata nilai siswa mengalami perubahan yang lebih signifikan dibandingkan dengan rata-rata nilai siswa pada kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol.

Selanjutnya dilakukan uji-t untuk menentukan hipotesis manakah yang diterima, apakah H_a atau H_o . Uji-t dilakukan menggunakan data selisih nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan program SPSS 20.00. Dari uji-t statistik *independent samples test* diperoleh diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,013 > 2,000$) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai siswa yang menerapkan metode *role playing* dalam proses pembelajaran. Artinya H_a yang menyatakan ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar tema 6 indahny negeriku, sub tema 1, pembelajaran 2, 3 dan 4 kelas IV pada SDN Karangrejo 03 Jember diterima.

Kemudian untuk mengetahui keefektifan relatif (ER) metode *role playing* dapat dihitung dengan menggunakan data rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan rumus ER. Dari hasil perhitungan rumus ER diperoleh hasil 42,35%, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* menunjukkan lebih efektif sebesar 42,35% dibandingkan dengan metode konvensional pada hasil belajar siswa tema 6 indahny negeriku, sub tema 1, pembelajaran 2, 3 dan 4 kelas IV pada SDN Karangrejo 03 Jember.

Dari proses analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat hasil yang signifikan terhadap hasil belajar dengan menerapkan metode *role playing*. Selama proses pembelajaran menggunakan metode *role playing* siswa dapat

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

Proses pembelajaran yang menarik dengan menggunakan metode *role playing* pada tema 6 indahny negeriku, sub tema 1, pembelajaran 2, 3 dan 4 kelas IV pada SDN Karangrejo 03 Jember mempermudah siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran. Siswa juga merasa senang dalam proses pembelajaran sehingga menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Sesuai dengan teori *multiple intelligences* yang dikemukakan oleh Gardner (1999), metode *role playing* mencakup dua intelegensi yang disebutkan oleh Gardner yaitu *bodily-kinesthetic*, *Interpersonal* dan *Intrapersonal*. *Bodily-kinesthetic* karena menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran, siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan guru, tetapi mereka menggunakan kemampuan mental di depan kelas untuk mengkoordinasikan gerakan tubuh dalam memerankan tokoh sesuai naskah drama. *Interpersonal* karena dalam bermain peran siswa dapat mengerti maksud, keinginan dan motivasi orang lain yang disampaikan dari dialog-dialog para pemain. Selanjutnya, *intrapersonal* sesuai dengan hakikat pembelajaran *role playing* yang melibatkan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Siswa diajak untuk belajar

mengerti orang lain, termasuk menghargai perasaan, motivasi, dan bahkan ketakutan yang dialami orang lain melalui bermain peran. Diharapkan pembelajaran yang mengacu pada pendidikan karakter dapat meningkatkan mutu, proses, dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia dengan tujuan kurikulum 2013.

Selain itu, menurut Rusman (2012:124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

. Faktor Intrernal

1) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima pelajaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban, dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Berdasarkan pendapat di atas, banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, diantaranya faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motivasi, daya nalar siswa, cara orangtua mendidik,

suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan, dan cara mengajar guru.

Setelah dilakukan analisis data, ternyata selain faktor diatas yang dapat mempengaruhi hasil belajar, ada juga faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tema 6 indahnya negeriku, sub tema 1, pembelajaran 2, 3 dan 4 kelas IV pada SDN Karangrejo 03 Jember yaitu faktor penggunaan metode *role playing*. Penggunaan metode *role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, dibuktikan pada tingkat keefektivan relatif penggunaan metode *role playing* pada kelas eksperimen 42,35%.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa tema 6 indahnya negeriku, sub tema 1, pembelajaran 2, 3 dan 4 kelas IV pada SDN Karangrejo 03 Jember.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa tema 6 indahny negeriku, sub tema 1, pembelajaran 2, 3 dan 4 kelas IV pada SDN Karangrejo 03 Jember. Hal ini dapat dilihat pada hasil penghitungan selisih *pre-test post-test* kedua kelas yang menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 3013 dan t_{tabel} sebesar 2,000 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar tema 6 indahny negeriku, sub tema 1, pembelajaran 2, 3 dan 4 kelas IV pada SDN Karangrejo 03 Jember. Selain dilakukan penghitungan t_{hitung} , dilakukan juga penghitungan keefektifan relatif metode *role playing* dibandingkan dengan metode konvensional. Dari hasil penghitungan keefektifan relatif (ER) diperoleh hasil ER sebesar 42,35% dengan tingkat keefektifan relatif sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas IV-A yang diajar dengan menggunakan metode *role playing* menunjukkan hasil lebih baik 42,35% dibandingkan dengan kelas IV-B yang diajar dengan metode konvensional.

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor internal contohnya intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motivasi, daya nalar siswa. Sedangkan faktor eksternal meliputi cara orangtua mendidik, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan, dan cara mengajar guru. Setelah dilakukan penelitian dan analisis data, ternyata metode *role playing* juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tema 6 indahny negeriku, sub tema 1, pembelajaran 2, 3 dan 4 kelas IV pada SDN Karangrejo 03 Jember.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, saran dalam penelitian ini adalah :

5.2.1 Bagi guru

- a diharapkan dapat menggunakan metode *role playing* sebagai metode alternatif dalam proses belajar mengajar di sekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadikan pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan.
- b harus tegas dan jelas dalam memberikan instruksi pada setiap aktivitas belajar yang akan dilakukan oleh siswa.

5.2.2 Bagi kepala sekolah

- a diharapkan metode *role playing* dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan menyelenggarakan proses pembelajaran yang lebih baik.
- b diharapkan menyarankan kepada guru untuk menggunakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2.3 Bagi peneliti lain

- a perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui apakah metode *role playing* dapat diterapkan serta memberikan pengaruh positif yang lebih baik lagi pada hasil belajar mata pelajaran atau tema yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hakim, Rahman. 2013. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Hasil Belajar Ips Kelas V Sdn Segugus Karang Baru*. http://pasca.undiksha.ac.id/ejournal/index.php/jurnal_pendas/article/view/1128.
- Husniah. 2013. *Pengaruh Metode Bermain Peran Berbantuan Media Gambar Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Mujahidin Loloan Barat Tahun Pelajaran 2012/2013*. http://pasca.undiksha.ac.id/ejournal/index.php/jurnal_pendas/article/view/609.
- Lapono, Nabisi. 2009. *Belajar dan Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Mardiati, Yayuk (dkk). 2010. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jember: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional.
- Masyhud, Sulthon. 2013. *Analisis Data Statistik Untuk Penelitian Pendidikan Sederhana*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Masyhud, Sulthon. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Mulyasa, E. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muslimah, Binti. 2012. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Tema Lingkungan Mata Pelajaran PKn Kelas III SDN Kranjangan 05 Sumpu Jember Tahun Pelajaran 2011-2012". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: PGSD FKIP Universitas Jember.
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud. 2012. *Pengantar Uji Publik*. Jakarta: Depdikbud.
- Rahmawati, Rizki. 2013. "Pengaruh Penggunaan Media Audia Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-hari Di SDN 02 Setail Genteng Banyuwangi". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: PGSD FKIP Universitas Jember.

- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sinanglingtyas, Rahayu. 2013. "Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama Di SDN Tukum 01 Lumajang". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: PGSD FKIP Universitas Jember.
- Sudjana, Nana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutikno, Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Sutino. 2011. *Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas V SD Pandak 1 Sidoharjo Sragen Tahun Ajaran 2010/2011*.
<http://eprints.uns.ac.id/6767/1/211101812201107431.pdf>
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Ubiutomo, Purwo. 2013. *Besar Janji Dari Pada Bukti*. Bogor: Dompot Dhuafa Makmal Pendidikan.
- Uukurniawati. 2013. *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik*.
<http://uukurniawati.wordpress.com/2013/05/17/konsep-dasar-pembelajaran-tematik/>
- Wibowo, Dwi. 2013. *Taksonomi Anderson*.
<http://dwicahyadiwibowo.blogspot.com/2013/02/taksonomi-anderson.html>
- Yamin, Martinis. 2013. *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Yatci, Andriyani. 2013. *Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*. Thesis. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
<http://repository.upi.edu/3092/>.
- Yufid. 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*.
<http://pusatbahasa.kemdiknas.go.id/kbbi>

MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
Pengaruh Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Indahya Negeriku Di SDN Karangrejo 03 Jember 2014-2015	1. Apakah ada pengaruh penerapan <i>role playing</i> terhadap hasil belajar siswa kelas IV-A dalam pembelajaran Tema Indahya Negeriku di SDN Karangrejo 03 Jember?	1. Metode Pembelajaran a. <i>Role Playing</i> b. Konvensional	1. a. Langkah-langkah: 1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik 2) memilih peran dalam pembelajaran 3) menyusun tahap-tahap peran 4) menyiapkan pengamat 5) tahap pemeranan 6) diskusi dan evaluasi tahap dua 7) berbagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan b. Langkah-langkah: 1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik 2) menjelaskan materi pelajaran 3) membentuk kelompok belajar 4) memberikan pengarahan untuk mengerjakan soal	1. Responden: - siswa kelas IV SDN Karangrejo 03 Jember 2. Informan: - guru kelas IV - literatur/kajian pustaka - jurnal ilmiah	1. desain penelitian eksperimen dengan pola <i>pre test- post test control group design</i> 2. lokasi penelitian: SDN Karangrejo 03 Jember 3. subjek penelitian: siswa kelas IV SDN Karangrejo 03 Jember 4. metode pengumpulan data: -observasi -wawancara -dokumentasi dan -test. 5. teknik analisis data: analisis <i>t-test</i> dengan rumus $t_{test} = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$ M_x = nilai rata-rata skor kelas eksperimen	Ada pengaruh penerapan metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar siswa kelas IV-A Tema Indahya Negeriku di SDN Karangrejo 03 Jember 2014-2015

<p>2. Hasil Belajar tema indahny negeriku</p>	<p>5) menyimpulkan materi</p>	<p>M_y = nilai rata-rata skor kelas kontrol</p>
	<p>2. Skor test hasil belajar</p>	<p>$\sum x^2$ = jumlah kuadrat deviasi skor kelas eksperimen</p>
		<p>$\sum y^2$ = jumlah kuadrat deviasi skor kelas kontrol</p>
		<p>N_x = banyaknya sampel pada kelas eksperimen</p>
		<p>N_y = banyaknya sampel pada kelas kontrol</p>

Sumber (Masyhud, 2014: 255)

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**B.1 Pedoman Dokumentasi**

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

B.2 Pedoman Dokumentasi

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

B.3 Pedoman Wawancara

No	Jenis Data	Sumber Data
1.	Tanggapan guru mengenai metode pembelajaran yang sering digunakan pada pembelajaran tematik integratif menggunakan kurikulum 2013.	Guru kelas IV SDN Karangrejo 03 Jember
2.	Tanggapan guru mengenai penerapan metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran tematik integratif kurikulum 2013	Guru kelas IV SDN Karangrejo 03 Jember
3.	Tanggapan siswa mengenai kegiatan pembelajaran tematik integratif menggunakan kurikulum 2013.	Siswa kelas IV SDN Karangrejo 03 Jember
4.	Tanggapan siswa menggunakan kurikulum 2013, menggunakan metode pembelajaran <i>role playing</i> .	Siswa kelas IV SDN Karangrejo 03 Jember

B.4 Pedoman Tes

No	Jenis Data	Sumber Data
1.	Hasil tes siswa kelas IV	Guru kelas IV SDN Karangrejo 03 Jember

LAMPIRAN C. PEDOMAN WAWANCARA**Lembar Wawancara untuk Guru**

Tujuan	: untuk mengetahui metode pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran, untuk mengetahui informasi prestasi belajar dan karakteristik siswa selama proses kegiatan belajar mengajar.
Bentuk	: wawancara bebas terbimbing
Narasumber	: guru kelas IV-A
Nama guru kelas IV-A	: Muntinah, S.Pd
NIP.	: 19620627 198201 2 006

C1. Hasil wawancara dengan guru kelas IV-A

No.	Pertanyaan Peneliti	Jawaban
1.	Metode apa yang biasa Ibu terapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar?	Metode yang biasanya saya gunakan dalam pembelajaran adalah ceramah, tanya jawab, dan diskusi kelompok.
2.	Apakah Ibu pernah menggunakan metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran?	Saya pernah menggunakan metode bermain peran tetapi hanya bermain peran sederhana, yaitu siswa membaca percakapan di depan.
3.	Dalam pembelajaran, apakah Ibu menggunakan media pembelajaran atau alat peraga?	Iya, tetapi tidak semua pelajaran menggunakan media.
4.	Bagaimana hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran?	Hasil proses pembelajaran tema 1 sub tema 3 pembelajaran 1 ini kurang memuaskan.

Lembar Wawancara untuk Guru

Tujuan	: untuk mengetahui metode pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran, untuk mengetahui informasi prestasi belajar dan karakteristik siswa selama proses kegiatan belajar mengajar.
Bentuk	: wawancara bebas terbimbing
Narasumber	: guru kelas IV-B
Nama guru kelas IV-B	: Prayogi Agus, S.Pd
NIP.	: 19590816 197803 1 003

C2. Hasil wawancara dengan guru kelas IV-B

No.	Pertanyaan Peneliti	Jawaban
1.	Metode apa yang biasa Bapak terapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar?	Metode yang sering saya gunakan dalam pembelajaran adalah metode ceramah dan tanya jawab.
2.	Apakah Ibu pernah menggunakan metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran?	Saya belum pernah menggunakan metode bermain peran dalam proses pembelajaran.
3.	Dalam pembelajaran, apakah Bapak menggunakan media pembelajaran atau alat peraga?	Iya, jika ada media yang ada di sekolah, misalnya LCD Proyektor
4.	Bagaimana hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran?	Hasil proses pembelajaran tema 1 sub tema 3 pembelajaran 1 ini kurang memuaskan.

C.3 Hasil wawancara dengan siswa

Tujuan : mengetahui metode pembelajaran yang sering digunakan guru dalam mengajar

Bentuk : wawancara bebas

Responden : siswa kelas IV-A dan IV-B

1. Amelia (IV-A)

2. Ragil (IV-B)

Amelia

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

Ragil

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

Jember, 28 Oktober 2014

Pewawancara,

Rina Dwi Wulandari

NIM 110210204064

LAMPIRAN D. NILAI ULANGAN TENGAH SEMESTER TEMA 1**Lampiran D1. Nilai Ulangan Siswa Kelas IVA**

Daftar Nilai Ulangan Tengah Semester Tema 1 Kelas IV-A
Tahun Ajaran 2014-2015
SDN Karangrejo 03 Jember
NILAI HARIAN SISWA TEMA 1

No	Nama Siswa	Nilai Sub Tema 3	Klasifikasi
1	Amalia	70	B
2	Bayu	60	C
3	Alif	85	A
4	Dian	70	B
5	Ditya	71	B
6	Erik	72	B
7	Erlo	70	B
8	Femas	44	D
9	Hayuda	60	C
10	Nadia	65	C
11	Maida	87	A
12	Dewa	71	B
13	Bagus	72	B
14	Najwa	77	B
15	Ribi	51	C
16	Riat	75	B
17	Faris	62	C
18	Adel	75	B
19	Salsa	78	B
20	Putri	40	D
21	Putu	74	B
22	Amelia	75	B
23	Laitang	77	B
24	Ayu	76	B
25	Gilang	51	C
26	Angga	60	C
27	Fiki	58	C
28	Aisah	50	D
29	Rian	62	C
30	Doni	49	D
31	Herlambang	61	C
32	Rio	43	D
	KKM		70
	A		2
	B		15
	C		10
	D		5

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	Sangat Baik
66-80	B	Baik
51-65	C	Cukup
0-50	D	Kurang

Sumber: Buku Guru Kurikulum 2013

1. Persentase siswa kelas IV-A yang memperoleh nilai ≥ 70 :

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{n}{N} \times 100 \% \\
 &= \frac{17}{32} \times 100 \% \\
 &= 53,12\%
 \end{aligned}$$

2. Persentase siswa kelas IV-A yang memperoleh nilai < 70 :

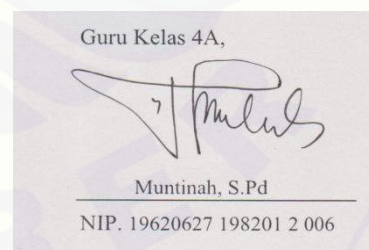
$$\begin{aligned}
 p &= \frac{n}{N} \times 100 \% \\
 &= \frac{14}{32} \times 100 \% \\
 &= 43,75\%
 \end{aligned}$$

Keterangan

- N = jumlah seluruh siswa
n = jumlah siswa yang tuntas belajar (KKM ≥ 70)
P = persentase ketuntasan hasil belajar

Jember, 28 Oktober 2014

Mengetahui,



Lampiran D2. Nilai Ulangan Siswa Kelas IV-B

Daftar Nilai Ulangan Tengah Semester Tema 1 Kelas IV-B
Tahun Ajaran 2014-2015
SDN Karangrejo 03 Jember
NILAI HARIAN SISWA TEMA 1

No	Nama Siswa	Nilai Sub Tema 3	Klasifikasi
1	Agung	72	B
2	Hial	55	C
3	Agil	85	A
4	Besar	55	C
5	Debi	82	A
6	Dandi	72	B
7	Devanni	57	C
8	Dyinta	73	B
9	Ertoto	73	B
10	Frian	67	B
11	Laila	75	B
12	Lexy	78	B
13	Meidiana	83	A
14	Rahmaniatus	78	B
15	Ragil	77	B
16	Riski	77	B
17	Sarah	73	B
18	Cinta	62	C
19	Galia	52	C
20	Imellia	55	C
21	M. Rafel	53	C
22	M. Fajar	52	C
23	Ni Wayan	88	A
24	Raffael	75	B
25	Tadriansyah	83	A
26	Vina	78	B
27	M. Kafabi	67	B
28	A. Zaqi	77	B
29	Noreena	50	D
30	Riziq	52	C
31	Nurma	52	C
	KKM		70
	A		5
	B		15
	C		10
	D		1

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
---------------------------------	----------	-------------

81-100	A	Sangat Baik
66-80	B	Baik
51-65	C	Cukup
0-50	D	Kurang

Sumber: Buku Guru Kurikulum 2013

1. Persentase siswa kelas IV-B yang memperoleh nilai ≥ 70 :

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{n}{N} \times 100 \% \\
 &= \frac{18}{31} \times 100 \% \\
 &= 58,06\%
 \end{aligned}$$

2. Persentase siswa kelas IV-B yang memperoleh nilai < 70 :

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{n}{N} \times 100 \% \\
 &= \frac{13}{31} \times 100 \% \\
 &= 41,93\%
 \end{aligned}$$

Keterangan

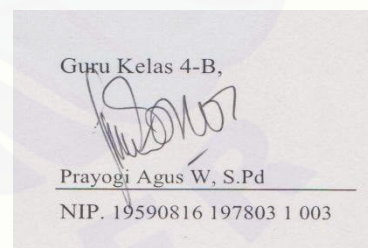
N = jumlah seluruh siswa

n = jumlah siswa yang tuntas belajar ($KKM \geq 70$)

P = persentase ketuntasan hasil belajar

Jember, 28 Oktober 2014

Mengetahui,



LAMPIRAN E. SILABUS

SILABUS
Kelas : IV
Tema 6: Indahnya Negeriku
Sub Tema 1 : Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan
Alokasi Waktu : 1 Minggu

Pemetaan Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/ Alat/ Bahan
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen				
<p>Pembelajaran 2 PPKn 3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, di sekolah dan masyarakat 4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat</p>	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan hak dan kewajiban sebagai warga sehubungan dengan pemanfaatan sumber daya alam Menemukan contoh pelaksanaan kewajiban sebagai warga terhadap lingkungan. 	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan hal-hal yang akan dipelajari. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru. Guru menyampaikan bahwa hutan adalah tempat tinggal berbagai jenis hewan dan tumbuhan. Jika pohon-pohon ditebang akan mengganggu kenyamanan hewan yang ada disana. Guru menyampaikan bahwa selain keanekaraga-man 	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan hal-hal yang akan dipelajari. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru. Guru dan siswa membuat kesepakatan belajar. Kelompok mana yang paling baik dalam pemeranan akan diberikan reward. Guru menyampaikan 	<ul style="list-style-type: none"> Menuliskan pengalaman berpetualang Menjelaskan kewajiban terhadap lingkungan Melakukan permainan pemburu dan hewan langka 	6 x 35 jp	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Keanekaragaman anggrek langka <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis gerak dasar atletik 	Buku Tematik Kelas IV

Pemetaan Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/ Alat/ Bahan
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen				
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan</p>	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan informasi penting dalam teks petualangan Menuliskan pengalaman melalui cerita petualangan. 	<p>hewan, Tuhan juga menganugerah-kan kepada bangsa Indonesia tumbuhan yang beraneka ragam dengan berbagai keindahannya. Salah satunya adalah keindahan anggrek Indonesia yang terkenal sampai ke mancanegara.</p> <p>5. Siswa mengamati gambar dan membaca kisah petualangan tentang Pesona Kecantikan anggrek Indonesia.</p> <p>6. Siswa menuliskan informasi penting dari teks yang mereka baca pada bagan yang terdapat di buku siswa.</p> <p>7. Siswa menceritakan kembali secara ringkas, runtut, dan</p>	<p>bahwa hutan adalah tempat tinggal berbagai jenis hewan dan tumbuhan. Jika pohon-pohon ditebang akan mengganggu kenyamanan hewan yang ada disana.</p> <p>5. Guru menyampaikan bahwa selain keanekaraga-man hewan, Tuhan juga menganugerah-kan kepada bangsa Indonesia tumbuhan yang beraneka ragam dengan berbagai keindahannya. Salah satunya adalah keindahan anggrek Indonesia yang terkenal sampai ke</p>				

Pemetaan Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/ Alat/ Bahan
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen				
dan tulis memilah kosakata baku.		menggunakan kata-kata sendiri teks yang telah mereka baca pada bagan yang sudah disediakan di buku siswa	6. Siswa (kelompok 1) menyiapkan untuk bermain peran tentang kisah Pesona Kecantikan anggrek Indonesia.				
PJOK 3.3 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan nonlokomotor untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan cepat dan lari melalui permainan dan atau olahraga tradisional	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal kombinasi gerak dasar lokomotor jalan cepat dan lari melalui permainan tentang lingkungan hidup • Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan cepat dan lari melalui permainan tentang lingkungan hidup 	8. Siswa menuliskan keindahan yang mereka temukan pada anggrek Indoensia	6. Siswa (kelompok 1) menyiapkan untuk bermain peran tentang kisah Pesona Kecantikan anggrek Indonesia. Naskah soal diberikan 1 hari sebelum pementasan.				
4.1 Mempraktikkan pola gerak dasar lokomotor untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan cepat dan lari		9. Siswa menulis cerita petualangan berdasarkan pengalaman sendiri tentang keindahan tumbuhan	7. Siswa yang tidak bertugas bermain peran, menyiapkan diri bersama kelompoknya untuk mengevaluasi kelompok 1 yang akan bermain peran.				
		10. Dengan panduan guru, siswa berkumpul di halaman sekolah	8. Setelah kelompok 1 selesai. Siswa bersama guru melakukan evaluasi. Apakah kekurangan yang dialami agar				
		11. Siswa mendengarkan penjelasan dan instruksi guru tentang permainan "Pemburu Badak Jawa"					

Pemetaan Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/ Alat/ Bahan
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen				
yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau olahraga tradisional		12. Secara berkelompok siswa melakukan permainan 13. Melalui permainan ini diharapkan tumbuh kesadaran tentang pentingnya menjaga dan menghargai lingkungan, khususnya badak jawa sebagai salah satu hewan langka di Indonesia 14. Keterampilan yang diperlukan untuk permainan ini adalah lari cepat (<i>sprint</i>). 15. Setelah selesai melakukan permainan, siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru.	kelompok selanjutnya dapat berperan lebih baik. 9. Setelah mengevaluasi, siswa diberi tugas untuk menulis cerita petualangan berdasarkan pengalaman pribadi. 10. Dengan panduan guru, siswa berkumpul di halaman sekolah 11. Siswa mendengarkan penjelasan dan instruksi guru tentang permainan "Pemburu Badak Jawa" 12. Secara berkelompok siswa melakukan permainan 13. Melalui permainan				

Pemetaan Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/ Alat/ Bahan
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen				
			<p>ini diharapkan tumbuh kesadaran tentang pentingnya menjaga dan menghargai lingkungan, khususnya badak jawa sebagai salah satu hewan langka di Indonesia</p> <p>14. Keterampilan yang diperlukan untuk permainan ini adalah lari cepat (<i>sprint</i>).</p> <p>15. Setelah selesai melakukan permainan, siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru</p> <p>.</p>				
<p>Pembelajaran 3 PPKn 3.2 Memahami hak</p>	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan 	<p>1. Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	<p>1. Siswa mendengarkan guru</p>	<ul style="list-style-type: none"> Menggambar keindahan alam 	<p>6 x 35 jp</p>	<p>Sikap: Kreatif</p>	

Pemetaan Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/ Alat/ Bahan
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen				
dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, di sekolah dan masyarakat 4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat	kewajiban sebagai warga sehubungan dengan pemanfaatan tumbuhan • Mengomunikasikan secara tertulis contoh tindakan untuk melestarikan tumbuhan	dan hal-hal yang akan dipelajari. 2. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru. 3. Guru membimbing siswa untuk mengamati lingkungan di sekitar sekolah 4. Hasil pengamatan akan menjadi inspirasi bagi siswa untuk menciptakan sebuah lukisan tentang keindahan makhluk hidup	menyampaikan tujuan pembelajaran dan hal-hal yang akan dipelajari. 2. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru. 3. Guru dan siswa membuat kesepakatan belajar. Kelompok mana yang paling baik dalam pemeranan akan diberikan reward. 4. Hasil pengamatan akan menjadi inspirasi bagi siswa untuk menciptakan sebuah lukisan tentang keindahan makhluk hidup	• Menggali manfaat sumber daya alam (pinus) • Mengaplikasikan konsep desimal		Pengertian: Manfaat Pohon Pinus Keterampilan: Teknik menggambar pemandangan alam	
Matematika 3.7 Menentukan hasil operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal 4.2 Menyatakan pecahan ke bentuk desimal dan persen	• Menjelaskan langkah-langkah operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal • Menyelesaikan soal tentang operasi penjumlahan dan pengurangan	5. Sebelumnya, siswa diminta mengamati gambar dan membaca teks yang terdapat dalam buku siswa. 6. Siswa berkunjung ke luar kelas secara berkelompok. Setiap kelompok akan menyebar ke tempat	5. Sebelumnya, siswa diminta mengamati gambar dan membaca teks yang terdapat dalam				

Pemetaan Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/ Alat/ Bahan
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen				
<p>SBdP</p> <p>3.4 Mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif</p> <p>4.1 Menggambar berdasarkan tema</p>	<p>bilangan desimal</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengetahui alur cara menggambar pemandangan alam Menggambar pemandangan alam menggunakan pensil 	<p>yang telah ditentukan guru.</p> <p>7. Siswa akan mengamati keindahan alam si sekitar mereka sambil membuat sketsa dan catatan penting tentang objek yang akan di gambar.</p> <p>8. Sebelumnya, siswa mencermati terlebih dahulu langkah-langkah cara menggambar alam, yang terdapat pada buku siswa</p> <p>9. Berdasarkan beberapa sketsa yang mereka buat, siswa memilih salah satu sketsa yang mereka sukai.</p> <p>10. Guru menyampaikan bahwa pada pertemuan ini, siswa dapat menghasilkan</p>	<p>buku siswa.</p> <p>6. Siswa berkunjung ke luar kelas secara berkelompok. Setiap kelompok akan menyebar ke tempat yang telah ditentukan guru.</p> <p>7. Siswa akan mengamati keindahan alam si sekitar mereka sambil membuat sketsa dan catatan penting tentang objek yang akan di gambar.</p> <p>8. Sebelumnya, siswa mencermati terlebih dahulu langkah-langkah cara menggambar alam, yang terdapat pada buku siswa</p> <p>9. Berdasarkan beberapa sketsa yang mereka buat, siswa memilih</p>				

Pemetaan Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/ Alat/ Bahan
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen				
		gambar pemandangan rinci menggunakan pensil.	salah satu sketsa yang mereka sukai.				
		11. Guru menyampaikan bahwa kebanyakan kertas yang digunakan siswa menggambar, terbuat dari pohon pinus. Setelah diolah kertas tersebut dibuat dalam berbagai ukuran dan digunakan untuk berbagai keperluan.	10. Guru menyampaikan bahwa pada pertemuan ini, siswa dapat menghasilkan gambar pemandangan rinci menggunakan pensil.				
		12. Siswa menganalisis tabel tentang ukuran kertas	11. Guru menyampaikan bahwa kebanyakan kertas yang digunakan siswa menggambar, terbuat dari pohon pinus. Setelah diolah kertas tersebut dibuat dalam berbagai ukuran dan digunakan untuk berbagai keperluan.				
		13. Guru membaca teks dan mencermati cara menyelesaikan soal.					
		14. Siswa menyelesaikan soal yang ada pada buku siswa	11. Guru menyampaikan bahwa kebanyakan kertas yang digunakan siswa menggambar, terbuat dari pohon pinus. Setelah diolah kertas tersebut dibuat dalam berbagai ukuran dan digunakan untuk berbagai keperluan.				
		15. Siswa membaca teks tentang manfaat pohon pinus	12. Siswa menganalisis tabel tentang				

Pemetaan Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/ Alat/ Bahan
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen				
		16.Siswa menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa dan dari guru.	ukuran kertas 13.Guru membaca teks dan mencermati cara menyelesaikan soal. 14.Siswa menyelesaikan soal yang ada pada buku siswa 15. Kelompok 2 melakukan persiapan untuk bermain peran. Tentang pohon pinus 16.Kelompok yang tidak bertugas, mengamati teman-temannya bermain peran. 17.Setelah selesai, siswa bersama guru mengevaluasi jalannya drama yang diperankan oleh kelompok 2. 18.Siswa menjawab				

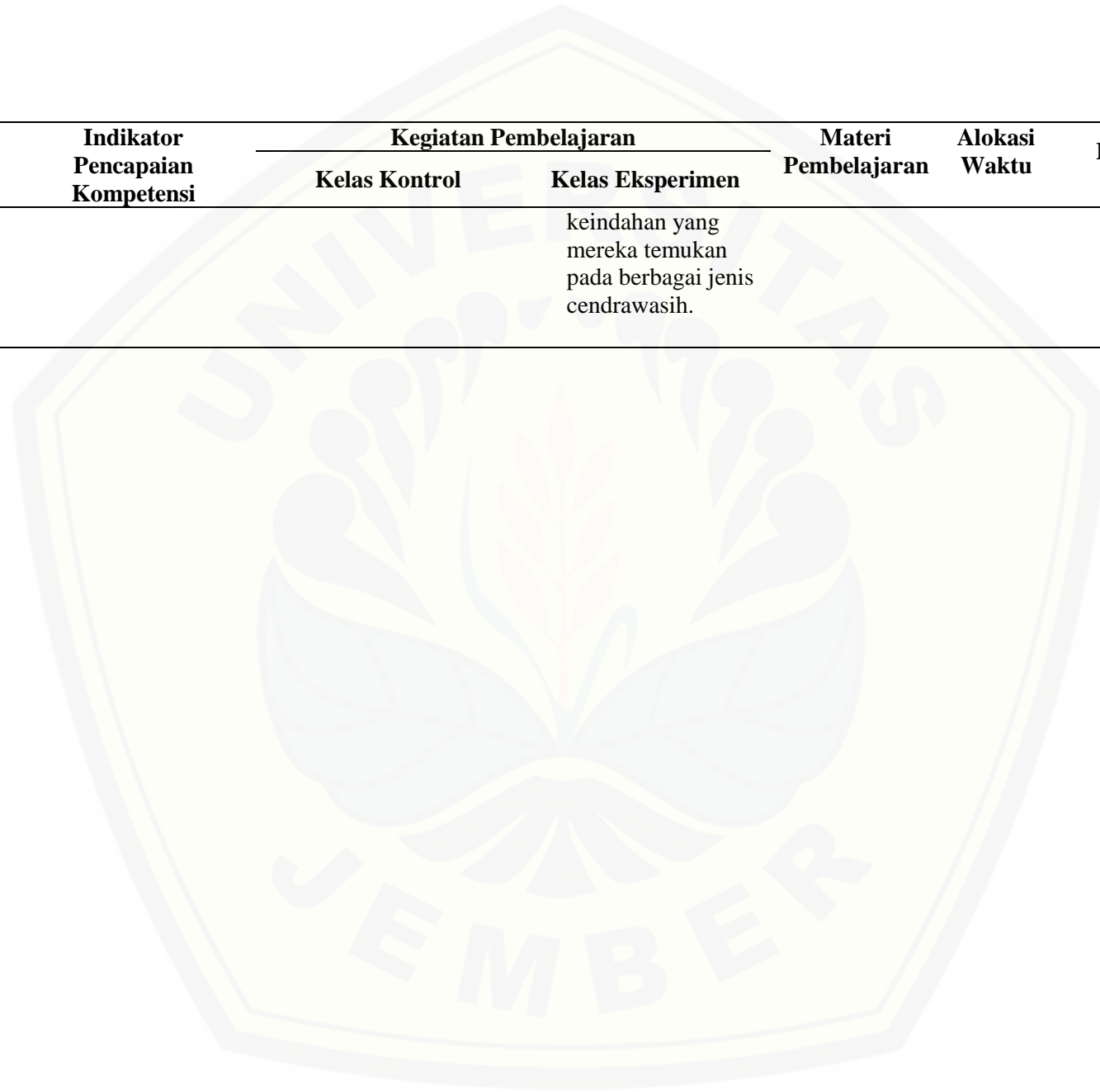
Pemetaan Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/ Alat/ Bahan
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen				
			pertanyaan yang ada di buku siswa dan yang diberikan guru.				
Pembelajaran 4 IPA 3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat 4.6 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat 4.7 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari serta	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan hubungan antara kegiatan manusia dan kelangkaan hewan Menyimpulkan hasil penelitian terhadap perilaku makhluk hidup 	1. Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan hal-hal yang akan dipelajari. 2. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru. 3. Siswa mengamati gambar burung cendrawasih 4. Siswa membaca teks dan mendiskusikan secara berkelompok 5. Siswa menjawab pertanyaan yang ada pada buku siswa 6. Siswa menuliskan 5 informasi penting lainnya tentang burung cendrawasih tanpa melihat teks. 7. Berdasarkan teks,	1. Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan hal-hal yang akan dipelajari. 2. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru. 3. Guru dan siswa membuat kesepakatan belajar. Kelompok mana yang paling baik dalam pemeranan akan diberikan reward. 4. Sebelumnya guru menghangatkan suasana dengan bertanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal unggas langka Indonesia Menceritakan perilaku manusia segubungan dengan unggas langka Menulis laporan berdasarkan telaah literatur 	6 x 35 jp	Sikap: Rasa ingin tahu Pengetahuan: Keanekaragaman unggas langka di Indonesia Keterampilan: Menggali informasi, berkomunikasi	

Pemetaan Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/ Alat/ Bahan
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen				
kemudahan yang diperoleh oleh masyarakat dengan memanfaatkan teknologi tersebut		siswa mengkaji kaitan antara perilaku manusia dengan kelangkaan burung cendrawasih	5. Setelah itu kelompok 3 melakukan persiapan pemeranan.	tentang burung cendrawasih			
IPS 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan contoh interaksi manusia dengan lingkungan alam Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam 	8. Siswa menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam. 9. Satu persatu siswa mengemukakan pendapat mereka tentang perilaku manusia terhadap hewan langka. 10. Siswa memberi saran tentang pelestarian burung cendrawasih 11. Siswa mengamati gambar tentang berbagai jenis burung cendrawasih. 12. Siswa membaca teks tentang burung cendrawasih 13. Setelah mengamati	6. Tema peran pada pembelajaran 4 kali ini adalah tentang burung cendrawasih. 7. Siswa yang tidak bertugas mengamati jalannya peran bersama kelompoknya 8. Setelah pemeranan selesai, siswa bersama guru mengevaluasi pemeranan yang dilakukan kelompok 3. 9. Kelompok lain memberikan komentar dan masukkan agar				

Pemetaan Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/ Alat/ Bahan
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen				
<p>Matematika</p> <p>3.7 Menentukan hasil operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal</p> <p>4.2 Menyatakan pecahan ke bentuk desimal dan persen</p>	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan konsep operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan persen dan desimal Mengaplikasikan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan persen dan desimal 	<p>gambar dan membaca teks, siswa menuliskan persamaan dan perbedaan cendrawasih kuning astrapia ribbon-tailed dalam diagram ven.</p> <p>14.Siswa menjelaskan jenis cendrawasih yang mereka sukai berdasarkan alasan</p> <p>15.Siswa menuliskan sedikitnya 5 keindahan yang mereka temukan pada berbagai jenis cendrawasih.</p>	<p>pembelajaran selanjutnya dapat lebih baik.</p> <p>10. Siswa menjawab pertanyaan yang ada pada buku siswa.</p> <p>11.Berdasarkan pemeranan, siswa mengkaji kaitan antara perilaku manusia dengan kelangkaan burung cendrawasih</p> <p>12.Siswa menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam.</p> <p>13.Satu persatu siswa mengemukakan pendapat mereka tentang perilaku manusia terhadap hewan langka.</p> <p>14.Berdasarkan pemeranan siswa</p>				

Pemetaan Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/ Alat/ Bahan
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen				
			<p>memberi saran tentang pelestarian burung cendrawasih</p> <p>16.Siswa mengamati gambar tentang berbagai jenis burung cendrawasih.</p> <p>17.Siswa membaca teks tentang burung cendrawasih</p> <p>18.Setelah mengamati gambar dan membaca teks, siswa menuliskan persamaan dan perbedaan cendrawasih kuning astrapia ribbon-tailed dalam diagram ven.</p> <p>19.Siswa menjelaskan jenis cendrawasih yang mereka sukai berdasarkan alasan</p> <p>20.Siswa menuliskan sedikitnya 5</p>				

Pemetaan Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/ Alat/ Bahan
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen				
			keindahan yang mereka temukan pada berbagai jenis cendrawasih.				



LAMPIRAN F. RPP KELAS EKSPERIMEN**LAMPIRAN F1. RPP KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN 1****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Karangrejo 03 Jember
Kelas / Semester	: 4-A / Genap
Tema	: 6 (Indahnya Negeriku)
Subtema	: 1 (Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan)
Pembelajaran	: 2
Alokasi Waktu	: 1 hari (5 jp x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR**PPKn**

- 3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, di sekolah dan masyarakat

4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat

Indikator

- Menjelaskan hak dan kewajiban sebagai warga sehubungan dengan pemanfaatan sumber daya alam
- Menemukan contoh pelaksanaan kewajiban sebagai warga terhadap lingkungan.

Bahasa Indonesia

3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis memilah kosakata baku.

Indikator

- Menemukan informasi penting dalam teks petualangan
- Menuliskan pengalaman melalui cerita petualangan.

PJOK

3.3 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan nonlokomotor untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan cepat dan lari melalui permainan dan atau olahraga tradisional

4.1 Mempraktikkan pola gerak dasar lokomotor untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan cepat dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau olahraga tradisional

Indikator

- Mengenal kombinasi gerak dasar lokomotor jalan cepat dan lari melalui permainan tentang lingkungan hidup
- Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan cepat dan lari melalui permainan tentang lingkungan hidup

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah menyaksikan simulasi dan mendengar penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan berbagai kombinasi gerak dasar atletik jalan dan lari dengan tertib.
2. Setelah menyaksikan simulasi dan mendengar penjelasan guru, siswa mampu mempraktikkan kombinasi gerak dasar atletik jalan dan lari melalui permainan “Pemburu dan Badak Jawa” dengan teknik yang benar.
3. Setelah membaca teks tentang petualangan, siswa mampu menemukan informasi penting dengan penuh rasa ingin tahu.
4. Menggunakan kata-kata sendiri, siswa mampu mengarang cerita petualangan dengan paragraf yang runtut.
5. Setelah membaca teks dan diskusi, siswa mampu menjelaskan kewajiban sebagai warga sehubungan dengan pemanfaatan sumber daya alam.
6. Melalui teks, siswa mampu menemukan kewajiban warga terhadap sumber daya alam.

D. MATERI

- Menuliskan pengalaman berpetualang
- Menjelaskan kewajiban terhadap lingkungan
- Melakukan permainan pemburu dan hewan langka

E. PENDEKATAN DAN METODE

Pendekatan : *Scientific* (5M: Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan)

Model : *Cooperative Learning*

Metode : *Role Playing*, Penugasan, Tanya Jawab, dan Ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku tematik kelas 4
2. Gambar berbagai macam bunga anggrek

3. Naskah drama Pesona Kecantikan Anggrek Alam Indonesia

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengucapkan salam pembuka 2. Siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas 3. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa 4. Memotivasi siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar berupa pemberian penghargaan bagi siswa yang aktif selama kegiatan pembelajaran 5. Memberikan apersepsi kepada siswa untuk saling tanya jawab dengan guru tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran 6. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tema 6: Indahya Negeriku, subtema 1: keanekaragaman hewan dan tumbuhan, pembelajaran 2. 7. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan bahwa hutan adalah tempat tinggal berbagai jenis hewan dan tumbuhan. Jika pohon-pohon ditebang akan mengganggu kenyamanan hewan yang ada disana. 2. Guru menyampaikan bahwa selain keanekaragaman hewan, Tuhan juga menganugerahkan kepada bangsa Indonesia tumbuhan yang beraneka ragam dengan berbagai keindahannya. Salah satunya adalah keindahan anggrek Indonesia yang terkenal sampai ke mancanegara. 3. Guru memberi kesempatan untuk kelompok 1 menyiapkan pemeranan kisah petualangan tentang Pesona Kecantikan anggrek Indonesia. 4. Siswa yang tidak melakukan pemeranan bertugas sebagai pengamat dan diberikan tugas untuk menuliskan informasi penting yang mereka peroleh. 5. Setelah selesai pemeranan, guru dan siswa melakukan diskusi dan evaluasi tentang drama yang ditampilkan oleh kelompok 1. 6. Siswa menulis cerita petualangan berdasarkan pengalaman sendiri tentang keindahan tumbuhan 7. Dengan panduan guru, siswa berkumpul di halaman sekolah 8. Siswa mendengarkan penjelasan dan instruksi guru tentang permainan “Pemburu Badak Jawa” 9. Secara berkelompok siswa melakukan permainan 10. Melalui permainan ini diharapkan tumbuh kesadaran tentang pentingnya menjaga dan menghargai lingkungan, khususnya badak jawa sebagai salah satu hewan langka di Indonesia 11. Keterampilan yang diperlukan untuk permainan ini adalah lari cepat (<i>sprint</i>). 12. Setelah selesai melakukan permainan, siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimpulkan materi yang telah dijelaskan secara terbimbing 2. Siswa merefleksikan materi yang telah diberikan secara terbimbing 3. Siswa yang tertib menerima penghargaan dari guru 4. Siswa berdoa untuk mengakhiri pertemuan hari ini yang dipimpin oleh ketua kelas 5. Guru mengucapkan salam penutup dan meninggalkan kelas 	15 menit

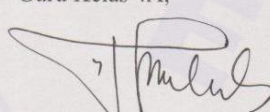
H. PENILAIAN


1. Teknik Penilaian
 - a. Penilaian Sikap : Disiplin
 - b. Penilaian Pengetahuan: Keanekaragaman anggrek langka.
 - c. Penilaian Keterampilan: Menganalisis gerak dasar atletik
2. Bentuk Instrumen Penilaian
 - a. Penilaian Sikap (*Terlampir*)
 - b. Penilaian Pengetahuan (*Soal dan Kunci Jawaban Terlampir*)
 - c. Penilaian Keterampilan (*Soal dan Kunci Jawaban Terlampir*)

Jember, 9 Januari 2015

Peneliti,

Rina Dwi Wulandari
NIM: 110210204064

Guru Kelas 4A,

 Muntinah, S.Pd
 NIP. 19620627 198201 2 006

Kepala SDN Karangrejo 03

 Djuwari, S.Pd
 NIP. 19630315 198303 2 014

LAMPIRAN F2. RPP KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN 2**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Karangrejo 03 Jember
Kelas / Semester	: 4-A / Genap
Tema	: 6 (Indahnya Negeriku)
Subtema	: 1 (Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan)
Pembelajaran	: 3
Alokasi Waktu	: 1 hari (5 jp x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR**PPKn**

- 3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, di sekolah dan masyarakat
- 4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat

Indikator

- Menjelaskan kewajiban sebagai warga sehubungan dengan pemanfaatan tumbuhan
- Mengomunikasikan secara tertulis contoh tindakan untuk melestarikan tumbuhan

Matematika

3.7 Menentukan hasil operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal

4.2 Menyatakan pecahan ke bentuk desimal dan persen

Indikator

- Menjelaskan langkah-langkah operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal
- Menyelesaikan soal tentang operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal

SBdP

3.4 Mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif

4.1 Menggambar berdasarkan tema

Indikator

- Mengetahui alur cara menggambar pemandangan alam
- Menggambar pemandangan alam menggunakan pensil

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah menggali teks dan mendengar penjelasan guru tentang alur cara menggambar pemandangan alam, siswa mampu menjelaskan langkah-langkah menggambar alam secara runtut.
2. Dengan langsung melakukan pengamatan, siswa mampu menggambar pemandangan alam menggunakan pensil dengan teknik yang benar.
3. Diberikan contoh, siswa mampu menjelaskan langkah-langkah operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal dengan percaya diri.

4. Berdasarkan informasi dari tabel, siswa mampu menghitung keliling kertas dalam berbagai ukuran dengan benar.
5. Berdasarkan teks, siswa mampu menjelaskan tentang kewajiban sebagai warga terhadap lingkungan.
6. Setelah menggali informasi dari teks, siswa mampu menemukan contoh-contoh kewajiban sebagai warga terhadap lingkungan.

D. MATERI

Menggambar keindahan alam

Menggali manfaat sumber daya alam (pinus)

Mengaplikasikan konsep desimal

E. PENDEKATAN DAN METODE

Pendekatan : *Scientific* (5M: Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan)

Model : *Cooperative Learning*

Metode : *Role Playing*, Penugasan, Tanya Jawab, dan Ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku tematik kelas 4
2. Gambar pohon pinus
3. Naskah drama Kisah Pohon Pinus
4. Kertas karton dan alat menggambar

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengucapkan salam pembuka 2. Siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas 3. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa 4. Memotivasi siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar berupa pemberian penghargaan bagi siswa yang aktif selama kegiatan pembelajaran 5. Memberikan apersepsi kepada siswa untuk saling tanya 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>jawab dengan guru tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran</p> <p>6. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tema 6: Indahnnya Negeriku, subtema 1: keanekaragamn hewan dan tumbuhan, pembelajaran 3</p> <p>7. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai</p>	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing siswa untuk megamati gambar pohon pinus yang dibawa guru 2. Guru memancing siswa untuk bertanya tentang pohon pinus (manfaatnya, tempat tumbuhnya, dll) 3. Guru memberi kesempatan untuk kelompok 2 menyiapkan pemeranan Kisah Pohon Pinus. 4. Siswa yang tidak melakukan pemeranan bertugas sebagai pengamat dan diberikan tugas untuk menuliskan informasi penting yang mereka peroleh. 5. Setelah selesai pemeranan, guru dan siswa melakukan diskusi dan evaluasi tentang drama yang ditampilkan oleh kelompok 2. 6. Siswa menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa dan dari guru. 7. Guru membimbing siswa untuk mengamati lingkungan di sekitar sekolah 8. Hasil pengamatan akan menjadi inspirasi bagi siswa untuk menciptakan sebuah lukisan tentang keindahan makhluk hidup 9. Sebelumnya, siswa diminta mengamati gambar dan membaca teks yang terdapat dalam buku siswa. 10. Siswa berkunjung ke luar kelas secara berkelompok. Setiap kelompok akan menyebar ke tempat yang telah ditentukan guru. 11. Siswa akan mengamati keindahan alam si sekitar mereka sambil membuat sketsa dan catatan penting tentang objek yang akan di gambar. 12. Sebelumnya, siswa mencermati terlebih dahulu langkah-langkah cara menggambar alam, yang terdapat pada buku siswa 13. Berdasarkan beberapa sketsa yang mereka buat, siswa memilih salah satu sketsa yang mereka sukai. 14. Guru menyampaikan bahwa pada pertemuan ini, siswa dapat menghasilkan gambar pemandangan rinci menggunakan pensil. 15. Guru menyampaikan bahwa kebanyakan kertas yang digunakan siswa menggambar, terbuat dari pohon pinus. Setelah diolah kertas tersebut dibuat dalam berbagai ukuran dan digunakan untuk berbagai keperluan. 16. Siswa menganalisis tabel tentang ukuran kertas 17. Guru membaca teks dan mencermati cara menyelesaikan soal. 18. Siswa menyelesaikan soal yang ada pada buku siswa 	150 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimpulkan materi yang telah dijelaskan secara terbimbing 2. Siswa merefleksi materi yang telah diberikan secara 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	terbimbing	
	3. Siswa yang tertib menerima penghargaan dari guru	
	4. Siswa berdoa untuk mengakhiri pertemuan hari ini yang dipimpin oleh ketua kelas	
	5. Guru mengucapkan salam penutup dan meninggalkan kelas	

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : Kreatif
- b. Penilaian Pengetahuan: Manfaat pohon pinus
- c. Penilaian Keterampilan: Teknik menggambar pemandangan alam

2. Bentuk Instrumen Penilaian

- a. Penilaian Sikap (*Terlampir*)
- b. Penilaian Pengetahuan (*Soal dan Kunci Jawaban Terlampir*)
- c. Penilaian Keterampilan (*Soal dan Kunci Jawaban Terlampir*)

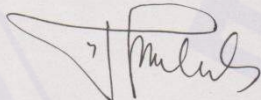
Jember, 12 Januari 2015

Peneliti,

Rina Dwi Wulandari

NIM: 110210204064

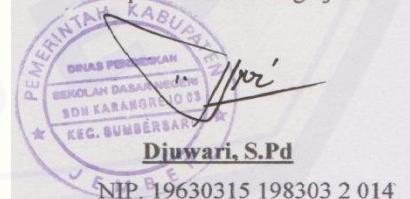
Guru Kelas 4A,



Muntinah, S.Pd

NIP. 19620627 198201 2 006

Kepala SDN Karangrejo 03



Djuwari, S.Pd

NIP. 19630315 198303 2 014

LAMPIRAN F3. RPP KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN 3**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Karangrejo 03 Jember
Kelas / Semester	: 4-A / Genap
Tema	: 6 (Indahnya Negeriku)
Subtema	: 1 (Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan)
Pembelajaran	: 4
Alokasi Waktu	: 1 hari (5 jp x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR**IPA**

- 3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat

4.6 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat

4.7 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari serta kemudahan yang diperoleh oleh masyarakat dengan memanfaatkan teknologi tersebut

Indikator

- Mendeskripsikan hubungan antara kegiatan manusia dan kelangkaan hewan
- Menyimpulkan hasil penelitian terhadap perilaku makhluk hidup

IPS

3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

Indikator

- Menyebutkan contoh interaksi manusia dengan lingkungan alam
- Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam

Matematika

3.7 Menentukan hasil operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal

4.2 Menyatakan pecahan ke bentuk desimal dan persen

Indikator

- Menjelaskan konsep operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan persen dan desimal
- Mengaplikasikan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan persen dan desimal

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Diberikan teks dan gambar, siswa mampu mendeskripsikan tentang burung cenderawasih secara rinci.

2. Setelah menganalisis teks, siswa mampu mendeskripsikan kaitan antara kegiatan manusia dan kelangkaan burung cenderawasih, dengan menerapkan berpikir kritis.
3. Setelah menelaah tabel dan mendiskusikan hasil penelitian tentang burung cenderawasih, siswa mampu menjelaskan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal dan persen dengan percaya diri.
4. Diberikan data hasil penelitian burung cenderawasih, siswa mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal dan persen dengan teliti.
5. Setelah membaca teks, siswa mampu menyebutkan contoh interaksi manusia dengan lingkungan alam dengan percaya diri.
6. Menggunakan kata-kata sendiri, siswa mampu menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan secara runtut.

D. MATERI

1. Menenal unggas langka Indonesia
2. Menceritakan perilaku manusia sehubungan dengan unggas langka
3. Menulis laporan berdasarkan telaah literatur

E. PENDEKATAN DAN METODE

Pendekatan : *Scientific* (5M: Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan)

Model : *Cooperative Learning*

Metode : *Role Playing*, Penugasan, Tanya Jawab, dan Ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku tematik kelas 4
2. Gambar burung cendrawasih
3. Naskah drama Cendrawasihku

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengucapkan salam pembuka 2. Siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas 3. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa 4. Memotivasi siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar berupa pemberian penghargaan bagi siswa yang aktif selama kegiatan pembelajaran 5. Memberikan apersepsi kepada siswa untuk saling tanya jawab dengan guru tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran 6. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tema 6: Indahnya Negeriku, subtema 1: keanekaragaman hewan dan tumbuhan, pembelajaran 4 7. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati gambar burung cendrawasih 2. Siswa bertanya jawab tentang burung cendrawasih 3. Guru memberi kesempatan untuk kelompok 3 menyiapkan pemeranan Cendrawasihku. 4. Siswa yang tidak melakukan pemeranan bertugas sebagai pengamat dan diberikan tugas untuk menuliskan informasi penting yang mereka peroleh. 5. Setelah selesai pemeranan, guru dan siswa melakukan diskusi dan evaluasi tentang drama yang ditampilkan oleh kelompok 3 6. Siswa menjawab pertanyaan yang ada pada buku siswa 7. Siswa menuliskan 5 informasi penting lainnya tentang burung cendrawasih tanpa melihat teks. 8. Berdasarkan pemeranan, siswa mengkaji kaitan antara perilaku manusia dengan kelangkaan burung cendrawasih 9. Siswa menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam dari pemeranan yang mereka saksikan. 10. Satu persatu siswa mengemukakan pendapat mereka tentang perilaku manusia terhadap hewan langka. 11. Siswa memberi saran tentang pelestarian burung cendrawasih 12. Siswa mengamati gambar tentang berbagai jenis burung cendrawasih. 13. Siswa membaca teks tentang burung cendrawasih 14. Setelah mengamati gambar dan membaca teks, siswa menuliskan persamaan dan perbedaan cendrawasih kuning astrapia ribbon-tailed dalam diagram ven. 15. Siswa menjelaskan jenis cendrawasih yang mereka sukai berdasarkan alasan 16. Siswa menuliskan sedikitnya 5 keindahan yang mereka temukan pada berbagai jenis cendrawasih. 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimpulkan materi yang telah dijelaskan secara terbimbing 2. Siswa merefleksikan materi yang telah diberikan secara terbimbing 3. Siswa yang tertib menerima penghargaan dari guru 4. Siswa berdoa untuk mengakhiri pertemuan hari ini yang dipimpin oleh ketua kelas 5. Guru mengucapkan salam penutup dan meninggalkan kelas 	15 menit

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : Rasa ingin tahu
- b. Penilaian Pengetahuan: Keanekaragaman unggas langka Indonesia
- c. Penilaian Keterampilan: menggali informasi, berkomunikasi

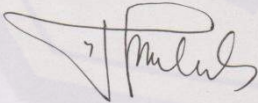
2. Bentuk Instrumen Penilaian

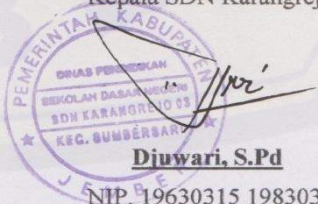
- a. Penilaian Sikap (*Terlampir*)
- b. Penilaian Pengetahuan (*Soal dan Kunci Jawaban Terlampir*)
- c. Penilaian Keterampilan (*Soal dan Kunci Jawaban Terlampir*)

Jember, 13 Januari 2015

Peneliti,

Rina Dwi Wulandari
NIM: 110210204064

Guru Kelas 4A,

 Muntinah, S.Pd
 NIP. 19620627 198201 2 006

Kepala SDN Karangrejo 03

 Djuwari, S.Pd
 NIP. 19630315 198303 2 014

LAMPIRAN G. NASKAH *ROLE PLAYING* KELOMPOK EKSPERIMEN**Lampiran G1. Pertemuan 1**

Pesona Kecantikan Anggrek Alam Indonesia

Disebuah hutan yang lebat di Indonesia banyak sekali hidup anggrek-angrek yang sangat cantik. Ada anggrek bibir berbulu yang keindahannya menyejukkan mata, anggrek yang banyak dijumpai menempel di tebing, si cantik yang selalu menunduk, anggrek asem banyak dijumpai menempel di pohon asem dan mangga, jenis anggrek tanah yang kerap dijumpai menempel di bebatuan di habitat alam terbuka, juga salah satu anggrek khas pulau jawa. (Pada saat narator membacakan jenis-jenis anggrek, ada siswa yang ke depan membawa gambar anggrek yang disebutkan oleh narator untuk diperlihatkan kepada siswa yang tidak berperan, mereka mencari posisinya terletak di bagian hutan sebelah mana).

Pagi itu Ayah, Ibu, Rani dan Lina berlibur mengunjungi hutan. Udara sejuk di hutan membuat Rani dan Lina sangat senang.

- Ayah : Bagaimana Rani, Lina? Apakah kalian suka berlibur di hutan?
- Rani dan Lina : kami senang sekali Ayah, Ibu. Disini banyak sekali pohonnya. Udaranya juga sejuk.
- Rani : Ayah, mari kita berjalan-jalan masuk ke hutan.
- Lina : iya, Ayah, Ibu. Ayoo...
- Ibu : senang sekali bisa berjalan-jalan di hutan bersama kalian, meskipun melelahkan tetapi pemandangannya sangat indah.
- Ayah : iya benar apa kata Ibu, kalian seharusnya bersyukur bisa menikmati alam Indonesia yang kaya raya ini.
- Lina : Iya Ayah, pegunungan, hutan, pantai dan lembahnya semua memberikan keindahan.
- Rani : Lina, tolong fotokan aku bersama anggrek bibir berbulu yang sangat indah ini.

- Lina : Oke (siap-siap memotret Rani yang pura-pura mencium anggrek bibir berbulu)
- Ibu : Di Indonesia inilah anggrek bisa dijumpai di tebing berbatu, batang dan ranting pepohonan besar, tanah di dasar lembah, dan kaki gunung (sambil menunjuk letak-letak anggrek)
- Ayah : Benar sekali, asal kalian tahu. Anggrek yang tumbuh di hutan bisa mencapai 5000 jenis anggrek.
- Rani : Saya capek berjalan di hutan tapi capeknya tidak terasa ketika melihat keindahan anggrek yang beraneka ragam ini Ayah, Ibu. Liburan tahun depan bagaimana kalau kita berlibur di hutan lagi? (seru Rani dengan penuh semangat)
- Lina : setuju (tertawa gembira)
- Ayah dan Ibu : Oke, tuan putri (menjawab bersama-sama sambil tersenyum)

Keluarga kecil itupun pulang dengan gembira. Mereka sangat senang menikmati indahnya anggrek yang ada di Indonesia.

Libur telah datang kembali, Lina dan Rani menagih janji orangtuanya untuk mengajak mereka berlibur di hutan lagi, menikmati pesona keindahan anggrek. Mereka sudah bersiap-siap untuk berangkat. Rani dan Lina sangat senang. Sesampainya di hutan yang dulu mereka kunjungi.

Keadaan hutan berubah, kayu-kayu mulai banyak yang ditebangi, hutan tidak serimbun waktu mereka datang dahulu.

- Lina : Ayah, Ibu apa yang terjadi? Kenapa hutan nya jadi gundul?
- Rani : Iya, kenapa Ayah?
- Ayah : Ini pasti ulah manusia yang melakukan penebangan hutan secara liar.
- Ibu : Apakah di dalam hutan pohon-pohon juga sudah banyak yang habis, Ayah? Mari kita lihat ke dalam hutan.

Mereka sangat sedih atas hutan yang gundul, hutan yang dulunya lebat dan udaranya sejuk kita mulai terasa panas karena hilangnya pohon-pohon yang ada di hutan. Keluarga kecil itu bergegas masuk ke dalam hutan. Alangkah kagetnya mereka banyak pohon yang ditebang, hilangnya pohon-pohon tersebut berpengaruh pada tumbuhan anggrek. Anggrek yang hidup menempel pada dahan pohon juga ikut lenyap.

Rani dan Lina : Apa yang harus kita lakukan Ayah, Ibu? Kami sangat bersedih melihat ini semua.

Ibu : Ibu juga sangat sedih dan kecewa terhadap orang-orang yang tega merusak keindahan alam Indonesia untuk kepentingan mereka sendiri.

Ayah : Mereka yang merusak keindahan alam ini adalah mereka yang tidak bisa bersyukur dan menikmati keindahan alam yang ada di Indonesia.

Ibu : Kita sudah berada di sini tetapi kita tidak bisa lagi menikmati keindahan pesona anggrek Indonesia.

Lina : Ayah, Ibu. Bagaimana kalau di tempat yang kosong ini, kita tanami pohon agar suatu saat nanti dapat digunakan anggrek hidup.

Rani : Ide yang bagus Lina.

Ibu : Mulia sekali hatimu, nak.

Ayah : Baik, ayo kita lakukan bersama-sama.

Lina : Ternyata menanam pohon sangat menyenangkan.

Rini : Iya, ayo besok kita di sekolah menanam pohon. Agar sekolah kita juga sejuk.

Lina : oke.

Ibu : Baiklah anak-anak, mari kita pulang. Kita doakan agar pohon yang kita tanam tumbuh besar dan dapat berguna untuk hutan ini.

Ayah : Kita juga harus mendoakan orang-orang yang suka merusak hutan agar diberi kesadaran bahwa tindakan yang mereka lakukan tidak baik.

Lina dan Rani : Iya, Ayah dan Ibu (mereka menjawab serempak)

Akhirnya keluarga kecil ini pulang dengan hati sedih karena tidak bisa lagi menikmati keindahan pesona anggrek Indonesia, tetapi mereka juga gembira karena sudah menanam pohon untuk hutan.

Lampiran G2. Pertemuan 2

Kisah Pohon Pinus

Disutu desa yang makmur. Hiduplah masyarakat-masyarakat yang baik. Saling menyapa jika bertemu, bertutur kata yang baik, suka menolong sesamanya yang kesusuaan, dan mata pencaharian hampir semua penduduk desa tersebut adalah bercocok tanam, mereka memiliki tanah yang subur. Apa saja yang ditanam di desa tersebut dapat tumbuh dengan baik. Hutan yang masih lebat, mereka gunakan untuk menanam pohon pinus. Jadi sangat banyak sekali pohon pinus yang ada di desa tersebut. Di pagi hari, seperti biasa mereka bekerja bercocok tanam:

Bu Ning : Mbak yuu, mau berangkat? (sapa Ibu Ning kepada Ibu Lastri tetangganya)

Bu Lastri : Iya dek Ning, mari kita berangkat bersama.

Mereka berdua melewati hutan pinus menuju ke ladang mereka. Ladang mereka terletak di balik bukit.

Bu Lastri : segar sekali udara di pagi hari ya dek Lastri, apalagi kalau melewati hutan pinus ini, rasanya tenang.

Bu Ning : iya mbak yu, saya juga merasakan tenang dan stress berkurang pada saat saya berjalan di bawah pohon-pohon pinus ini.

Di sisi yang lain Adit, murid kelas IV dan teman-temannya sedang belajar tentang Pohon Pinus di sekolah.

Bu guru : apakah yang disebut flora?

Murid-murid : (diam)

Rina : tumbuhan liar bu? (sambil mengacungkan jarinya)

Bu guru : bagus Rina, ada yang bisa menyempurnakan jawaban Rina, anak-anak?

Murid-murid : hewan bu.. bunga buu (serempak menjawab)

Bu guru : baiklah anak-anak, flora adalah nama lain bunga. Kalau fauna?

Murid-murid : hewan.

Bu guru : bagus sekali. Nah sekarang coba kalian lihat disekitar kalian, begitu banyak pohon pinus yang ada. Kira-kira pohon pinus ini dapat dimanfaatkan untuk apa saja anak-anak?

Adit : untuk membuat kertas bu..

Bu guru : pintar sekali Adit. Ada yang lain? Kalau kalian belum tahu, coba nanti pulang sekolah kalian tanya orangtua kalian. Apa saja manfaat pohon pinus.

Murid-murid : baik bu guru.

Sesampainya di rumah, Adit langsung menghampiri Ibu nya:

Adit : bu, manfaat pohon pinus selain untuk membuat kertas, untuk apa lagi, Bu?

Bu Ning : jika kamu berjalan-jalan di bawah pohon pinus dapat mengurangi stres. Aroma dari pohon pinus menyejukkan.

Adit : apalagi bu?

Bu ning : minyak pohon pinus dapat digunakan untuk meredakan nyeri otot.

Adit : baik ibu, terimakasih.

Keesokan harinya Adit, Dito, Dea dan Ratih berangkat sekolah bersama, mereka berjalan kaki menuju ke sekolah:

Dea : iya, saya baru merasakan kalau jalan-jalan dibawah pohon pinus rasanya segar sekali.

Ratih : iya benar De. Eh ngomong-ngomong kalian dapat manfaat apa saja dari pohon pinus?

Dito : banyak Tih. Katanya Ayahku kulit dari pohon pinus dan jarum daunnya yang seperti ini (menunjukkan gambar dari jarum daun pinus) banyak mengandung vitamin C. Pohon pinus juga banyak mengandung antioksidan.

Dea : setelah di olah, ekstrak pohon pinus juga dapat memperlancar peredaran darah, menghilangkan rasa nyeri di lutut, dan bisa juga digunakan untuk daya ingat pada lanjut usia.

Dari kejauhan Adit melihat 4 orang manusia sedang menebang pohon pinus.

Adit : teman-teman, coba kalian lihat 4 orang yang sedang menebang pohon pinus itu. Mari kita tanyai mereka.

Ratih : aku takut Dit..

Dea : sama, aku juga gak berani.

Dito : kita tanyai saja mereka baik-baik dulu.

Adit : iya, kita tanya apa kepentingan mereka menebang hutan di desa kita.

Dito : permisi Pak, kalau boleh kami tanyai, apa yang sedang bapak lakukan disini. Mengapa bapak menebangi pohon pinus.

Bapak 1 : oh iya adik-adik, kami dari perkebunan, ini pohon pinus nya sudah tua dan waktunya untuk ditebang.

Bapak 2 : iya dik, kami menanam pohon yang baru lagi. Agar dapat menggantikan pohon yang sudah tua ini. Nantinya pohon ini akan dibuat kertas dik.

- Bapak 3 : kalian juga harus menjaga kelestarian hutan ya dik, jangan menebangi hutan hanya untuk kepentingan pribadi.
- Dito : iya pak, kami menjaga hutan. Salahsatu tindakan yang kami lakukan adalah tidak membuang sampah di hutan.
- Bapak 4 : bagus itu, kalian harus menjaga hutan ini dari manusia-manusia yang ingin merusaknya. Kalau tidak ada hutan ini maka hewan-hewan yang ada di dalam hutan akan mati karena tidak punya tempat berlindung, bunga-bunga juga akan kehilangan tempat hidupnya.
- Dea : iya pak, kami juga menggunakan kertas-kertas bekas yang masih kosong untuk menulis pak. Kami kasian kalau pohon pinus terus ditebang untuk membuat kertas.
- Bapak 1 : bagus sekali, kalian harus terus menjaga kelestarian hutan ini.

Lampiran G3. Pertemuan 3

Cendrawasihku

Pagi hari yang cerah, murid-murid kelas IV SDN Karangrejo 03 sedang belajar tentang keindahan negeri Indonesia.

- Bu guru : siapa diantara kalian yang pernah melihat kecantikan burung cendrawasih?
- Ani : saya bu, saya pernah melihat di gambar.
- Dita : saya pernah melihat di tv bu.
- Leon : saya juga bu.
- Bu guru : jadi diantara kalian belum pernah ada yang melihat secara langsung burung surga ini?
- Sinta : burung surga apa bu guru?
- Bu guru : ada yang tau sebutan lain dari burung cendrawasih, anak-anak?
- Murid-murid : tidak bu.
- Bu guru : burung cendrawasih dikenal sebagai burung surga. Kalian tau kenapa? Oke kalau kalian belum tahu, besok kita akan melakukan

karya wisata, kita akan berjalan-jalan menyusuri hutan melihat secara langsung burung surga ini.

Murid-murid : yeyeyeee (senang sekali)

Keesokan harinya murid-murid berangkat lebih awal dari biasanya, mereka membawa minuman dan makanan ringan untuk dinikmati di hutan sambil melihat keindahan alam.

Bu guru : bagaimana anak-anak, kalian sudah siap belajar di alam? Kita melakukan karya wisata bersama-sama untuk melihat secara langsung keindahan burung yang disebut-sebut sebagai burung surga ini.

Murid-murid : iya bu (serempak menjawab dengan senang)

Sesampainya di hutan.

Ani : sekarang aku tau Lin, kenapa burung cendrawasih di juluki burung surga.

Lina : kenapa an?

Ani : kamu lihat itu (sambil menunjuk gambar burung cendrawasih) bulunya memiliki warna yang sangat indah. Dia juga jarang turun ke tanah. Dia sering hinggap di dahan pohon.

Lina : kamu benar An, sungguh indahnyanya burung ini. Kita harus bersyukur karena burung ini ada di tanah Indonesia kita tercinta ini.

Dina : kalian tau tidak kalau burung cendrawasih ini adalah burung yang menjadi maskot Papua, lho..

Ani : iya tau.. burung cendrawasih kan cuman ada di Indonesia bagian timur saja.

Bu guru : burung yang sangat indah ini kita keberadaannya terancam punah. Pemburuan dan penangkapan liar serta kerusakan habitat menjadi salah satunya.

- Ani : kenapa burung cendrawasih di buru bu?
- Dina : karena bulunya yang sangat bagus dan digunakan untuk penghias topi wanita eropa.
- Sinta : burung cendrawasih juga diperdagangkan, padahal itu tidak boleh ya bu guru?
- Bu guru : tidak boleh, karena burung cendrawasih termasuk burung yang dilindungi oleh pemerintah. Kalian tahu, bahwa burung cendrawasih jenis Mati kawat (sambil menunjuk ke gambar) adalah burung yang menjadi identitas provinsi Papua.

Putra dan Faris sedang asik makan makanan ringan yang mereka bawa dari rumah, dan setelah selesai mereka membuangnya di sembarang tempat.

- Deta : hei Putra dan Faris, ayo sampah kalian dibawa dulu, nanti kalau ada tempat sampah kalian bisa membuangnya disana.
- Faris : kenapa memangnya?
- Putra : iya kenapa?
- Deta : kamu membuang sampah sembarangan juga dapat merusak kelestarian hutan dan juga merusak hewan dan tumbuhan yang ada di hutan.
- Faris dan Putra : baik, kami akan mengambil sampah kami dan tidak membuangnya sembarangan lagi.

LAMPIRAN H. RPP KELAS KONTROL**LAMPIRAN H1. RPP KELAS KONTROL PERTEMUAN 1****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Karangrejo 03 Jember
Kelas / Semester	: 4-B / Genap
Tema	: 6 (Indahnya Negeriku)
Subtema	: 1(Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan)
Pembelajaran	: 2
Alokasi Waktu	: 1 hari (5 jp x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR**PPKn**

- 3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, di sekolah dan masyarakat

4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat

Indikator

- Menjelaskan hak dan kewajiban sebagai warga sehubungan dengan pemanfaatan sumber daya alam
- Menemukan contoh pelaksanaan kewajiban sebagai warga terhadap lingkungan.

Bahasa Indonesia

3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis memilah kosakata baku.

Indikator

- Menemukan informasi penting dalam teks petualangan
- Menuliskan pengalaman melalui cerita petualangan.

PJOK

3.3 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan nonlokomotor untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan cepat dan lari melalui permainan dan atau olahraga tradisional

4.1 Mempraktikkan pola gerak dasar lokomotor untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan cepat dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau olahraga tradisional

Indikator

- Mengenal kombinasi gerak dasar lokomotor jalan cepat dan lari melalui permainan tentang lingkungan hidup

- Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan cepat dan lari melalui permainan tentang lingkungan hidup

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah menyaksikan simulasi dan mendengar penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan berbagai kombinasi gerak dasar atletik jalan dan lari dengan tertib.
2. Setelah menyaksikan simulasi dan mendengar penjelasan guru, siswa mampu mempraktikkan kombinasi gerak dasar atletik jalan dan lari melalui permainan “Pemburu dan Badak Jawa” dengan teknik yang benar.
3. Setelah membaca teks tentang petualangan, siswa mampu menemukan informasi penting dengan penuh rasa ingin tahu.
4. Menggunakan kata-kata sendiri, siswa mampu mengarang cerita petualangan dengan paragraf yang runtut.
5. Setelah membaca teks dan diskusi, siswa mampu menjelaskan kewajiban sebagai warga sehubungan dengan pemanfaatan sumber daya alam.
6. Melalui teks, siswa mampu menemukan kewajiban warga terhadap sumber daya alam.

D. MATERI

- Menuliskan pengalaman berpetualang
- Menjelaskan kewajiban terhadap lingkungan
- Melakukan permainan pemburu dan hewan langka

E. PENDEKATAN DAN METODE

Pendekatan : *Scientific* (5M: Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan)

Model : *Cooperative Learning*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi Dan Ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku tematik kelas 4
2. Gambar berbagai macam bunga anggrek

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengucapkan salam pembuka 2. Siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas 3. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa 4. Memotivasi siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar berupa pemberian penghargaan bagi siswa yang aktif selama kegiatan pembelajaran 5. Memberikan apersepsi kepada siswa untuk saling tanya jawab dengan guru tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran 6. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tema 6: Indahnya Negeriku, subtema 1: keanekaragaman hewan dan tumbuhan, pembelajaran 2. 7. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan bahwa hutan adalah tempat tinggal berbagai jenis hewan dan tumbuhan. Jika pohon-pohon ditebang akan mengganggu kenyamanan hewan yang ada disana. 2. Guru menyampaikan bahwa selain keanekaragaman hewan, Tuhan juga menganugerahkan kepada bangsa Indonesia tumbuhan yang beraneka ragam dengan berbagai keindahannya. Salah satunya adalah keindahan anggrek Indonesia yang terkenal sampai ke mancanegara. 3. Siswa mengamati gambar dan membaca kisah petualangan tentang Pesona Kecantikan anggrek Indonesia. 4. Siswa menuliskan informasi penting dari teks yang mereka baca pada bagan yang terdapat di buku siswa. 5. Siswa menceritakan kembali secara ringkas, runtut, dan menggunakan kata-kata sendiri teks yang telah mereka baca pada bagan yang sudah disediakan di buku siswa 6. Siswa menuliskan keindahan yang mereka temukan pada anggrek Indonesia 7. Siswa menulis cerita petualangan berdasarkan pengalaman sendiri tentang keindahan tumbuhan 8. Dengan panduan guru, siswa berkumpul di halaman sekolah 9. Siswa mendengarkan penjelasan dan instruksi guru tentang permainan "Pemburu Badak Jawa" 10. Secara berkelompok siswa melakukan permainan 11. Melalui permainan ini diharapkan tumbuh kesadaran tentang pentingnya menjaga dan menghargai lingkungan, khususnya badak jawa sebagai salah satu hewan langka di Indonesia 12. Keterampilan yang diperlukan untuk permainan ini adalah lari cepat (<i>sprint</i>). 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	13. Setelah selesai melakukan permainan, siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimpulkan materi yang telah dijelaskan secara terbimbing 2. Siswa merefleksi materi yang telah diberikan secara terbimbing 3. Siswa yang tertib menerima penghargaan dari guru 4. Siswa berdoa untuk mengakhiri pertemuan hari ini yang dipimpin oleh ketua kelas 5. Guru mengucapkan salam penutup dan meninggalkan kelas 	15 menit

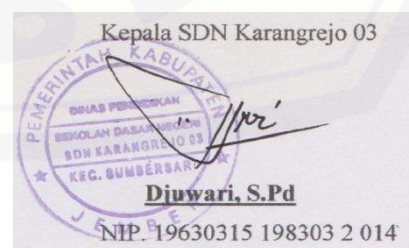
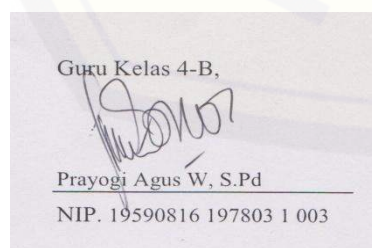
H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian
 - a. Penilaian Sikap : Disiplin
 - b. Penilaian Pengetahuan: Keanekaragaman anggrek langka.
 - c. Penilaian Keterampilan: Menganalisis gerak dasar atletik
2. Bentuk Instrumen Penilaian
 - a. Penilaian Sikap (*Terlampir*)
 - b. Penilaian Pengetahuan (*Soal dan Kunci Jawaban Terlampir*)
 - c. Penilaian Keterampilan (*Soal dan Kunci Jawaban Terlampir*)

Jember, 14 Januari 2015

Peneliti,

Rina Dwi Wulandari
NIM: 110210204064



LAMPIRAN H2. RPP KELAS KONTROL PERTEMUAN 2**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Karangrejo 03 Jember
Kelas / Semester	: 4-B / Genap
Tema	: 6 (Indahnya Negeriku)
Subtema	:1(Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan)
Pembelajaran	: 3
Alokasi Waktu	: 1 hari (5 jp x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR**PPKn**

- 3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, di sekolah dan masyarakat

4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat

Indikator

- Menjelaskan kewajiban sebagai warga sehubungan dengan pemanfaatan tumbuhan
- Mengomunikasikan secara tertulis contoh tindakan untuk melestarikan tumbuhan

Matematika

3.7 Menentukan hasil operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal
4.2 Menyatakan pecahan ke bentuk desimal dan persen

Indikator

- Menjelaskan langkah-langkah operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal
- Menyelesaikan soal tentang operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal

SBdP

3.4 Mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif
4.1 Menggambar berdasarkan tema

Indikator

- Mengetahui alur cara menggambar pemandangan alam
- Menggambar pemandangan alam menggunakan pensil

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah menggali teks dan mendengar penjelasan guru tentang alur cara menggambar pemandangan alam, siswa mampu menjelaskan langkah-langkah menggambar alam secara runtut.
2. Dengan langsung melakukan pengamatan, siswa mampu menggambar pemandangan alam menggunakan pensil dengan teknik yang benar.

3. Diberikan contoh, siswa mampu menjelaskan langkah-langkah operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal dengan percaya diri.
4. Berdasarkan informasi dari tabel, siswa mampu menghitung keliling kertas dalam berbagai ukuran dengan benar.
5. Berdasarkan teks, siswa mampu menjelaskan tentang kewajiban sebagai warga terhadap lingkungan.
6. Setelah menggali informasi dari teks, siswa mampu menemukan contoh-contoh kewajiban sebagai warga terhadap lingkungan.

D. MATERI

Menggambar keindahan alam

Menggali manfaat sumber daya alam (pinus)

Mengaplikasikan konsep desimal

E. PENDEKATAN DAN METODE

Pendekatan : *Scientific* (5M: Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan)

Model : *Cooperative Learning*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi Dan Ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku tematik kelas 4
2. Gambar pohon pinus
3. Kertas karton dan alat menggambar

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengucapkan salam pembuka 2. Siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas 3. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa 4. Memotivasi siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar berupa pemberian 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>penghargaan bagi siswa yang aktif selama kegiatan pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Memberikan apersepsi kepada siswa untuk saling tanya jawab dengan guru tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran 6. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tema 6: Indahnya Negeriku, subtema 1: keanekaragaman hewan dan tumbuhan, pembelajaran 7. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing siswa untuk mengamati gambar pohon pinus yang dibawa guru 2. Siswa membaca teks tentang manfaat pohon pinus 3. Siswa menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa dan dari guru. 4. Guru membimbing siswa untuk mengamati lingkungan di sekitar sekolah 5. Hasil pengamatan akan menjadi inspirasi bagi siswa untuk menciptakan sebuah lukisan tentang keindahan makhluk hidup 6. Sebelumnya, siswa diminta mengamati gambar dan membaca teks yang terdapat dalam buku siswa. 7. Siswa berkunjung ke luar kelas secara berkelompok. Setiap kelompok akan menyebar ke tempat yang telah ditentukan guru. 8. Siswa akan mengamati keindahan alam di sekitar mereka sambil membuat sketsa dan catatan penting tentang objek yang akan di gambar. 9. Sebelumnya, siswa mencermati terlebih dahulu langkah-langkah cara menggambar alam, yang terdapat pada buku siswa 10. Berdasarkan beberapa sketsa yang mereka buat, siswa memilih salah satu sketsa yang mereka sukai. 11. Guru menyampaikan bahwa pada pertemuan ini, siswa dapat menghasilkan gambar pemandangan rinci menggunakan pensil. 12. Guru menyampaikan bahwa kebanyakan kertas yang digunakan siswa menggambar, terbuat dari pohon pinus. Setelah diolah kertas tersebut dibuat dalam berbagai ukuran dan digunakan untuk berbagai keperluan. 13. Siswa menganalisis tabel tentang ukuran kertas 14. Guru membaca teks dan mencermati cara menyelesaikan soal. 15. Siswa menyelesaikan soal yang ada pada buku 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	siswa	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimpulkan materi yang telah dijelaskan secara terbimbing 2. Siswa merefleksikan materi yang telah diberikan secara terbimbing 3. Siswa yang tertib menerima penghargaan dari guru 4. Siswa berdoa untuk mengakhiri pertemuan hari ini yang dipimpin oleh ketua kelas 5. Guru mengucapkan salam penutup dan meninggalkan kelas 	15 menit

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : Kreatif
- b. Penilaian Pengetahuan: Manfaat pohon pinus
- c. Penilaian Keterampilan: Teknik menggambar pemandangan alam

2. Bentuk Instrumen Penilaian

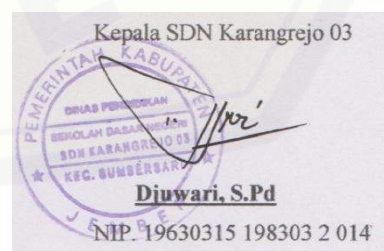
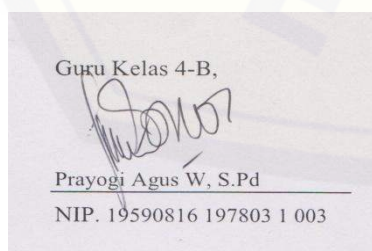
- a. Penilaian Sikap (*Terlampir*)
- b. Penilaian Pengetahuan (*Soal dan Kunci Jawaban Terlampir*)
- c. Penilaian Keterampilan (*Soal dan Kunci Jawaban Terlampir*)

Jember, 15 Januari 2015

Peneliti,

Rina Dwi Wulandari

NIM: 110210204064



LAMPIRAN H3. RPP KELAS KONTROL PERTEMUAN 3**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Karangrejo 03 Jember
Kelas / Semester	: 4-B / Genap
Tema	: 6 (Indahnya Negeriku)
Subtema	:1(Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan)
Pembelajaran	: 4
Alokasi Waktu	: 1 hari (5 jp x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR**IPA**

- 3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat

4.6 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat

4.7 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari serta kemudahan yang diperoleh oleh masyarakat dengan memanfaatkan teknologi tersebut

Indikator

- Mendeskripsikan hubungan antara kegiatan manusia dan kelangkaan hewan
- Menyimpulkan hasil penelitian terhadap perilaku makhluk hidup

IPS

3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

Indikator

- Menyebutkan contoh interaksi manusia dengan lingkungan alam
- Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam

Matematika

3.7 Menentukan hasil operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal

4.2 Menyatakan pecahan ke bentuk desimal dan persen

Indikator

- Menjelaskan konsep operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan persen dan desimal
- Mengaplikasikan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan persen dan desimal

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Diberikan teks dan gambar, siswa mampu mendeskripsikan tentang burung cenderawasih secara rinci.

2. Setelah menganalisis teks, siswa mampu mendeskripsikan kaitan antara kegiatan manusia dan kelangkaan burung cenderawasih, dengan menerapkan berpikir kritis.
3. Setelah menelaah tabel dan mendiskusikan hasil penelitian tentang burung cenderawasih, siswa mampu menjelaskan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal dan persen dengan percaya diri.
4. Diberikan data hasil penelitian burung cenderawasih, siswa mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal dan persen dengan teliti.
5. Setelah membaca teks, siswa mampu menyebutkan contoh interaksi manusia dengan lingkungan alam dengan percaya diri.
6. Menggunakan kata-kata sendiri, siswa mampu menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan secara runtut.

D. MATERI

Mengenal unggas langka Indonesia

Menceritakan perilaku manusia sehubungan dengan unggas langka

Menulis laporan berdasarkan telaah literatur

E. PENDEKATAN DAN METODE

Pendekatan : *Scientific* (5M: Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan)

Model : *Cooperative Learning*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi Dan Ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku tematik kelas 4
2. Gambar burung cendrawasih

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengucapkan salam pembuka 2. Siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas 3. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa 4. Memotivasi siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar berupa pemberian penghargaan bagi siswa yang aktif selama kegiatan pembelajaran 5. Memberikan apersepsi kepada siswa untuk saling tanya jawab dengan guru tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran 6. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tema 6: Indahnya Negeriku, subtema 1: keanekaragaman hewan dan tumbuhan, pembelajaran 4 7. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati gambar burung cendrawasih 2. Siswa membaca teks dan mendiskusikan secara berkelompok 3. Siswa menjawab pertanyaan yang ada pada buku siswa 4. Siswa menuliskan 5 informasi penting lainnya tentang burung cendrawasih tanpa melihat teks. 5. Berdasarkan teks, siswa mengkaji kaitan antara perilaku manusia dengan kelangkaan burung cendrawasih 6. Siswa menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam. 7. Satu persatu siswa mengemukakan pendapat mereka tentang perilaku manusia terhadap hewan langka. 8. Siswa memberi saran tentang pelestarian burung cendrawasih 9. Siswa mengamati gambar tentang berbagai jenis burung cendrawasih. 10. Siswa membaca teks tentang burung cendrawasih 11. Setelah mengamati gambar dan membaca teks, siswa menuliskan persamaan dan perbedaan cendrawasih kuning <i>astrapia ribbon-tailed</i> dalam diagram ven. 12. Siswa menjelaskan jenis cendrawasih yang mereka sukai berdasarkan alasan <p>Siswa menuliskan sedikitnya 5 keindahan yang mereka temukan pada berbagai jenis cendrawasih</p>	150 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimpulkan materi yang telah dijelaskan secara terbimbing 2. Siswa merefleksikan materi yang telah diberikan secara terbimbing 3. Siswa yang tertib menerima penghargaan dari guru 4. Siswa berdoa untuk mengakhiri pertemuan hari ini yang dipimpin oleh ketua kelas 5. Guru mengucapkan salam penutup dan meninggalkan kelas 	15 menit

H. PENILAIAN

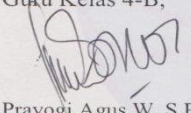
1. Teknik Penilaian
 - a. Penilaian Sikap : Rasa ingin tahu
 - b. Penilaian Pengetahuan: Keanekaragaman unggas langka Indonesia
 - c. Penilaian Keterampilan: menggali informasi, berkomunikasi
2. Bentuk Instrumen Penilaian
 - a. Penilaian Sikap (*Terlampir*)
 - b. Penilaian Pengetahuan (*Soal dan Kunci Jawaban Terlampir*)
 - c. Penilaian Keterampilan (*Soal dan Kunci Jawaban Terlampir*)

Jember, 16 Januari 2015

Peneliti,

Rina Dwi Wulandari

NIM: 110210204064

Guru Kelas 4-B,

Prayogi Agus W, S.Pd
NIP. 19590816 197803 1 003

Kepala SDN Karangrejo 03


Djuwari, S.Pd
NIP. 19630315 198303 2 014

LAMPIRAN I. MATERI

Pembelajaran 2.

Badak Jawa atau Badak Bercula Satu adalah salah satu spesies satwa terlangka di dunia. Binatang ini hanya bisa dijumpai di Taman Nasional Ujung Kulon (Banten). Badak Jawa juga merupakan spesies badak yang paling langka di antara lima spesies badak yang ada di dunia dan masuk dalam Daftar Merah badan konservasi dunia, yaitu dalam kategori terancam punah. Populasi badak ini sekitar 35 hingga 45 ekor saja (hasil sensus Badak 2011).

Selain keanekaragaman hewan, Tuhan juga menganugerahkan kepada bangsa Indonesia tumbuhan yang beraneka ragam dengan berbagai keindahannya. Salah satunya adalah keindahan anggrek Indonesia yang terkenal sampai ke mancanegara.

Macam-macam anggrek yang dapat ditemui di hutan Indonesia, antara lain:



Anggrek tanah yang banyak dijumpai menempel di tebing (*Arundina graminifolia*);



Si Cantik yang selalu menunduk



Anggrek Asem dulu banyak dijumpai menempel di pohon asem dan mangga. menempel di tebing (*Aerides odorata*);



Jenis anggrek tanah yang kerap dijumpai menempel di bebatuan di habitat yang terbuka (*Liparis*);



Salah satu anggrek khas pulau Jawa yang makin sulit dijumpai di alam (*Eria javanica*);



Spathoglottis;

Pembelajaran 3.

Guru menyampaikan bahwa keanekaragaman dan keindahan hewan dan tumbuhan di Indonesia merupakan objek yang menarik untuk diabadikan. Setiap hewan dan tumbuhan memiliki keunikan yang tidak pernah membosankan untuk diamati. Hewan dan tumbuhan menjadi sumber ide yang tidak pernah habis bagi penyair dan pelukis. Banyak syair dan lukisan yang isinya menceritakan tentang keindahan hewan dan tumbuhan Indonesia.

Melukis pemandangan alam tidak sama dengan memotret pemandangan alam menggunakan kamera. Kamera memotret alam secara apa adanya, tidak menambah atau mengurangi objek yang dipotret. Sebaliknya, pelukis dapat menambah atau mengurangi objek yang dilukis. Penambahan atau pengurangan tersebut bertujuan untuk menambah keindahan objek yang dilukis.

Kebanyakan kertas yang kamu gunakan, termasuk kertas untuk menggambar tadi terbuat dari pohon pinus. Setelah diolah kertas tersebut dibuat dalam berbagai ukuran dan digunakan untuk berbagai keperluan.

Guru menjelaskan cara mencari rumus luas dan keliling menggunakan media kertas.

Kertas gambar yang kamu gunakan tadi adalah berukuran A4. Panjang dari kertas tersebut adalah 29,7cm dan lebarnya adalah 21,0 cm. Setelah lukisan kamu selesai, kamu harus menempelkan pita di seluruh sisi kertas sebagai bingkai. Berapakah panjang pita yang kamu perlukan untuk membingkai kertas ukuran A4 tersebut?



Jawab:
 Cara Pertama
 Jumlahkan seluruh sisi
 (panjang + lebar + panjang + lebar)
 $29,7 \text{ cm} + 21,0 \text{ cm} + 29,7 \text{ cm} + 21,0 \text{ cm} = 101,4 \text{ cm}$

Jawab:
 Cara Kedua
 Jumlahkan kedua sisi panjang
 ($29,7 \text{ cm} + 29,7 \text{ cm} = 59,4 \text{ cm}$)
 Jumlahkan kedua sisi lebar
 ($21,0 \text{ cm} + 21,0 \text{ cm} = 42 \text{ cm}$)
 Jumlah kedua hasil
 $59,4 \text{ cm} + 42 \text{ cm} = 101,4 \text{ cm}$

Pembelajaran 4

Cukup beralasan apabila burung cenderawasih disebut-sebut sebagai burung surga. Burung yang menjadi maskot Papua ini memang memiliki warna bulu yang indah. Bahkan, kabarnya karena keindahannya itu juga burung ini jarang turun ke tanah atau seringnya terbang di udara dan hinggap di dahan pohon.

Warna bulu cenderawasih yang mencolok biasanya merupakan kombinasi beberapa warna seperti hitam, coklat, oranye, kuning, putih, biru, merah, hijau, dan ungu. Burung ini semakin molek dengan keberadaan bulu memanjang dan unik yang tumbuh dari paruh, sayap, atau kepalanya.

Warna yang bermacam-macam menjadi salah satu penanda dalam mengelompokkan jenis mereka. Habitat aslinya di hutan-hutan lebat, yang

umumnya terletak di daerah dataran rendah dan hanya dapat ditemukan di Indonesia bagian timur.

Burung cenderawasih mati kawat adalah jenis yang menjadi identitas provinsi Papua. Masyarakat di Papua sering menggunakan bulu cenderawasih sebagai pelengkap atau hiasan dalam pakaian adat mereka.

Karena keindahan bulunya, keberadaan burung cenderawasih ini kian lama kian terancam. Perburuan dan penangkapan liar serta kerusakan habitat menjadi beberapa penyebab utama kian langkanya burung ini. Bahkan bulu cenderawasih marak diperdagangkan karena menjadi tren penghias topi wanita di Eropa. Tapi kini burung cantik ini dikategorikan sebagai jenis satwa yang dilindungi.

Di Indonesia sendiri, beberapa jenis cenderawasih di antaranya cenderawasih kuning kecil, cenderawasih botak, cenderawasih raja, cendrawasih merah, dan toowa, telah masuk dalam daftar jenis satwa yang dilindungi.

Burung Cenderawasih banyak jenisnya dan setiap jenis memiliki ciri khas dan ukuran yang berbeda. Baca teks dan amati gambar burung cenderawasih berikut.



Cenderawasih kuning kecil berukuran sedang dengan panjang sekitar 32 cm, berwarna merah-cokelat dengan mahkota kuning dan punggung atas kuning kecokelatan. Burung jantan memiliki tenggorokan berwarna zamrud-hijau tua, sepasang ekor panjang dan dihiasi dengan bulu hiasan sayap yang berwarna kuning di daerah pangkal berwarna putih di daerah luarnya. Burung betina berukuran lebih kecil dari burung jantan, memiliki kepala berwarna cokelat tua, dada berwarna putih dan tanpa dihiasi bulu-bulu hiasan. Daerah penyebarannya meliputi seluruh hutan bagian utara Papua



Cenderawasih biru adalah sejenis burung cendrawasih berukuran sedang, dengan panjang sekitar 30 cm. Daerah sebaran Cenderawasih biru terdapat di hutan-hutan pegunungan Papua bagian timur dan tenggara,

umumnya dari ketinggian 1.400 meter sampai ketinggian 1.800 meter di atas permukaan laut.



Cenderawasih merah adalah sejenis burung pengicau berukuran sedang, dengan panjang sekitar 33 cm. Cenderawasih merah hanya ditemukan di hutan dataran rendah pada pulau Waigeo dan Batanta, di kabupaten Raja Ampat, provinsi Papua Barat.



Ini adalah salah satu burung cenderawasih yang paling spektakuler. Namanya *Astrapia Ribbon-tailed* dan memiliki bulu ekor terpanjang dalam kaitannya dengan ukuran tubuh. Panjangnya mencapai lebih dari tiga kali panjang tubuhnya. Panjang burung dewasa mencapai 32 cm dengan ekor burung jantan yang bisa mencapai 1 meter. Burung jantan memiliki warna hitam dan hijau zaitun, sedangkan burung betina berwarna cokelat. Burung jantan memiliki ekor panjang berbentuk pita berwarna putih. Daerah penyebarannya ada di bagian tengah Pulau Papua.

LAMPIRAN J. Kisi-kisi Soal *Pre-Test Post-Test*

Tema/Sub Tema : 6 : Indahnya Negeriku / 1 : Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan

Pembelajaran : 2

Kelas/Semester : IV/2

Standar Kompetensi : 3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat.

4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat

4.4 Menyajikan teks petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Kompetensi Dasar	Indikator	Klasifikasi	Nomor Soal	Skor	Bentuk Soal
3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat. 4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan	1. Menjelaskan hak dan kewajiban sebagai warga sehubungan dengan pemanfaatan sumber daya alam.	C1, C2	1, 2	$N = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{10} \times 100$	Objektif
	2. Menemukan contoh pelaksanaan kewajiban sebagai warga terhadap lingkungan.	C3, C2	4, 6		
	3. Menemukan informasi penting dalam teks petualangan	C4, C4, C3	5, 7, 9		
	4. Menemukan informasi	C4, C5	3, 10		

Kompetensi Dasar	Indikator	Klasifikasi	Nomor Soal	Skor	Bentuk Soal
masyarakat 4.4 Menyajikan teks petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.	penting dalam teks petualangan.				

Tema/Sub Tema : 6 : Indahnya Negeriku / 1 : Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan

Pembelajaran : 3

Kelas/Semester : IV/2

Standar Kompetensi : 3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat

3.7 Menentukan hasil operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal

4.2 melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat

Kompetensi Dasar	Indikator	Klasifikasi	Nomor Soal	Skor	Bentuk Soal
3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat. 3.7 Menentukan hasil operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal. 4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat.	1. Menyelesaikan soal tentang operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal	C2, C3, C5	11, 18, 20	$N = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{10} \times 100$	Objektif
	2. Menjelaskan kewajiban sebagai warga sehubungan dengan pemanfaatan tumbuhan	C3, C2, C2	12, 14, 16		
	3. Mengomunikasikan secara tertulis contoh tindakan untuk melestarikan tumbuhan	C2, C3, C4, C4	13, 15, 17, 19		

Tema/Sub Tema : 6 : Indahnya Negeriku / 1 : Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan
 Pembelajaran : 4
 Kelas/Semester : IV/2
 Standar Kompetensi : 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi
 3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat
 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi
 4.6 menyajikan laporan tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat
 4.7 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari serta kemudahan yang diperoleh oleh masyarakat dengan memanfaatkan teknologi tersebut.

Kompetensi Dasar	Indikator	Klasifikasi	Nomor Soal	Skor	Bentuk Soal
3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi 3.7 Menentukan hasil operasi	1. Menyebutkan contoh interaksi manusia dengan lingkungan alam	C1, C2	21, 28	$N = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{10} \times 100$	Objektif
	2. Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam	C3, C2, C2	22, 24, 26,		

Kompetensi Dasar	Indikator	Klasifikasi	Nomor Soal	Skor	Bentuk Soal
penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal. 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi. 4.6 Menyajikan laporan tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat 4.7 menyajikan laporan hasil pengamatan tentang teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari serta kemudahan yang diperoleh oleh	3. Mendeskripsikan hubungan antara kegiatan manusia dan kelangkaan hewan	C2, C3, C4,	23, 25, 29		
	4. Menyimpulkan hasil penelitian terhadap perilaku makhluk hidup	C4	30		

Kompetensi Dasar	Indikator	Klasifikasi	Nomor Soal	Skor	Bentuk Soal
	masyarakat dengan memanfaatkan teknologi tersebut.				

Keterangan:

Jawaban Benar	Skor
1	3
2	7
3	11
4	14
5	18
6	21
7	25
8	28
9	32
10	36
11	39

Jawaban Benar	Skor
12	43
13	46
14	50
15	53
16	57
17	61
18	64
19	68
20	71
21	75
22	78

Jawaban Benar	Skor
23	82
24	86
25	89
26	93
27	96
28	100

LAMPIRAN K. LEMBAR KERJA KELOMPOK EKSPERIMEN

Lembar Kerja Kelas Eksperimen Pembelajaran 2

Ayo Bertanya

Buatlah pertanyaan sesuai drama Pesona Kecantikan Anggrek Alam Indonesia.

- 1 .
- 2 .
- 3 .
- 4 .
- 5 .

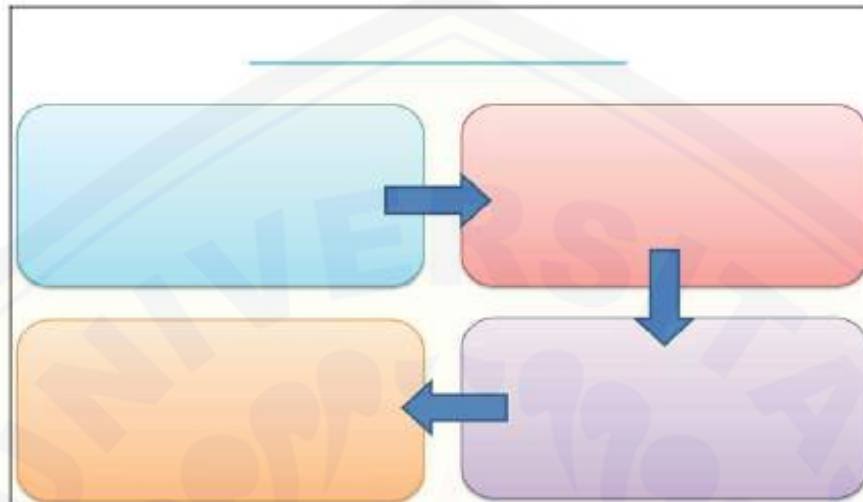
Ayo Diskusikan

Tulis informasi penting yang kamu temukan dari peran yang dimainkan teman kalian.



Ayo Ceritakan

Ceritakan kembali secara ringkas teks sebelumnya dengan runtut menggunakan kata-kata sendiri pada bagan berikut.



Tulis keindahan yang kamu temukan pada tanaman anggrek Indonesia.

Lembar Kerja Kelas Eksperimen Pembelajaran 3

Ayo Berlatih

Selesaikan soal cerita di bawah ini.

- 1 Siti baru saja menyelesaikan lukisannya menggunakan kertas ukuran A2. Dengan ukuran panjang 59,4 cm dan lebar 42,0 cm. Sekarang Siti akan membuat bingkai dipinggir lukisan tersebut menggunakan pita berwarna biru. Berapakah panjang pita yang diperlukan Siti?
- 2 Siti mempunyai pita sepanjang 3 meter. Berapakan sisa pita setelah digunakan?

Ayo Cari Tahu

- 1 Tulis dengan ringkas 5 informasi penting yang kamu temukan dari drama yang dimainkan teman kalian.

- 2 Sebutkan hubungan antara aktivitas dan kebutuhan manusia sehari-hari dengan pohon pinus.
- 3 Apa yang akan terjadi kalau pohon pinus semakin langka?
- 4 Apa kewajiban kita terhadap pohon pinus?
- 5 Berikan contoh tindakan yang dapat dilakukan untuk menjaga kelestarian pohon pinus sehingga alam ini tetap sejuk dan indah.

Lembar Kerja Kelas Eksperimen Pembelajaran 4

Ayo Cari Tahu

- 1 Mengapa burung cenderawasih dijuluki sebagai burung dari surga?
- 2 Deskripsikan keindahan burung cenderawasih.
- 3 Bagaimana kaitan antara perilaku manusia dengan kelangkaan burung cenderawasih? Deskripsikan.
- 4 Bagaimana pendapatmu tentang perilaku manusia tersebut?
- 5 Apa saranmu agar kelestarian burung cenderawasih tetap terjaga?

Ayo Diskusikan

Secara berkelompok, analisis tabel hasil penelitian tentang tingkat kesukaan burung cenderawasih terhadap jenis pakan (makanan) di Taman Burung dan Taman Angrek Biak.

Persentase Konsumsi Tiap Jenis Pakan yang Dimakan Selama Enam Hari

Persen Konsumsi (%)							
Jenis Pakan	Hari ke-1	Hari ke-2	Hari ke-3	Hari ke-4	Hari ke-5	Hari ke-6	Rata-rata
Beringin	3,80	0,83	0,15	1,50	0,49	0,06	1,14
Pandan	7,35	4,49	20,24	43,49	10,47	16,43	17,08
Pala Hutan	1,33	0	0,50	0,45	1,12	0,67	0,68
Kersen	6,26	2,27	1,49	4,07	3,37	4,42	3,65
Pepaya	52,11	65,63	48,66	32,00	49,45	61,41	51,55
Pisang	24,10	20,92	19,07	18,48	35,11	17,01	22,45
Ulat Sagu	5,06	5,86	9,90	-	-	-	6,94

Pada hari ke-1, apakah makanan yang paling banyak dimakan oleh burung cenderawasih?

Apakah makanan yang paling sedikit dimakan?

Berapa persen selisih antara makanan yang paling banyak dimakan dengan yang paling sedikit dimakan?

Kalau jumlah ulat sagu di hari ke-1 dan hari ke-2 dijumlahkan, berapa totalnya?

Mengapa pala hutan paling sedikit dimakan oleh cenderawasih?

Mengapa pepaya paling banyak dimakan oleh cenderawasih?

Kalau hari pertama pepaya disediakan 100 gram, berapa gram yang tidak dimakan cenderawasih?

Dari semua tumbuhan yang ada, jenis tanaman apa yang harus ditanam agar cenderawasih betah tinggal di kawasan tersebut?

LAMPIRAN L. LEMBAR KERJA KELAS KONTROL

Lembar Kerja Kelas Kontrol Pembelajaran 2

Ayo Bertanya

Buatlah pertanyaan sesuai teks Pesona Kecantikan Anggrek Alam Indonesia.

- 1 .
- 2 .
- 3 .
- 4 .
- 5 .

Ayo Diskusikan

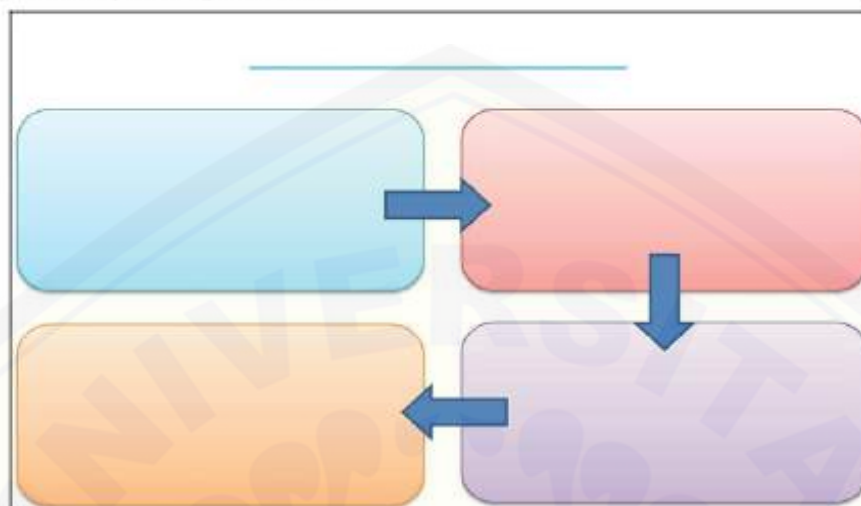
Tulis informasi penting yang kamu temukan pada teks.



The form consists of a large, stylized outline of an orchid flower with a stem and a leaf. Inside the flower's petals, there are seven horizontal dashed lines, providing a space for students to write their answers or notes. The entire form is set against a background that features a large, faint watermark of the Universitas Jember logo, which includes the text 'UNIVERSITAS JEMBER' and a central emblem.

Ayo Ceritakan

Ceritakan kembali secara ringkas teks sebelumnya dengan runtut menggunakan kata-kata sendiri pada bagan berikut.



Tulis keindahan yang kamu temukan pada tanaman anggrek Indonesia.

Lembar Kerja Kelas Kontrol Pembelajaran 3

Ayo Berlatih

Selesaikan soal cerita di bawah ini.

- 1 Siti baru saja menyelesaikan lukisannya menggunakan kertas ukuran A2. Dengan ukuran panjang 59,4 cm dan lebar 42,0 cm. Sekarang Siti akan membuat bingkai dipinggir lukisan tersebut menggunakan pita berwarna biru. Berapakah panjang pita yang diperlukan Siti?
- 2 Siti mempunyai pita sepanjang 3 meter. Berapakan sisa pita setelah digunakan?

Ayo Cari Tahu

- 1 Tulis dengan ringkas 5 informasi penting yang kamu temukan dalam teks di atas.

- 2 Sebutkan hubungan antara aktivitas dan kebutuhan manusia sehari-hari dengan pohon pinus.
- 3 Apa yang akan terjadi kalau pohon pinus semakin langka?
- 4 Apa kewajiban kita terhadap pohon pinus?
- 5 Berikan contoh tindakan yang dapat dilakukan untuk menjaga kelestarian pohon pinus sehingga alam ini tetap sejuk dan indah.

Lembar Kerja Kelas Kontrol Pembelajaran 4

Ayo Cari Tahu

- 1 Mengapa burung cenderawasih dijuluki sebagai burung dari surga?
- 2 Deskripsikan keindahan burung cenderawasih.
- 3 Bagaimana kaitan antara perilaku manusia dengan kelangkaan burung cenderawasih? Deskripsikan.
- 4 Bagaimana pendapatmu tentang perilaku manusia tersebut?
- 5 Apa saranmu agar kelestarian burung cenderawasih tetap terjaga?

Ayo Diskusikan

Secara berkelompok, analisis tabel hasil penelitian tentang tingkat kesukaan burung cenderawasih terhadap jenis pakan (makanan) di Taman Burung dan Taman Anggrek Biak.

Persentase Konsumsi Tiap Jenis Pakan yang Dimakan Selama Enam Hari

Persen Konsumsi (%)							
Jenis Pakan	Hari ke-1	Hari ke-2	Hari ke-3	Hari ke-4	Hari ke-5	Hari ke-6	Rata-rata
Beringin	3,80	0,83	0,15	1,50	0,49	0,06	1,14
Pandan	7,35	4,49	20,24	43,49	10,47	16,43	17,08
Pala Hutan	1,33	0	0,50	0,45	1,12	0,67	0,68
Kersen	6,26	2,27	1,49	4,07	3,37	4,42	3,65
Pepaya	52,11	65,63	48,66	32,00	49,45	61,41	51,55
Pisang	24,10	20,92	19,07	18,48	35,11	17,01	22,45
Ulat Sagu	5,06	5,86	9,90	-	-	-	6,94

Pada hari ke-1, apakah makanan yang paling banyak dimakan oleh burung cenderawasih?

Apakah makanan yang paling sedikit dimakan?

Berapa persen selisih antara makanan yang paling banyak dimakan dengan yang paling sedikit dimakan?

Kalau jumlah ulat sagu di hari ke-1 dan hari ke-2 dijumlahkan, berapa totalnya?

Mengapa pala hutan paling sedikit dimakan oleh cenderawasih?

Mengapa pepaya paling banyak dimakan oleh cenderawasih?

Kalau hari pertama pepaya disediakan 100 gram, berapa gram yang tidak dimakan cenderawasih?

Dari semua tumbuhan yang ada, jenis tanaman apa yang harus ditaman agar cenderawasih betah tinggal di kawasan tersebut?

LAMPIRAN M. SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST**Nama:****No:****I. Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!**

1. Dibawah ini, hewan manakah yang dilindungi negara...
 - a. Badak Jawa
 - b. Kucing persia
 - c. Ayam jago
 - d. Kupu-kupu
2. Bersih itu..., rapi itu...
 - a. Indah, sehat
 - b. Sehat, indah
 - c. Sehat, bagus
 - d. Indah, bagus
3. Kewajiban manusia yang sebaiknya dilakukan untuk melindungi hewan dan tumbuhan yang ada di hutan adalah...
 - a. Menebang pohon
 - b. Membuang sampah sembarangan
 - c. Melakukan tebang pilih
 - d. Memburu hewan liar
4. Kebudayaan yang lahir dan berkembang dalam masyarakat suatu bangsa yang mendiami suatu wilayah disebut...
 - a. Kebudayaan nasional
 - b. Kebudayaan daerah
 - c. Kebudayaan bangsa
 - d. Kebudayaan internasional
5. Apa yang dimaksud dengan flora...
 - a. Bunga
 - b. Hewan
 - c. Hutan
 - d. Tumbuhan liar
6. Apa yang dimaksud dengan fauna...
 - a. Bunga
 - b. Hewan
 - c. Hutan
 - d. Tumbuhan liar
7. Lagu gambang suling berasal dari...
 - a. DKI Jakarta
 - b. Jawa Tengah
 - c. Jawa Timur
 - d. Banten
8. Anggrek tidak dapat tumbuh di...
 - a. Padang pasir
 - b. Pegunungan
 - c. Tanah yang subur
 - d. Hutan

9. Bacalah!

Sepanjang perjalanan kami melintasi 7 provinsi di Sumatra, tak henti-hentinya kami terkagum-kagum dengan keindahan alam ciptaan Sang Maha Pencipta. Karena itu kami bertekad untuk sebisa mungkin belajar mencintai dan menjaga alam dimana pun kami berada.




Kalimat yang tidak sesuai dengan isi paragraf tersebut adalah...

- Petualang merasa kagum atas keindahan alam
- Petualan akan selalu mencintai dan menjaga alam
- Petualang telah berhasil melintasi 7 provinsi di Sumatra
- Petualang merasakan kepenatan dan kelelahan perjalanan

10. Doni mempunyai buku berbentuk persegi panjang, jika panjang buku 12,5 cm dan lebar buku 5,9 cm. Berapakah luas buku Doni...

- 73,75 cm
- 75,73 cm
- 73,70 cm
- 70,73 cm

11. Segi lima beraturan ditunjukkan oleh..

- 
- 
- 
- 

12. Kertas terbuat dari pohon...

- Mangga
- Durian
- Pinus
- Pepaya

13. Sumber daya alam yang dapat diperbaharui adalah...

- Minyak bumi
- Batu bara
- Air
- Temabaga

14. Berikut ini manfaat pohon pinus, kecuali dapat...

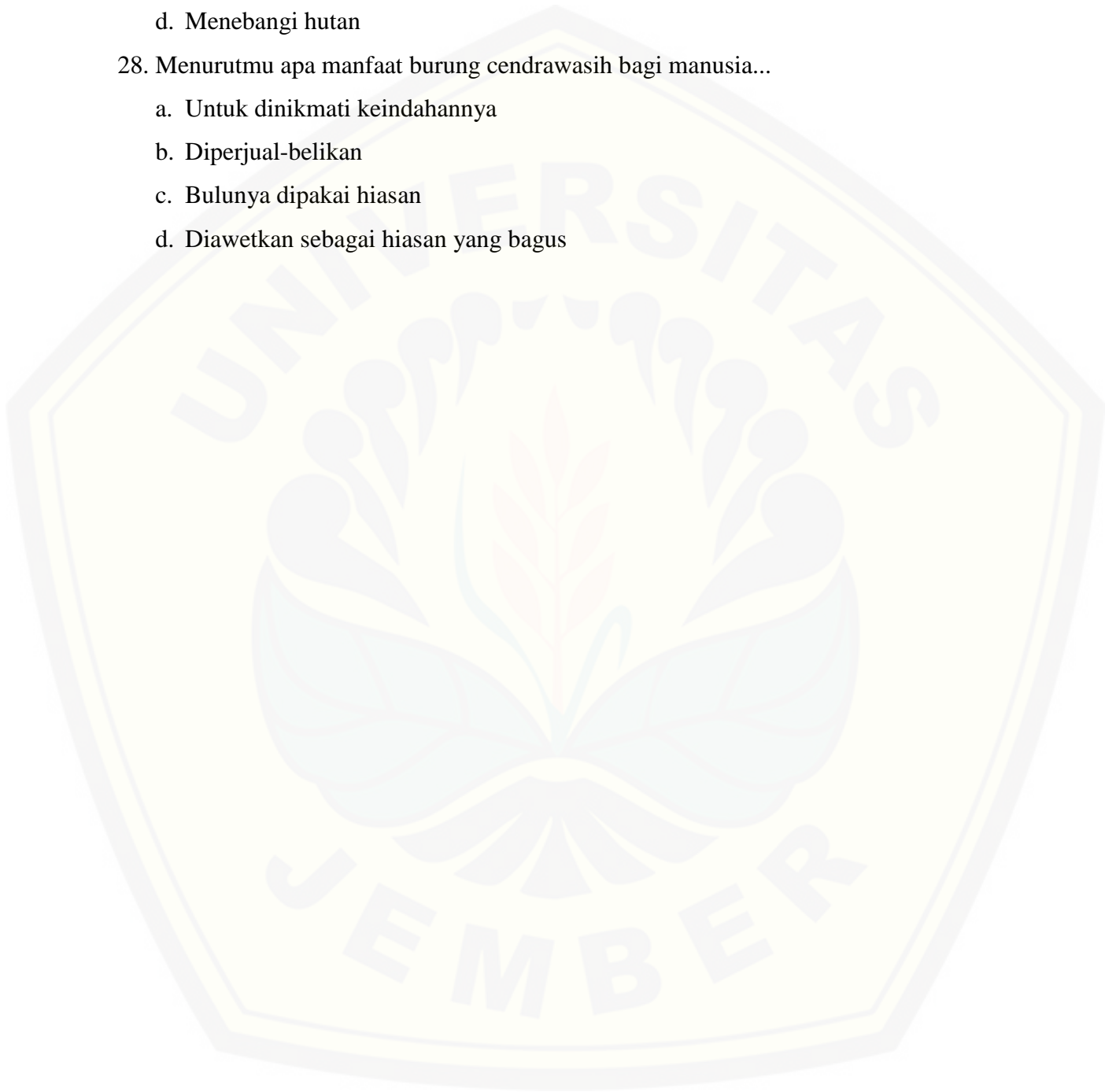
- Mengurangi stres, meredakan pilek, sesak napas
- Sesak napas, memperlancar peredaran darah, mengatasi sembelit
- Menghilangkan rasa nyeri, memperlancar peredaran darah, kencing manis
- Mengurangi sesak napas, sinus, diabet

15. Apa yang harus kita lakukan untuk menjaga kelestarian pohon pinus...

- Banyak menggunakan kertas untuk hal yang tidak penting

- b. Memakai buku baru, padahal buku lama masih tersisa
 - c. Menjilid buku-buku lama yang masih bisa dipakai menjadi buku
 - d. Suka membeli buku padahal buku yang lama masih banyak
16. Apa yang kamu ketahui tentang hutan lindung...
- a. Hutan yang lebat
 - b. Hutan yang gundul
 - c. Kawasan hutan yang dilindungi pemerintah
 - d. Banyak ditumbuhi tumbuhan liar
17. Dino mempunyai kertas berbentuk persegi. Sisinya 8,5 cm. Berapakah luas kertas yang dimiliki Dino...
- a. 71,25 cm
 - b. 72,25 cm
 - c. 73,25 cm
 - d. 74,25 cm
18. Kulit pohon pinus dan daun jarumnya mengandung banyak vitamin C. Pohon pinus juga mengandung antioksidan. Setelah diolah menjadi obat, pohon pinus dapat...
- a. Memperlancar peredaran darah dan menghilangkan rasa nyeri di lutut
 - b. Menyumbat peredaran darah
 - c. Menghilangkan bekas luka
 - d. Mengobati diabetes
19. Pak Mulyono ingin membuat sketsa gambar dengan menggunakan kertas karton. Panjang kertas tersebut 50,5 cm, dan tingginya 12,7 cm. Untuk menyelesaikan seluruh sketsa. Berapakah luas kertas karton yang diperlukan Pak Mulyono...
- a. 641,35 cm
 - b. 642,35 cm
 - c. 461,35 cm
 - d. 462,35 cm
20. Burung cendrawasih disebut juga burung...
- a. Surga
 - b. Bangau
 - c. Raja
 - d. Merpati
21. Burung cendrawasih berasal dari daerah...
- a. Maluku
 - b. Papua
 - c. Bali
 - d. Lombok

- a. Tidak merusak habitat burung
 - b. Membuang sampah di hutan
 - c. Mengambil burung cendrawasih untuk di jadikan hewan peliharaan
 - d. Menebangi hutan
28. Menurutmu apa manfaat burung cendrawasih bagi manusia...
- a. Untuk dinikmati keindahannya
 - b. Diperjual-belikan
 - c. Bulunya dipakai hiasan
 - d. Diawetkan sebagai hiasan yang bagus



LAMPIRAN N. KUNCI JAWABAN *PRETEST* DAN *POST TEST*

Kunci Jawaban Pretest dan Post test

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

LAMPIRAN O. DATA VALIDITAS NILAI SISWA

No	Nama	SKOR BUTIR-BUTIR INSTRUMEN																														Total				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Faktor 1	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Faktor 2	21	22	23	24	25	26	27	28		29	30	Faktor 3	
1	Aditya	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	2	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	5	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	3	10	
2	Akbar	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	5	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	20	
3	Alamsyah	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	5	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	7	20	
4	Alza	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	6	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	7	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	6	19	
5	Bagus	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	7	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	7	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	22	
6	Diaz	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	4	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	5	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	7	16	
7	Eka	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	6	23	
8	Eka Putra	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	26	
9	Fajar	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	3	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	4	15	
10	Farah	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	7	22	
11	Fhaturizki	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8	24	
12	Fikri	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	7	20	
13	Gesti	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	6	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	3	13	
14	Griselda	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	7	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	7	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	22	
15	Hirza	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	7	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	4	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	6	17
16	Intan	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	7	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	4	12	
17	Ledista	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	5	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	21	
18	Lina	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	7	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	5	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	4	16	
19	Nadhiva	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	5	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	5	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	4	14	
20	Nadiya	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	5	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5	18		
21	Nafarel	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	6	0	1	1	1	1	1	0	0	0	6	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	7	19		
22	Nanda	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	7	23	
23	Novarina	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	7	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	7	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	7	21	
24	Nur Indah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	26		
25	Putri	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	4	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4	16	
26	Riski	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	4	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	7	16		
27	Shela	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	5	0	1	0	0	0	1	0	1	0	4	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	10		
28	Sherly	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	6	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	4	12	
29	Shevia	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	5	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	4	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	4	13	
30	Tanzil	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	5	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	4	10	
31	Tsabitul	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	3	0	0	1	1	0	1	0	1	0	4	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	3	10		
32	Vicky	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	7	23		
Jumlah		24	19	17	15	23	24	17	9	19	19	186	15	26	27	21	15	23	19	15	20	16	197	20	20	17	19	20	19	18	17	19	17	186	569	
Korelasi Faktor		0,37	0,4	0,47	0,3	0,7	0,52	0,47	0,13	0,49	0,43	0,7039	0,39	0,39	0,62	0,5	0,39	0,64	0,59	0,36	1,06	0,35	0,76632	0,5	0,44	0,38	0,46	0,53	0,49	-0,1	0,44	0,43	0,5	0,89383	2,364	
Korelasi Total		0,09	0,04	0,45	0,38	0,52	0,35	0,11	-0	0,49	0,53	0,7039	0,25	0,29	0,5	0,46	0,23	0,29	0,41	0,28	0,37	0,33	0,76632	0,46	0,42	0,35	0,41	0,52	0,39	-0,2	0,45	0,39	0,48	0,89383		

LAMPIRAN P. DATA RELIABILITAS

No	Nama	SKOR BUTIR-BUTIR INSTRUMEN																														Jml
		1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	13	14	15	Jml	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	28	29	30	Jml	
1	Aditya	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	4	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	6	
2	Akbar	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	9	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	10	
3	Alamsyah	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	9	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	10	
4	Alza	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	9	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	8	
5	Bagus	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	11	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11		
6	Diaz	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	7	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	8		
7	Eka	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	10		
8	Eka Putra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	
9	Fajar	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	9	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	4	
10	Farah	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	11	
11	Fhaturizki	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10	
12	Fikri	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	8	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	11	
13	Gesti	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	8	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	4	
14	Griselda	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	10	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	
15	Hirza	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	10	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	6	
16	Intan	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	5	
17	Ledista	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	9	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	
18	Lina	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	9	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	6	
19	Nadhiva	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	7	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	7	
20	Nadiya	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	8	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	9	
21	Nafarel	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	9	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	8	
22	Nanda	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	12	
23	Novarina	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	11	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10	
24	Nur Indah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13
25	Putri	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	10	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	5
26	Riski	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	7	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	8	
27	Shela	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	5	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4	
28	Sherly	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	6	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	5
29	Shevia	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	7	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	5	
30	Tanzil	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	6	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	4	
31	Tsabitul	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	4	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	4	
32	Vicky	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	11	
	Jumlah	24	19	17	15	23	24	17	19	19	15	26	27	21	15	281	23	19	15	20	16	20	20	17	19	20	19	17	19	17	261	

LAMPIRAN Q. Perbandingan Soal Yang Belum Di Revisi Dan Soal Yang Belum Di Revisi

SOAL YANG BELUM DI REVISI

1. Dibawah ini, hewan manakah yang dilindungi negara...
 - a. Badak Jawa
 - b. Kucing persia
 - c. Ayam jago
 - d. Kupu-kupu

2. Bersih itu..., rapi itu...
 - a Indah, sehat
 - b Sehat, indah
 - c Sehat, bagus
 - d Indah, bagus

6. Apa yang dimaksud dengan fauna...
 - a. Bunga
 - b. Hewan
 - c. Hutan
 - d. Tumbuhan liar

7. Lagu gambang suling berasal dari...
 - a. DKI Jakarta
 - b. Jawa Tengah
 - c. Jawa Timur
 - d. Banten

SOAL YANG SUDAH DI REVISI

1. Dibawah ini, hewan yang dilindungi negara dan tidak boleh di jadikan sebagai hewan peliharaan adalah...

- a. Badak Jawa
- b. Kucing persia
- c. Ayam jago
- d. Kupu-kupu

2. Hidup bersih itu....

Rumah yang rapi itu...

- a Indah, sehat
- b Sehat, indah
- c Sehat, bagus
- d Indah, bagus

6. Fauna disebut juga...

- a. Bunga
- b. Hewan
- c. Hutan
- d. Tumbuhan liar

7. Berasal dari daerah manakah lagu gambang suling...

- a. DKI Jakarta
- b. Jawa Tengah
- c. Jawa Timur
- d. Banten

LAMPIRAN R. Hasil *Pre-Test* Kelas Eksperimen Dan Kelas KontrolLampiran R1. Hasil *pre-test* kelas eksperimen (IV-A)

Nilai <i>Pre-Test</i> IV-A		
No	Nama	Nilai <i>Pre-Test</i>
1	Amalia	43
2	Bayu	68
3	Alif	78
4	Dian	78
5	Ditya	61
6	Erik	78
7	Erlo	68
8	Femas	61
9	Hayuda	78
10	Nadia	61
11	Maida	71
12	Dewa	64
13	Bagus	68
14	Najwa	71
15	Ribi	57
16	Riat	57
17	Faris	46
18	Adel	71
19	Salsa	75
20	Putri	57
21	Putu	61
22	Amelia	64
23	Laitang	78
24	Ayu	78
25	Gilang	53
26	Angga	61
27	Fiki	57
28	Aisah	61
29	Rian	68
30	Doni	50
31	Herlambang	71

LAMPIRAN R. Hasil *Pre-Test* Kelas Eksperimen Dan Kelas KontrolLampiran R2. Hasil *pre-test* kelas kontrol (IV-B)

Nilai <i>Pre-Test</i> IV-B		
No	Nama	Nilai <i>Pre-Test</i>
1	Agung	71
2	Hial	68
3	Agil	46
4	Besar	28
5	Debi	78
6	Dandi	71
7	Devanni	71
8	Dyinta	64
9	Ertoto	71
10	Frian	64
11	Laila	68
12	Lexy	78
13	Meidiana	64
14	Rahmania	82
15	Ragil	82
16	Riski	53
17	Sarah	78
18	Cinta	61
19	Galia	75
20	Imellia	57
21	M. Rafel	53
22	M. Fajar	53
23	Ni Wayan	75
24	Raffael	53
25	Tadriansya	75
26	Vina	64
27	M. Kafabi	71
28	A. Zaqi	57
29	Noreena	78
30	Riziq	75
31	Nurma	68

LAMPIRAN S. Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen Dan Kelas KontrolLampiran S1. Hasil *post-test* kelas eksperimen (IV-A)

Nilai <i>Post-Test</i> IV-A		
No	Nama	Nilai <i>Pre-Test</i>
1	Amalia	78
2	Bayu	75
3	Alif	82
4	Dian	82
5	Ditya	86
6	Erik	86
7	Erlo	93
8	Femas	75
9	Hayuda	86
10	Nadia	75
11	Maida	93
12	Dewa	86
13	Bagus	82
14	Najwa	93
15	Ribi	82
16	Riat	78
17	Faris	78
18	Adel	93
19	Salsa	93
20	Putri	78
21	Putu	82
22	Amelia	89
23	Laitang	86
24	Ayu	82
25	Gilang	78
26	Angga	68
27	Fiki	75
28	Aisah	82
29	Rian	78
30	Doni	71
31	Herlambang	82

LAMPIRAN S. Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen Dan Kelas KontrolLampiran S2. Hasil *post-test* kelas kontrol (IV-B)

Nilai <i>Post-Test</i> IV-B		
No	Nama	Nilai <i>Post-Test</i>
1	Agung	82
2	Hial	78
3	Agil	71
4	Besar	50
5	Debi	82
6	Dandi	86
7	Devanni	71
8	Dyinta	75
9	Ertoto	75
10	Frian	82
11	Laila	78
12	Lexy	78
13	Meidiana	78
14	Rahmania	86
15	Ragil	89
16	Riski	71
17	Sarah	86
18	Cinta	78
19	Galia	89
20	Imellia	75
21	M. Rafel	78
22	M. Fajar	61
23	Ni Wayan	82
24	Raffael	71
25	Tadriansya	78
26	Vina	75
27	M. Kafabi	86
28	A. Zaqi	78
29	Noreena	78
30	Riziq	82
31	Nurma	71

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

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

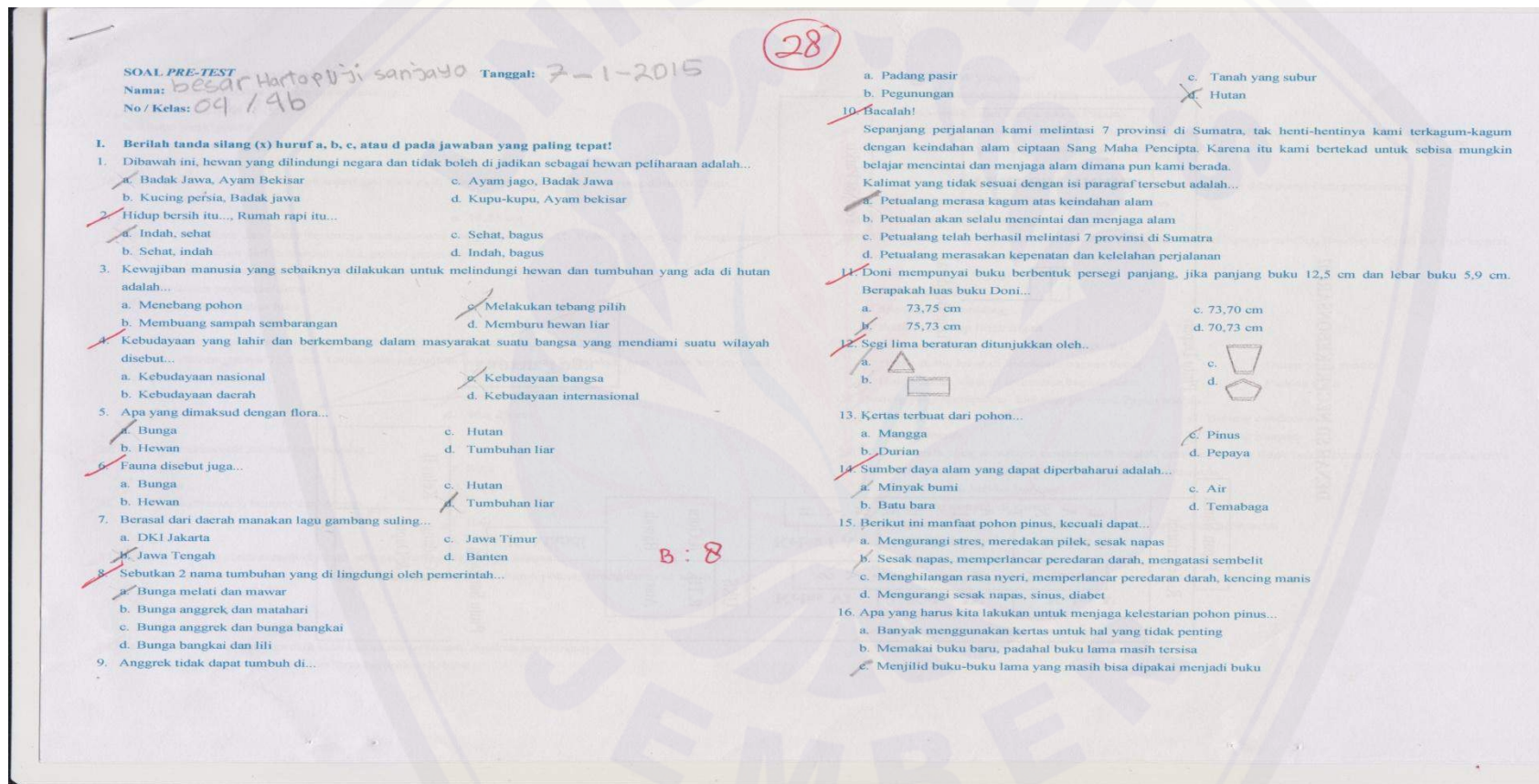
Post-Test Kelas Ekperimen																													
No	Nama	Soal																											
		1 (C1)	2 (C2)	3 (C4)	4 (C3)	5 (C4)	6 (C2)	7 (C4)	8 (C3)	9 (C5)	10 (C2)	11 (C3)	12 (C2)	13 (C2)	14 (C3)	15 (C2)	16 (C4)	17 (C3)	18 (C4)	19 (C5)	20 (C1)	21 (C3)	22 (C2)	23 (C2)	24 (C3)	25 (C2)	26 (C2)	27 (C4)	28 (C4)
1	Amalia	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
2	Bayu	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	
3	Alif	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
4	Dian	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
5	Ditya	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	
6	Erik	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
7	Erlo	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
8	Femas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	
9	Hayuda	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
10	Nadia	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	
11	Maida	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
12	Dewa	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
13	Bagus	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	
14	Najwa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
15	Ribi	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
16	Riat	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
17	Faris	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
18	Adel	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
19	Salsa	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
20	Putri	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	
21	Putu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	
22	Amelia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	
23	Laitang	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	
24	Ayu	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	
25	Gilang	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	
26	Angga	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	
27	Fiki	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	
28	Aisah	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
29	Rian	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
30	Doni	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	
31	Herlambang	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
	Jumlah	25	22	29	24	27	27	26	29	17	24	31	30	31	18	29	23	9	30	12	31	30	26	22	27	28	31	29	24

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

		Post-Test Kelas Kontrol																												
No	Nama	Soal																												
		1 (C1)	2 (C2)	3 (C4)	4 (C3)	5 (C4)	6 (C2)	7 (C4)	8 (C3)	9 (C5)	10 (C2)	11 (C3)	12 (C2)	13 (C2)	14 (C3)	15 (C2)	16 (C4)	17 (C3)	18 (C4)	19 (C5)	20 (C1)	21 (C3)	22 (C2)	23 (C2)	24 (C3)	25 (C2)	26 (C2)	27 (C4)	28 (C4)	
1	Agung	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
2	Hial	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
3	Agil	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
4	Besar	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	
5	Debi	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
6	Dandi	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
7	Devanni	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	
8	Dyinta	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
9	Ertoto	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
10	Frian	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
11	Laila	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
12	Lexy	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	
13	Meidiana	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
14	Rahmaniatus	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
15	Ragil	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
16	Riski	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
17	Sarah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
18	Cinta	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
19	Galia	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	
20	Imellia	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	
21	M. Rafel	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	
22	M. Fajar	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	
23	Ni Wayan	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
24	Raffael	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	
25	Tadriansyah	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
26	Vina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0
27	M. Kafabi	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	
28	A. Zaqi	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
29	Noreena	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
30	Riziq	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
31	Nurma	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
	Jumlah	28	29	29	17	24	24	26	27	17	14	30	28	22	14	28	18	10	24	13	30	28	28	25	29	27	30	27	23	

LAMPIRAN U. NILAI *PRE-TEST* DAN *POST-TEST* TERENDAH DAN TERTINGGI KELAS KONTROL DAN KELAS EKSPERIMEN

Lampiran U1. Nilai *pre-test* terendah kelas kontrol



Lampiran U2. Nilai *pre-test* tertinggi kelas kontrol

82





SOAL PRE-TEST
 Nama: *Rahma Nisa tus stoleha*
 No / Kelas: *14 / IV B*

Tanggal:

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

- Dibawah ini, hewan yang dilindungi negara dan tidak boleh di jadikan sebagai hewan peliharaan adalah...
 Badak Jawa, Ayam Bekisar
 Kucing persia, Badak jawa
 Ayam jago, Badak Jawa
 Kupu-kupu, Ayam bekisar
- Hidup bersih itu..., Rumah rapi itu...
 Indah, sehat
 Sehat, indah
 Sehat, bagus
 Indah, bagus
- Kewajiban manusia yang sebaiknya dilakukan untuk melindungi hewan dan tumbuhan yang ada di hutan adalah...
 Menebang pohon
 Melakukan tebang pilih
 Membuang sampah sembarangan
 Memburu hewan liar
- Kebudayaan yang lahir dan berkembang dalam masyarakat suatu bangsa yang mendiami suatu wilayah disebut...
 Kebudayaan nasional
 Kebudayaan daerah
 Kebudayaan bangsa
 Kebudayaan internasional
- Apa yang dimaksud dengan flora...
 Bunga
 Hewan
 Tumbuhan liar
- Fauna disebut juga...
 Bunga
 Hewan
 Hutan
 Tumbuhan liar
- Berasal dari daerah manakan lagu gambang sulung...
 DKI Jakarta
 Jawa Tengah
 Jawa Timur
 Banten
- Sebutkan 2 nama tumbuhan yang di lingdungi oleh pemerintah...
 Bunga melati dan mawar
 Bunga angrek dan matahari
 Bunga angrek dan bunga bangkai
 Bunga bangkai dan lili
- Angrek tidak dapat tumbuh di...

8 : 23

- Padang pasir
 Padang pasir
 Pegunungan
 Tanah yang subur
 Hutan
- Bacalah!
 Sepanjang perjalanan kami melintasi 7 provinsi di Sumatra, tak henti-hentinya kami terkagum-kagum dengan keindahan alam ciptaan Sang Maha Pencipta. Karena itu kami bertekad untuk sebisa mungkin belajar mencintai dan menjaga alam dimana pun kami berada. Kalimat yang tidak sesuai dengan isi paragraf tersebut adalah...
 Petualang merasa kagum atas keindahan alam
 Petualang akan selalu mencintai dan menjaga alam
 Petualang telah berhasil melintasi 7 provinsi di Sumatra
 Petualang merasakan kepenatan dan kelelahan perjalanan
- Doni mempunyai buku berbentuk persegi panjang, jika panjang buku 12,5 cm dan lebar buku 5,9 cm. Berapakah luas buku Doni...
 73,75 cm
 73,70 cm
 75,73 cm
 70,73 cm
- Segi lima beraturan ditunjukkan oleh...
 
 
 
 
- Kertas terbuat dari pohon...
 Mangga
 Durian
 Pinus
 Pepaya
- Sumber daya alam yang dapat diperbaharui adalah...
 Minyak bumi
 Batu bara
 Air
 Tembaga
- Berikut ini manfaat pohon pinus, kecuali dapat...
 Mengurangi stres, meredakan pilek, sesak napas
 Sesak napas, memperlancar peredaran darah, mengatasi sembelit
 Menghilangkan rasa nyeri, memperlancar peredaran darah, kencing manis
 Mengurangi sesak napas, sinus, diabet
- Apa yang harus kita lakukan untuk menjaga kelestarian pohon pinus...
 Banyak menggunakan kertas untuk hal yang tidak penting
 Memakai buku baru, padahal buku lama masih tersisa
 Menjilid buku-buku lama yang masih bisa dipakai menjadi buku

Lampiran U3. Nilai *pre-test* terendah kelas eksperimen

43

SOAL *PRE-TEST*
 Nama: Amaliah Dwi Nurani
 No / Kelas: 01 / IVA
 Tanggal: 07-01-2015

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

- Dibawah ini, hewan yang dilindungi negara dan tidak boleh di jadikan sebagai hewan peliharaan adalah...
 - Badak Jawa, Ayam Bekisar
 - Kucing persia, Badak Jawa
 - Ayam jago, Badak Jawa
 - Kupu-kupu, Ayam bekisar
- Hidup bersih itu..., Rumah rapi itu...
 - Indah, sehat
 - Sehat, indah
 - Sehat, bagus
 - Indah, bagus
- Kewajiban manusia yang sebaiknya dilakukan untuk melindungi hewan dan tumbuhan yang ada di hutan adalah...
 - Menebang pohon
 - Membuang sampah sembarangan
 - Melakukan tebang pilih
 - Memburu hewan liar
- Kebudayaan yang lahir dan berkembang dalam masyarakat suatu bangsa yang mendiami suatu wilayah disebut...
 - Kebudayaan nasional
 - Kebudayaan daerah
 - Kebudayaan bangsa
 - Kebudayaan internasional
- Apa yang dimaksud dengan flora...
 - Bunga
 - Hewan
 - Hutan
 - Tumbuhan liar
- Fauna disebut juga...
 - Bunga
 - Hewan
 - Hutan
 - Tumbuhan liar
- Berasal dari daerah manakan lagu gambang suling...
 - DKI Jakarta
 - Jawa Tengah
 - Jawa Timur
 - Banten
- Sebutkan 2 nama tumbuhan yang di lindungi oleh pemerintah...
 - Bunga melati dan mawar
 - Bunga angrek dan matahari
 - Bunga angrek dan bunga bangkai
 - Bunga bangkai dan lili
- Angrek tidak dapat tumbuh di...
 - Padang pasir
 - Pegunungan
 - Tanah yang subur
 - Hutan





10. Bacalah!
 Sepanjang perjalanan kami melintasi 7 provinsi di Sumatra, tak henti-hentinya kami terkagum-kagum dengan keindahan alam ciptaan Sang Maha Pencipta. Karena itu kami bertekad untuk sebisa mungkin belajar mencintai dan menjaga alam dimana pun kami berada. Kalimat yang tidak sesuai dengan isi paragraf tersebut adalah...

- Petualang merasa kagum atas keindahan alam
- Petualang akan selalu mencintai dan menjaga alam
- Petualang telah berhasil melintasi 7 provinsi di Sumatra
- Petualang merasakan kepenatan dan kelelahan perjalanan

11. Doni mempunyai buku berbentuk persegi panjang, jika panjang buku 12,5 cm dan lebar buku 5,9 cm. Berapakah luas buku Doni...

- 73,75 cm
- 75,73 cm
- 73,70 cm
- 70,73 cm

12. Segi lima beraturan ditunjukkan oleh...

- 
- 
- 
- 

13. Kertas terbuat dari pohon...

- Mangga
- Durian
- Pinus
- Pepaya

14. Sumber daya alam yang dapat diperbaharui adalah...

- Minyak bumi
- Batu bara
- Air
- Tembaga

15. Berikut ini manfaat pohon pinus, kecuali dapat...

- Mengurangi stres, meredakan pilek, sesak napas
- Sesak napas, memperlancar peredaran darah, mengatasi sembelit
- Menghilangkan rasa nyeri, memperlancar peredaran darah, kencing manis
- Mengurangi sesak napas, sinus, diabet

16. Apa yang harus kita lakukan untuk menjaga kelestarian pohon pinus...

- Banyak menggunakan kertas untuk hal yang tidak penting
- Memakai buku baru, padahal buku lama masih tersisa
- Menjilid buku-buku lama yang masih bisa dipakai menjadi buku

B: 12

Lampiran U4. Nilai *pre-test* tertinggi kelas eksperimen





SOAL PRE-TEST
 Nama: ATU ERGIYANA PUTRI Tanggal: 7-1-2016
 No / Kelas: 29 / IYA 78

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

- Dibawah ini, hewan yang dilindungi negara dan tidak boleh di jadikan sebagai hewan petiharaan adalah...
 a. Badak Jawa, Ayam Bekisar
 b. Kucing persia, Badak jawa
 c. Ayam jago, Badak Jawa
 d. Kupu-kupu, Ayam bekisar
- Hidup bersih itu..., Rumah rapi itu...
 a. Indah, sehat
 b. Sehat, indah
 c. Sehat, bagus
 d. Indah, bagus
- Kewajiban manusia yang sebaiknya dilakukan untuk melindungi hewan dan tumbuhan yang ada di hutan adalah...
 a. Menebang pohon
 b. Membuang sampah sembarangan
 c. Melakukan tebang pilih
 d. Memburu hewan liar
- Kebudayaan yang lahir dan berkembang dalam masyarakat suatu bangsa yang mendiami suatu wilayah disebut...
 a. Kebudayaan nasional
 b. Kebudayaan daerah
 c. Kebudayaan bangsa
 d. Kebudayaan internasional
- Apa yang dimaksud dengan flora...
 a. Bunga
 b. Hewan
 c. Hutan
 d. Tumbuhan liar
- Fauna disebut juga...
 a. Bunga
 b. Hewan
 c. Hutan
 d. Tumbuhan liar
- Berasal dari daerah manakan lagu gambang suling...
 a. DKI Jakarta
 b. Jawa Tengah
 c. Jawa Timur
 d. Banten
- Sebutkan 2 nama tumbuhan yang di lindungi oleh pemerintah...
 a. Bunga melati dan mawar
 b. Bunga anggrek dan matahari
 c. Bunga angrek dan bunga bangkai
 d. Bunga bangkai dan lili
- Anggrek tidak dapat tumbuh di...
 a. Padang pasir
 b. Pegunungan
 c. Tanah yang subur
 d. Hutan

10. Bacalah!
 Sepanjang perjalanan kami melintasi 7 provinsi di Sumatra, tak henti-hentinya kami terkagum-kagum dengan keindahan alam ciptaan Sang Maha Pencipta. Karena itu kami bertekad untuk sebisa mungkin belajar mencintai dan menjaga alam dimana pun kami berada.
 Kalimat yang tidak sesuai dengan isi paragraf tersebut adalah...
 a. Petualang merasa kagum atas keindahan alam
 b. Petualang akan selalu mencintai dan menjaga alam
 c. Petualang telah berhasil melintasi 7 provinsi di Sumatra
 d. Petualang merasakan kepenatan dan kelelahan perjalanan

11. Doni mempunyai buku berbentuk persegi panjang, jika panjang buku 12,5 cm dan lebar buku 5,9 cm. Berapakah luas buku Doni...
 a. 73,75 cm
 b. 75,73 cm
 c. 73,70 cm
 d. 70,73 cm

12. Segi lima beraturan ditunjukkan oleh...
 a. 
 b. 
 c. 
 d. 

13. Kertas terbuat dari pohon...
 a. Mangga
 b. Durian
 c. Pinus
 d. Pepaya

14. Sumber daya alam yang dapat diperbaharui adalah...
 a. Minyak bumi
 b. Batu bara
 c. Air
 d. Temabaga

15. Berikut ini manfaat pohon pinus, kecuali dapat...
 a. Mengurangi stres, meredakan pilek, sesak napas
 b. Sesak napas, mempertancar peredaran darah, mengatasi sembelit
 c. Menghilangkan rasa nyeri, memperlancar peredaran darah, kencing manis
 d. Mengurangi sesak napas, sinus, diabet

16. Apa yang harus kita lakukan untuk menjaga kelestarian pohon pinus...
 a. Banyak menggunakan kertas untuk hal yang tidak penting
 b. Memakai buku baru, padahal buku lama masih tersisa
 c. Menjilid buku-buku lama yang masih bisa dipakai menjadi buku

B : 22

Lampiran U5. Nilai *post-test* terendah kelas kontrol

50





SOAL Post-TEST
 Nama: *besar Harta Puji san Jaya*
 No / Kelas: *09/9b*
 Tanggal: _____

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

- Dibawah ini, hewan yang dilindungi negara dan tidak boleh di jadikan sebagai hewan peliharaan adalah...
 a. Badak Jawa
 b. Kucing persia
 c. Ayam jago
 d. Kupu-kupu
- Hidup bersih itu..., Rumah rapi itu...
 a. Indah, sehat
 b. Sehat, indah
 c. Sehat, bagus
 d. Indah, bagus
- Kewajiban manusia yang sebaiknya dilakukan untuk melindungi hewan dan tumbuhan yang ada di hutan adalah...
 a. Menebang pohon
 b. Membuang sampah sembarangan
 c. Melakukan tebang pilih
 d. Memburu hewan liar
- Kebudayaan yang lahir dan berkembang dalam masyarakat suatu bangsa yang mendiami suatu wilayah disebut...
 a. Kebudayaan nasional
 b. Kebudayaan daerah
 c. Kebudayaan bangsa
 d. Kebudayaan internasional
- Apa yang dimaksud dengan flora...
 a. Bunga
 b. Hewan
 c. Hutan
 d. Tumbuhan liar
- Fauna disebut juga...
 a. Bunga
 b. Hewan
 c. Hutan
 d. Tumbuhan liar
- Berasal dari daerah manakan lagu gambang suling...
 a. DKI Jakarta
 b. Jawa Tengah
 c. Jawa Timur
 d. Banten
- Sebutkan 2 nama tumbuhan yang di lindungi oleh pemerintah...
 a. Bunga melati dan mawar
 b. Bunga anggrek dan matahari
 c. Bunga anggrek dan bunga bangkai
 d. Bunga bangkai dan lili
- Anggrek tidak dapat tumbuh di...
 a. Padang pasir
 b. Pegunungan
 c. Tanah yang subur
 d. Hutan

10. Bacalah!
 Sepanjang perjalanan kami melintasi 7 provinsi di Sumatra, tak henti-hentinya kami terkagum-kagum dengan keindahan alam ciptaan Sang Maha Pencipta. Karena itu kami bertekad untuk sebisa mungkin belajar mencintai dan menjaga alam dimana pun kami berada.
 Kalimat yang tidak sesuai dengan isi paragraf tersebut adalah...
 a. Petualang merasa kagum atas keindahan alam
 b. Petualang akan selalu mencintai dan menjaga alam
 c. Petualang telah berhasil melintasi 7 provinsi di Sumatra
 d. Petualang merasakan kepenatan dan kelelahan perjalanan

11. Doni mempunyai buku berbentuk persegi panjang, jika panjang buku 12,5 cm dan lebar buku 5,9 cm. Berapakah luas buku Doni...
 a. 73,75 cm
 b. 75,73 cm
 c. 73,70 cm
 d. 70,73 cm

12. Segi lima beraturan ditunjukkan oleh...
 a. 
 b. 
 c. 
 d. 

13. Kertas terbuat dari pohon...
 a. Mangga
 b. Durian
 c. Pinus
 d. Pepaya

14. Sumber daya alam yang dapat diperbaharui adalah...
 a. Minyak bumi
 b. Batu bara
 c. Air
 d. Tembaga

15. Berikut ini manfaat pohon pinus, kecuali dapat...
 a. Mengurangi stres, meredakan pilek, sesak napas
 b. Sesak napas, memperlancar peredaran darah, mengatasi sembelit
 c. Menghilangkan rasa nyeri, memperlancar peredaran darah, kencing manis
 d. Mengurangi sesak napas, sinus, diabetes

16. Apa yang harus kita lakukan untuk menjaga kelestarian pohon pinus...
 a. Banyak menggunakan kertas untuk hal yang tidak penting
 b. Memakai buku baru, padahal buku lama masih tersisa
 c. Menjilid buku-buku lama yang masih bisa dipakai menjadi buku

B : 15

Lampiran U6. Nilai *post-test* tertinggi kelas kontrol

SOAL *Post-TEST*
 Nama: Ragil
 No / Kelas: 15/MB

Tanggal: 16-1-2015

89

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

- Dibawah ini, hewan yang dilindungi negara dan tidak boleh di jadikan sebagai hewan peliharaan adalah...

<input checked="" type="checkbox"/> Badak Jawa	c. Ayam jago
b. Kucing persia	d. Kupu-kupu
- Hidup bersih itu..., Rumah rapi itu...

a. Indah, sehat	c. Sehat, bagus
<input checked="" type="checkbox"/> Sehat, indah	d. Indah, bagus
- Kewajiban manusia yang sebaiknya dilakukan untuk melindungi hewan dan tumbuhan yang ada di hutan adalah...

a. Menebang pohon	<input checked="" type="checkbox"/> Melakukan tebang pilih
b. Membuang sampah sembarangan	d. Memburu hewan liar
- Kebudayaan yang lahir dan berkembang dalam masyarakat suatu bangsa yang mendiami suatu wilayah disebut...

a. Kebudayaan nasional	<input checked="" type="checkbox"/> Kebudayaan bangsa
b. Kebudayaan daerah	d. Kebudayaan internasional
- Apa yang dimaksud dengan flora...

<input checked="" type="checkbox"/> Bunga	c. Hutan
b. Hewan	d. Tumbuhan liar
- Fauna disebut juga...

a. Bunga	c. Hutan
<input checked="" type="checkbox"/> Hewan	d. Tumbuhan liar
- Berasal dari daerah manakan lagu gambang suling...





a. DKI Jakarta	c. Jawa Timur
<input checked="" type="checkbox"/> Jawa Tengah	d. Banten
- Sebutkan 2 nama tumbuhan yang di lindungi oleh pemerintah...

a. Bunga melati dan mawar	
b. Bunga anggrek dan matahari	
<input checked="" type="checkbox"/> Bunga anggrek dan bunga bangkai	
d. Bunga bangkai dan lili	
- Anggrek tidak dapat tumbuh di...

<input checked="" type="checkbox"/> Padang pasir	c. Tanah yang subur
b. Pegunungan	d. Hutan

10. Bacalah!
 Sepanjang perjalanan kami melintasi 7 provinsi di Sumatra, tak henti-hentinya kami terkagum-kagum dengan keindahan alam ciptaan Sang Maha Pencipta. Karena itu kami bertekad untuk sebisa mungkin belajar mencintai dan menjaga alam dimana pun kami berada.
 Kalimat yang tidak sesuai dengan isi paragraf tersebut adalah...
 Petualang merasa kagum atas keindahan alam
 b. Petualang akan selalu mencintai dan menjaga alam
 c. Petualang telah berhasil melintasi 7 provinsi di Sumatra
 Petualang merasakan kepenatan dan kelelahan perjalanan

11. Doni mempunyai buku berbentuk persegi panjang, jika panjang buku 12,5 cm dan lebar buku 5,9 cm. Berapakah luas buku Doni...
 a. 73,75 cm
 73,70 cm
 b. 75,73 cm
 d. 70,73 cm

12. Segi lima beraturan ditunjukkan oleh...
 a. 
 b. 
 c. 
 

13. Kertas terbuat dari pohon...
 a. Mangga
 Pinus
 b. Durian
 d. Pepaya

14. Sumber daya alam yang dapat diperbaharui adalah...
 a. Minyak bumi
 Air
 b. Batu bara
 d. Tembaga

15. Berikut ini manfaat pohon pinus, kecuali dapat...
 Mengurangi stres, meredakan pilek, sesak napas
 b. Sesak napas, memperlancar peredaran darah, mengatasi sembelit
 c. Menghilangkan rasa nyeri, memperlancar peredaran darah, kencing manis
 d. Mengurangi sesak napas, sinus, diabetes

16. Apa yang harus kita lakukan untuk menjaga kelestarian pohon pinus...
 a. Banyak menggunakan kertas untuk hal yang tidak penting
 b. Memakai buku baru, padahal buku lama masih tersisa
 Menjilid buku-buku lama yang masih bisa dipakai menjadi buku

B = 25
 S = 3

Lampiran U8. Nilai *post-test* tertinggi kelas eksperimen

SOAL PRE-TEST
 Nama: *Mawza Lyra Nafisa*
 No / Kelas: *11 / 4A*





Tanggal: *13 - 01 - 2015* 93

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

- Dibawah ini, hewan yang dilindungi negara dan tidak boleh di jadikan sebagai hewan peliharaan adalah...
 a. Badak Jawa, ~~Ayam-Balok~~ c. Ayam jago, ~~Badalok-lasun~~
 b. Kucing persia, ~~Badak-jawa~~ d. Kupu-kupu, ~~Ayam-balok~~
- Hidup bersih itu..., Rumah rapi itu...
 a. Indah, sehat c. Sehat, bagus
 b. Sehat, indah d. Indah, bagus
- Kewajiban manusia yang sebaiknya dilakukan untuk melindungi hewan dan tumbuhan yang ada di hutan adalah...
 a. Menebang pohon c. Melakukan tebang pilih
 b. Membuang sampah sembarangan d. Memburu hewan liar
- Kebudayaan yang lahir dan berkembang dalam masyarakat suatu bangsa yang mendiami suatu wilayah disebut...
 a. Kebudayaan nasional e. Kebudayaan bangsa
 b. Kebudayaan daerah d. Kebudayaan internasional
- Apa yang dimaksud dengan flora...
 a. Bunga c. Hutan
 b. Hewan d. Tumbuhan liar
- Fauna disebut juga...
 a. Bunga c. Hutan
 b. Hewan d. Tumbuhan liar
- Berasal dari daerah manakan lagu gambang suling...
 a. DKI Jakarta c. Jawa Timur
 b. Jawa Tengah d. Banten
- Sebutkan 2 nama tumbuhan yang di lingdungi oleh pemerintah...
 a. Bunga melati dan mawar
 b. Bunga angrek dan matahari
 c. Bunga angrek dan bunga bangkai
 d. Bunga bangkai dan lili
- Angrek tidak dapat tumbuh di...
 a. Padang pasir
 b. Pegunungan
 c. Tanah yang subur
 d. Hutan

10. Bacalah!
 Sepanjang perjalanan kami melintasi 7 provinsi di Sumatra, tak henti-hentinya kami terkagum-kagum dengan keindahan alam ciptaan Sang Maha Pencipta. Karena itu kami bertekad untuk sebisa mungkin belajar mencintai dan menjaga alam dimana pun kami berada. Kalimat yang tidak sesuai dengan isi paragraf tersebut adalah...
 a. Petualang merasa kagum atas keindahan alam
 b. Petualang akan selalu mencintai dan menjaga alam
 c. Petualang telah berhasil melintasi 7 provinsi di Sumatra
 d. Petualang merasakan kepenatan dan kelelahan perjalanan

11. Doni mempunyai buku berbentuk persegi panjang, jika panjang buku 12,5 cm dan lebar buku 5,9 cm. Berapakah luas buku Doni...
 a. 73,75 cm c. 73,70 cm
 b. 75,73 cm d. 70,73 cm

12. Segi lima beraturan ditunjukkan oleh...
 a.  c. 
 b.  d. 

13. Kertas terbuat dari pohon...
 a. Mangga
 b. Durian
 c. Pinus
 d. Pepaya

14. Sumber daya alam yang dapat diperbaharui adalah...
 a. Minyak bumi
 b. Batu bara
 c. Air
 d. Tomabaga

15. Berikut ini manfaat pohon pinus, kecuali dapat...
 a. Mengurangi stres, meredakan pilek, sesak napas
 b. Sesak napas, memperlancar peredaran darah, mengatasi sembelit
 c. Menghilangkan rasa nyeri, memperlancar peredaran darah, kencing manis
 d. Mengurangi sesak napas, sinus, diabetes

16. Apa yang harus kita lakukan untuk menjaga kelestarian pohon pinus...
 a. Banyak menggunakan kertas untuk hal yang tidak penting
 b. Memakai buku baru, padahal buku lama masih tersisa
 c. Menjilid buku-buku lama yang masih bisa dipakai menjadi buku

B: 26

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



1.1 Kegiatan di Kelas Ekperimental



1.2 Kegiatan di Kelas Ekperimental




1.3 Kegiatan di Kelas Kontrol



1.4 Kegiatan di Kelas Kontrol

LAMPIRAN W. SURAT IZIN PENELITIAN

Lampiran W1. Surat Izin Observasi

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS JEMBER FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121 Telepon: 0331-334988, 330738, Fax: 0331-332475 Laman: www.fkip.unej.ac.id	
Nomor	: 7 050 /UN25.1.5/LT/2014	21 OCT 2014
Lampiran	: --	
Perihal	: Permohonan Izin Observasi	

Yth. Kepala SD Negeri Karangrejo 03
Jember


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

Nama : Rina Dwi Wulandari
NIM : 110210204064
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)


bermaksud mengadakan observasi tentang "Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Tema Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Di SDN Karangrejo 03 Jember Tahun Pelajaran 2014/2015" di Sekolah yang Saudara pimpin.

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

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

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I

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

Lampiran W2.. Surat Izin Penelitian

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

Nomor	: 0053 /UN25.1.5/LT/2015	06 JAN 2015
Lampiran	: -	
Perihal	: Permohonan Izin Penelitian	

Yth. Kepala SD Negeri Karangrejo 03
Sumbersari - Jember

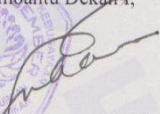
Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Rina Dwi Wulandari
NIM : 110210204064
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Indahya Negeriku di SDN Karangrejo 03 Jember 2014-2015" di Sekolah yang Saudara pimpin.

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

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

a.n. Dekan
Pembantu Dekan-I,

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

Lampiran W3. Surat Keterangan dari Sekolah Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KOTA JEMBER
UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN SUMBERSARI
SEKOLAH DASAR NEGERI KARANGREJO 03
JL. ASRAMA YONIF 509 JEMBER

SURAT KETERANGAN

Nomor:

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Djuwari, S.Pd
NIP : 19630315 198303 2 014
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Karangrejo 03 Jember

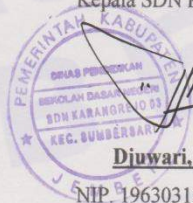
Menerangkan bahwa:

Nama : Rina Dwi Wulandari
NIM : 110210204064
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah menyelesaikan penelitian di SDN Karangrejo 03 Jember mulai tanggal 7 Januari 2015 s/d 16 Januari 2015, dengan judul "Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Indahnya Negeriku di SDN Karangrejo 03 Jember 2014-2015"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 17 Januari 2015
Kepala SDN Karangrejo 03



Djuwari, S.Pd
NIP. 19630315 198303 2 014

LAMPIRAN X. BIODATA MAHASISWA**BIODATA MAHASISWA**

Nama	: Rina Dwi Wulandari
NIM	: 110210204064
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat dan Tanggal Lahir	: Kediri, 7 Januari 1993
Alamat Asal	: Ds. Gampeng RT/RW: 003/002, Kec. Gampengrejo, Kabupaten Kediri
Alamat Tinggal	: Jl. Jawa 2A No.24, SAKINAH
Telepon	: 085735953617
Agama	: Islam
Program Studi	: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Fakultas	: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan