



**PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS III TEMA KEGIATAN
JUAL BELI DI SDN KEPATIHAN 06 JEMBER**

SKRIPSI

Oleh
Linda Yanti
NIM 140210204119

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



**PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS III TEMA KEGIATAN
JUAL BELI DI SDN KEPATIHAN 06 JEMBER**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Linda Yanti
NIM 140210204119

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

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS III TEMA KEGIATAN
JUAL BELI DI SDN KEPATIHAN 06 JEMBER**

SKRIPSI

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

Oleh:

Nama Mahasiswa : Linda Yanti
NIM : 140210204119
Angkatan Tahun : 2014
Daerah Asal : Lumajang
Tempat Tanggal Lahir : Lumajang, 30 Juni 1996
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/PGSD

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Rahayu, M.Pd.
NIP. 195312261982032001

Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd
NIP. 1997709152005012001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “ Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Kegiatan Jual Beli di SDN Kepatihan 06 Jember Telah diuji dan disahkan Oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari, tanggal :

tempat :

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Rahayu, M.Pd.

NIP. 195312261982032001

Anggota 1

Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd

NIP. 1997709152005012001

Anggota II

Dra. Suhartiningsih, M.Pd.

NIP. 196012171988022001

Dra. Yayuk Mardiaty, M.A

NIP. 195806141987022001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Se. Ph. D

NIP. 19680802n199303 1 004

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahhanda Ngayuri dan Ibunda Asi yang telah memberikan doa, nasihat, kesabaran, motivasi, kasih sayang yang sangat tulus dan dukungan serta pengorbanan yang telah mengiringi langkahku selama ini;
2. Guru-guruku sejak SD sampai SMA dan dosen-dosenku yang saya hormati dan telah memberikan ilmu serta membimbingku dengan penuh kesabaran dan keiklasan;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, khususnya jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu kubanggakan.

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain, dan hanya kepada Allah hendaknya kamu berharap”
(terjemahan Surat Al-Insyirah ayat 6-8)^{1*}



* Departemen Agama RI.2015. Al-qur'an dan Terjemahannya Al-Jumanatul Ali. Bandung: CV Jumanatul Ali Art (J-ART).

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama: Linda Yanti

NIM: 140210204119

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Kegiatan Jual Beli di SDN Kepatihan 06 Jember” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember 20 Juli 2018
Peneliti

Linda Yanti
NIM 140210204119

SKRIPSI

**PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS III TEMA KEGIATAN
JUAL BELI DI SDN KEPATIHAN 06 JEMBER**

Oleh:
Linda Yanti
NIM 140210204119

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dra. Rahayu, M.Pd
Dosen Pembimbing II : Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd, M.Pd

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Kegiatan Jual Beli Di SDN Kepatihan 06 Jember”. 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 bimbingan, doa dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Rahayu. M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1, Ibu Chumi Zahroul Fitriyah. S.Pd, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II, Ibu Dra Suhartiningsih, M.Pd, selaku Dosen Penguji I, dan Ibu Dra Yayuk Mardiaty. M.A selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu , pikiran, dan perhatiannya guna memberikan bimbingan pengarahan dengan penuh kesabaran sehingga dapat terselesainya skripsi ini;
2. Kepala sekolah dan guru-guru di SDN Kepatihan 06 Jember, yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian;
3. Kakak Ika Siami yang selalu mendoakan dan memberi semangat;
4. Berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan, doa dan dukungan dalam pengusunan skripsi ini.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini dan semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak.

RINGKASAN

Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Kegiatan Jual Beli Di SDN Kepatihan 06 Jember: Linda Yanti; NIM 140210204119; 2018; 61 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penggunaan metode yang tepat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa merasa bosan mengikuti pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa pasif di dalam kelas serta hasil belajar yang kurang optimal. Metode bermain peran merupakan salah satu metode alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan potensi siswa memahami materi pembelajaran melalui sarana yang menyenangkan sehingga merangsang siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas III tema kegiatan jual beli di SDN Kepatihan 06 Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas III tema kegiatan jual beli di SDN Kepatihan 06 Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen dengan desain *intact-group comparison*. Hasil uji homogenitas diperoleh hasil t_0 sebesar 0,164. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan *t-tabel*, diketahui $db = \text{yaitu } (35 + 34) - 2 = 67$ pada taraf signifikansi 5%, sehingga diperoleh nilai $t\text{-tabel} = 0,05$. Hasil uji t menunjukkan bahwa $t_0 < t_t$ ($0,164 > 0,05$), sehingga dapat dinyatakan bahwa keadaan kedua kelas sebelum diadakan penelitian adalah homogen.

Hasil penelitian menunjukkan pada hasil uji-t ranah kognitif skor t_{hitung} sebesar 6,646 dan selanjutnya skor t_{hitung} tersebut dikonsultasikan dengan t_{tabel} , $db = 48$ pada taraf signifikan 5%, sehingga diperoleh t_{tabel} sebesar 1.996. Jadi, hasil

analisis tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,646 > 1,996$). hasil uji-t ranah afektif dikonsultasikan pada tabel kritik t pada db 58 dan pada signifikansi 0,05, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu ($5,792 > 1,996$), dan hasil uji-t ranah psikomotor dikonsultasikan pada tabel kritik t pada db 58 dan pada signifikansi 0,05, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,464 > 1,996$), Berdasarkan hal tersebut, artinya H_a yang menyatakan bahwa ada pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa tema kegiatan jual beli di SDN Kepatihan 06 Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019 diterima.

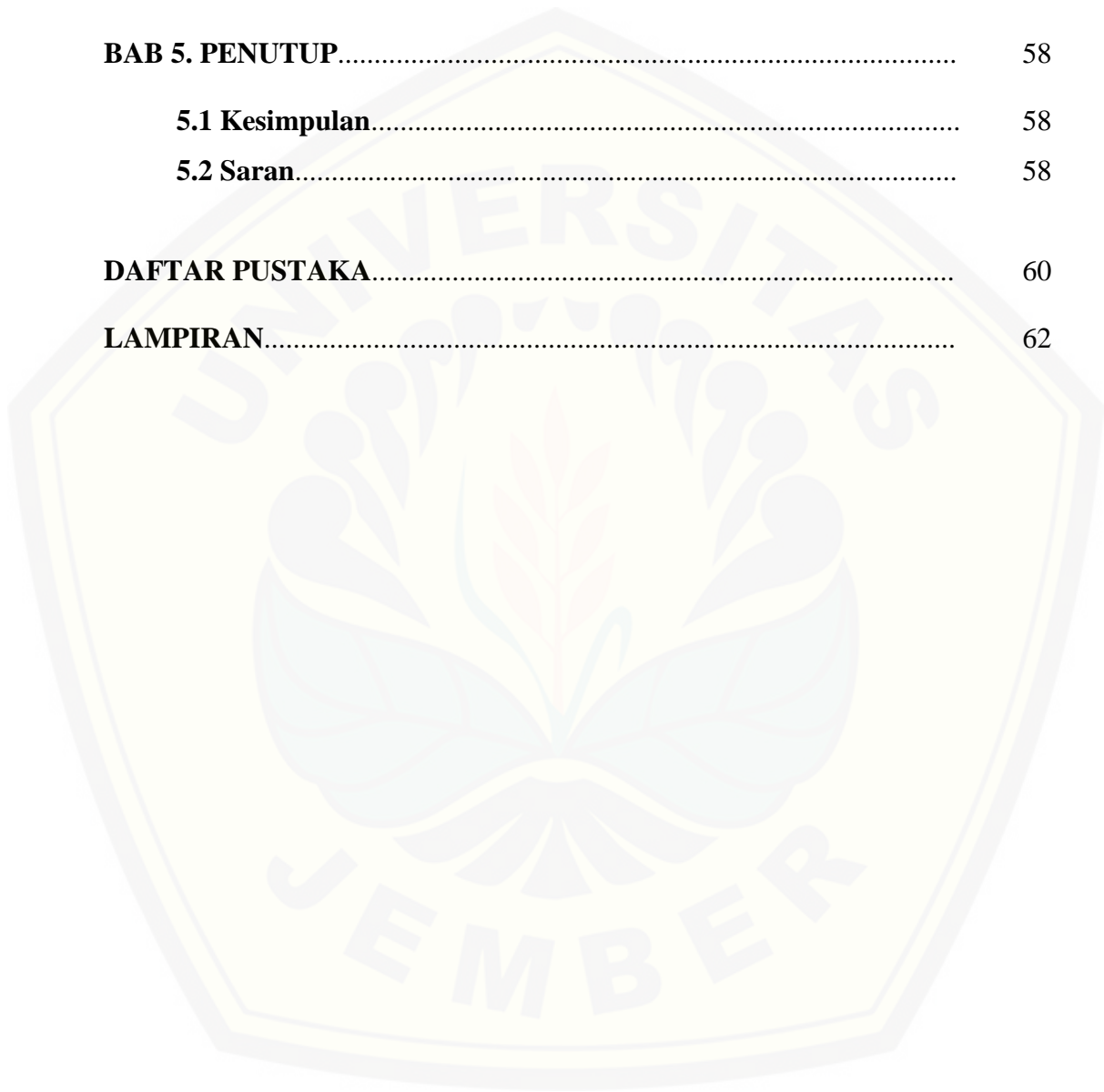
Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan dari penerapan metode bermain peran terhadap hasil belajar tema kegiatan jual beli di SDN Kepatihan 06 Jember. Metode bermain peran ini diharapkan menjadi metode alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah agar tercipta suasana pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Penerapan metode bermain peran diharapkan guru dapat mendesain teks drama yang menarik untuk siswa dan membentuk kelompok secara heterogen agar kemampuan siswa pada masing-masing kelompok merata.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PEMBAHASAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN.....	vii
HALAMAN PEMBIMBING.....	viii
PRAKATA.....	ix
RINGKASAN.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAK.....	6
2.1 Belajar dan Pembelajaran.....	6
2.2 Tematik Terpadu.....	8

2.2.1 Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu.....	8
2.2.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu.....	8
2.3 Metode Pembelajaran.....	9
2.3.1 Pengertian Metode Pembelajaran.....	9
2.3.2 Macam-macam Metode Pembelajaran.....	10
2.4 Metode Bermain Peran.....	12
2.4.1 Pengertian Metode Bermain Peran.....	12
2.4.2 Tujuan Metode Bermain Peran.....	13
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran.....	14
2.4.4 Langkah-langkah Metode Bermain Peran.....	16
2.4.5 Penerapan Metode Bermain Peran.....	17
2.5 Hasil Belajar.....	18
2.6 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	21
2.7 Penelitian Yang Relevan.....	23
2.8 Kerangka Berpikir.....	24
2.9 Hipotesis Pembelajaran.....	27
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	28
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
3.3 Subjek Penelitian.....	30
3.4 Variabel Penelitian.....	31
3.5 Definisi Operasional.....	31
3.6 Langkah-langkah Penelitian.....	32
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.7.1 Uji Validitas Instrumen.....	34
3.7.2 Uji Reabilitas Instrumen.....	36
3.7.3 Analisa Daya Pembeda dan Tingkah Kesulitan Instrumen.....	39
3.8 Metode Analisa Data.....	42
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45

4.1 Gambaran Umum Subyek Penelitian.....	45
4.2 Hasil Analisis Data.....	46
4.3 Pengujian Hipotesis.....	46
4.4 Pembahasan.....	53
BAB 5. PENUTUP.....	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	62



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Hasil Uji Homogenitas.....	30
3.2 Hasil Uji Validitas.....	35
3.3 Analisis Data Untuk Reabilitas.....	37
3.4 Penafsiran Hasil Uji Reabilitas.....	39
3.5 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Tes.....	40
3.6 Klasifikasi Indeks Tingkat Kesulitan Tes.....	41
3.7 Rangkuman Hasil Analisis Indeks Daya Pembeda dan Indeks Tingkat Kesulitan Tes.....	41
3.8 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif.....	45
4.1 Jadwal Penelitian.....	45
4.2 Hasil Perhitungan Uji-t Ranah Kognitif.....	47
4.3 Hasil Perhitungan Uji-t Ranah Afektif.....	49
4.4 Hasil Perhitungan Uji-t Ranah Psikomotor.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	26
3.1 Pola <i>Posttest</i>	29
3.2 Bagan Alur Penelitian.....	33
3.3 Rumus Korelasi <i>Product Moment</i> dengan Angka Kasar.....	36
3.4 Rumus <i>Spearman-Brown</i>	37
3.5 Rumus Indeks Daya Pembeda Tes.....	40
3.6 Rumus Indeks Tingkat Kesulitan Tes.....	40
3.7 Rumus Uji-t untuk Analisis Data.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
A. Matrik Penelitian.....	62
B. Pedoman Pengumpulan Data.....	68
C. Hasil Wawancara.....	69
D. Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa.....	75
E. Silabus Pembelajaran.....	79
F. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	88
G. Materi Pembelajaran	129
H. Lembar Kerja Individu (LKS).....	136
I. Naskah Drama.....	142
J. Kisi-kisi Soal <i>Posttest</i>	147
K. Soal Uji Validitas.....	152
L. Soal yang sudah Valid.....	163
M. Soal <i>Posttest</i>	173
N. Tabel Uji Validitas Saol Butir-butir Instrumen.....	183
O. Tabel Uji Reabilitas.....	186
P. Tabel Distribusi Benar Kelompok Tinggi.....	189
Q. Tabel Distribusi Benar Kelompok Rendah.....	190
R. Tabel Rangkuman Hasil Analisis Indeks Daya Pembeda dan Indeks Tingkat Kesulitan Soal.....	191
S. Penilaian Ranah Kognitif.....	193
T. Penilaian Ranah Afektif.....	196
U. Penilaian Ranah Psikomotor.....	202
V. Penilaian.....	207
W. Hasil Pekerjaan Siswa.....	212
X. Surat izin observasi, Penelitian, dan Keterangan Selesai Penelitia.....	237
Y. Foto Kegiatan Penelitian.....	240
Z. Biodata Mahasiswa.....	246

BAB 1. PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang

Upaya peningkatan kualitas pendidikan harus mengikuti perkembangan masyarakat yang sejalan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Berbagai upaya harus terus dilakukan dalam memperbaiki kualitas pendidikan melalui inovasi program pendidikan baik dalam pembaharuan kurikulum maupun dalam pembelajaran. Pendidikan yang terjadi di lingkungan sekolah disebut sebagai pendidikan formal, karena telah memiliki rancangan pendidikan berupa kurikulum tertulis yang tersusun secara sistematis, jelas dan rinci.

Kurikulum yang dibutuhkan adalah kurikulum yang memberikan keterampilan, sikap, dan pengetahuan dengan utuh pada siswa. Oleh karena itu, kurikulum yang sebelumnya bernama Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) disempurnakan menjadi kurikulum 2013 berdasarkan Permendikbud No. 67 Tahun 2013, dimana tujuan dari Kurikulum 2013 yaitu untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Permendikbud No. 67 Tahun 2013, 2013:4)

Kurikulum 2013 berbasis karakter dan kompetensi yang melibatkan semua komponen termasuk komponen-komponen yang ada dalam sistem pendidikan. Komponen-komponen itu meliputi kurikulum, rencana pembelajaran, proses pembelajaran, mekanisme penilaian, kualitas hubungan, pengelolaan pembelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan pengembangan diri peserta didik, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, serta etos kerja seluruh warga di lingkungan sekolah (Mulyasa (2013:9). Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan implementasi kurikulum 2013 diperlukan guru yang dapat merancang serta

mengorganisasikan pembelajaran secara afektif dan bermakna berdasarkan kebutuhan dan karakteristik anak.

Pelaksanaan kurikulum 2013 di sekolah dasar dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu. Pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran ke dalam berbagai tema. Pada setiap proses pembelajaran menuntut siswa lebih banyak melaksanakan kegiatan belajar, namun guru juga dituntut untuk kreatif dalam mengaktualisasikan kompetensinya terutama untuk mengidentifikasi, menyeleksi dan menentukan hal-hal yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan yang menjadi pokok pembicaraan. Menurut Poerwadarminta (dalam A. Majid, 2014 : 80) pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran untuk pembuatan keputusan. Pada dasarnya pembelajaran terpadu dalam kurikulum 2013 dikembangkan untuk menciptakan sebuah pembelajaran di mana siswa aktif mencari informasi dan membangun pengetahuan yang telah dimilikinya. Peran pendidik sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran.

Pembelajaran yang bermakna didukung oleh berapa faktor salah satunya yaitu metode pembelajaran. Menurut Hamdani (2011:80), metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa. metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Metode pembelajaran dapat mempermudah pembelajaran. Dengan demikian, metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan pembelajaran dengan baik. Manfaat yang dapat diambil dari bermain peran adalah: (1) bermain peran dapat memberikan semacam *hide practice* dimana siswa tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari; (2) bermain peran melibatkan siswa yang cukup banyak, cocok untuk

kelas besar; (3) bermain peran dapat memberikan siswa kesenangan, karena bermain peran pada dasarnya adalah permainan. Siswa kelas rendah akan merasa senang apabila belajar sambil bermain. Penggunaan metode bermain peran ini akan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Hasil wawancara tanggal 21 agustus 2017 pada guru kelas III, yaitu guru kelas III A dan guru kelas III B di SDN Kepatihan 06 Jember dapat dikemukakan bahwa metode pembelajaran yang biasa digunakan yaitu metode ceramah, diskusi kelompok disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Meskipun metode diskusi kelompok telah diterapkan yang mengharuskan siswa untuk aktif, namun metode-metode tersebut belum dapat berjalan secara optimal. Masih terdapat beberapa siswa kurang fokus pada materi saat pembelajaran yang sedang berlangsung. Hasil wawancara pada siswa kelas III yaitu siswa kelas III A dan siswa kelas III B di SDN Kepatihan 06 Jember dapat dikemukakan bahwa siswa hanya mendengarkan saja dan merasa bosan dengan pembelajaran, akibatnya mereka berbicara sendiri, dan tidak memperhatikan penyampaian materi yang guru sampaikan di depan kelas. Pembelajaran seperti ini mengakibatkan siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu agar siswa termotivasi dalam kegiatan belajar, guru dituntut dapat memotivasi peserta didik dengan memilih metode yang menarik dalam pembelajaran.

Penggunaan pendekatan dan metode yang tepat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Pendekatan dan metode mengajar banyak ragamnya, sebagai pendidik tentu harus menguasai metode mengajar yang beraneka ragam yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan metode yang beraneka ragam, dapat membuat siswa tidak merasa bosan sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya dapat tercapai dengan baik.

Metode bermain peran adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup maupun tokoh mati, sehingga siswa berlatih untuk penghayatan dan terampil memakai materi yang dipelajari (Sugihartono, 2006:

83). Metode bermain peran yaitu suatu cara yang diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran dimana siswa harus memainkan peran-peran yang dikondisikan sesuai dengan keadaan sesungguhnya untuk lebih memahami secara langsung nilai-nilai yang ada dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Penerapan metode bermain peran dibuat sesuai dengan keadaan masalah yang nyata dengan kehidupan siswa.

Penggunaan metode bermain peran dapat membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran dengan memahami dan mengekspresikan langsung nilai-nilai dan pesan moral yang terkandung dalam materi yang diajarkan. Pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung seperti pada metode bermain peran dapat meningkatkan minat siswa, sehingga dapat berpengaruh pula pada peningkatan hasil belajar siswa. Metode bermain peran belum pernah digunakan oleh guru kelas III SDN Kepatihan 06 Jember, di samping itu metode ini memiliki nilai tambah karena banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar diantaranya, yaitu: a) partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, dan b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Alasan lainnya yaitu karena siswa kelas rendah masih memerlukan pemahaman materi secara konkrit, ketika siswa mengalami sendiri pengalaman belajarnya maka hal itu akan membuat pengetahuan yang dipelajarinya bertahan lebih lama dalam ingatan siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Kegiatan Jual Beli di SDN Kepatihan 06 Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Adakah Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Kegiatan Jual Beli di SDN Kepatihan 06 Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah “untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas III tema kegiatan jual beli di SDN Kepatihan 06 Jember Semester Genap tahun pelajaran 2018/2019”

1.4 Manfaat Penelitian

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

1. bagi siswa, dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman secara langsung melalui proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.
2. bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan masukan tentang salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa aktif, inovatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran yang lebih baik dan dapat dijadikan masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya di SDN Kepatihan 06 Jember.
4. bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai pengalaman, wawasan dan pengetahuan baru dalam merumuskan masalah sampai melakukan penelitian sehingga dapat mengetahui proses penelitian yang baik dan benar.
5. bagi peneliti lain, dapat digunakan sebagai bahan masukan dan acuan untuk penelitian lebih lanjut.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan teori-teori yang berkaitan dengan ruang lingkup atau objek yang dijadikan dasar dalam penelitian. Teori yang digunakan dalam penelitian meliputi: (1) belajar dan pembelajaran, (2) tematik terpadu (3) metode pembelajaran, (4) metode bermain peran, (5) hasil belajar, (6) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, (7) penelitian yang relevan, (8) kerangka berpikir, dan (9), hipotesis penelitian.

2.1 Belajar dan Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata belajar. Menurut Gagne (dalam Dimiyati, 2002:10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari (i) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan (ii) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru. Djamarah dan Zain (2013:11) berpendapat bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap; bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Piaget (dalam Dimiyati, 2002: 14) juga mengemukakan pendapatnya bahwa belajar pengetahuan meliputi tiga fase. Fase-fase tersebut adalah fase eksplorasi, pengenalan konsep, dan aplikasi konsep. Fase eksplorasi, siswa mempelajari gejala dengan bimbingan. Fase pengenalan konsep, siswa mengenal konsep yang ada hubungannya dengan gejala. Fase aplikasi konsep, siswa menggunakan konsep untuk meneliti gejala lain lebih lanjut. Menurut Rogers (dalam Dimiyati, 2002: 16) mengemukakan pentingnya guru memperhatikan prinsip pendidikan diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Belajar yang bermakna dalam masyarakat modern berarti belajar tentang proses-proses belajar, keterbukaan belajar mengalami sesuatu, bekerja sama dengan melakukan perubahan diri terus menerus.

- b. Belajar yang optimal akan terjadi, bila siswa berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam proses belajar.
- c. Belajar mengalami (*experiential learning*) dapat terjadi, bila siswa mengevaluasi dirinya sendiri. Belajar mengalami dapat memberi peluang untuk belajar kreatif, self evaluation dan kritik diri. Hal ini berarti bahwa evaluasi dari instruktur bersifat sekunder.
- d. Belajar mengalami menuntut keterlibatan siswa secara penuh dan sungguh-sungguh.

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

Pada hakekatnya pembelajaran merupakan proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Pengertian ini sejalan dengan Gagne, Briggs, dan Wager (dalam Winataputra, 2008:19) yang merumuskan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:157), pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa

dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap.

2.2 Tematik Terpadu

2.2.1 Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu

Permendikbud No.67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI menjelaskan bahwa tematik terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam tema. Pembelajaran tersebut memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada siswa. Menurut Hajar (2013:21) pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema dalam pembelajaran yang menggunakan kurikulum 2013 adalah tema tentang berbagai konsep dasar, sehingga siswa tidak belajar konsep dasar secara terpisah (Kemendikbud, 2013:137).

Pembelajaran pada kurikulum 2013 merupakan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan tematik terpadu, yaitu mengintegrasikan antar beberapa mata pelajaran yang menggunakan tema sebagai penyatu dari beberapa mata pelajaran, sehingga membentuk satu kesatuan tema. Tema-tema yang digunakan merupakan tema yang dekat dengan kehidupan keseharian siswa.

2.2.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Menurut Majid (2014:89-90) sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik sebagai berikut.

a. Berpusat pada siswa (*student centered*)

Siswa menjadi subjek utama dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan guru lebih berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

b. Memberikan pengalaman langsung (*direct experience*)

Siswa dihadapkan langsung pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

c. Pemisah antar mata pelajaran tidak begitu jelas

Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat dengan kebutuhan siswa.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, siswa akan memahami konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat luwes

Guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan sekitar dimana siswa berada.

f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyajikan pembelajaran dengan menarik.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa berperan aktif pada setiap kegiatan pembelajaran. Karakteristik yang dimiliki tematik terpadu tidak lepas dari tujuan awal yaitu untuk memberikan pembelajaran yang lebih bermakna kepada siswa dengan memberikan kesempatan kepada guru untuk mampu mengembangkan materi pembelajaran berdasarkan pada pengalaman siswa.

2.3 Metode Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah kemampuan guru yang paling utama dalam pembelajaran Wijaya dan Rusyan (1993:62). Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Keberhasilan pembelajaran guru harus menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran. Metode dalam pembelajaran bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Seorang guru tidak dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik bila tidak menggunakan metode dan tidak menguasai metode satu pun dalam pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mampu memilih metode yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran.

Sudjana (dalam Aqib dan Murtadlo, 2016:10), mengemukakan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, metode pembelajaran adalah suatu cara atau alat yang dipakai oleh siswa dalam menyampaikan bahan pembelajaran sehingga bisa diterima oleh siswa serta dengan metode siswa tidak merasa bosan dan tertarik atau menyukai materi yang di ajarkannya dan juga tercapainya tujuan yang diinginkan. (Ali dan Sudjana) metode merupakan teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk pembelajaran atau menyajikan bahan pembelajaran kepada siswa baik secara individu maupun kelompok, agar materi pembelajaran dapat di pahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik. Semakin baik metode mengajar, semakin afektif pula pencapaian tujuan pembelajaran. Metode merupakan prosedur pembelajaran yang difokuskan pada pencapaian tujuan.

2.3.2 Macam-macam Metode Pembelajaran

Menurut Amri (2013:29), metode pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran, antara lain sebagai berikut.

a. Metode ceramah

Penyampaian materi dari guru kepada siswa dengan melalui bahasa lisan baik verbal maupun non verbal.

b. Metode latihan

Penyampaian materi melalui upaya penanaman kebiasaan-kebiasaan tertentu, sehingga diharapkan siswa dapat menyerap materi secara optimal.

c. Metode tanya jawab

Penyajian materi pelajaran melalui bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh anak didik. Bertujuan memotivasi anak mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran atau guru mengajukan pertanyaan dan anak didik menjawab.

d. Metode karya wisata

Metode penyampaian materi dengan cara membawa langsung siswa ke objek di luar kelas atau di lingkungan kehidupan nyata, agar siswa dapat mengamati atau mengalami secara langsung.

e. Metode demonstrasi

Metode pembelajaran dengan cara memperlihatkan suatu proses atau suatu benda yang berkaitan dengan bahan pelajaran.

f. Metode sosiodrama

Metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan sosial.

g. Metode bermain peran

Pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati. Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari.

h. Metode diskusi

Metode pembelajaran melalui pemberian masalah kepada siswa dan siswa diminta memecahkan masalah secara kelompok.

i. Metode pemberian tugas resitasi

Metode pemberian tugas dan resitasi merupakan metode pembelajaran melalui pemberian tugas kepada siswa. Resitasi merupakan metode pembelajaran berupa tugas pada siswa untuk melaporkan pelaksanaan tugas yang telah diberikan guru.

j. Metode eksperimen

Pemberian kesempatan kepada siswa atau kelompok untuk dilatih melakukan proses atau percobaan.

k. Metode proyek

Metode proyek adalah cara mengajar dengan memberikan kegiatan belajar kepada siswa untuk memilih, merancang, dan memimpin pikiran serta pekerjaannya.

Berdasarkan uraian metode-metode pembelajaran tersebut dalam penelitian ini, tema kegiatan jual beli kelas III memilih metode bermain peran sebagai salah satu metode yang akan diterapkan dalam pembelajaran karena metode bermain peran ini melibatkan siswa untuk aktif dengan memainkan peran serta dapat dijadikan pengalaman belajar bagi siswa.

2.4 Metode Bermain Peran

2.4.1 Pengertian Metode Bermain Peran

Mulyono (2012:45), metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang didalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam sejarah atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, menjaga penghiauan/hutan, keamanan kampung dan sebagainya.

Menurut Yamin (2011:152), metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang dikerjakan. Metode ini dapat digunakan di dalam mempraktik isi pelajaran yang baru, mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Metode ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan siswa. Wijaya dan Rusyan (1993:90), metode bermain peran merupakan metode pengajar yang di dalam pelaksanaannya siswa harus memerankan satu atau beberapa peran tertentu, biasanya dalam suatu situasi sosial dengan maksud supaya siswa dapat melakukan pemerannya.

Menurut Hamdani (2011:87), metode bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada

umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan dan metode bermain peran 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, dengan melakukan kegiatan pemeranan siswa dapat merasakan langsung dalam kegiatan pembelajaran secara terampil.

2.4.2 Tujuan Metode Bermain Peran

Tujuan penggunaan metode bermain peran yaitu:

1. memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.
2. metode bermain peran dapat membuat situasi historis atau kontemporer yaitu dimana ada konflik emosi, sudut pandang yang berbeda, masalah yang disebabkan oleh perbedaan ras, usia, agama, kebangsaan, atau latar belakang etnis dan lain-lain serta siswa menghadapi pengalaman secara langsung yaitu dengan keterlibatan aktif dalam suatu aktivitas yang menarik dalam pemeranan pembelajaran.
3. siswa dilibatkan pada pembelajaran sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik dan menyenangkan bagi siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa, yaitu sebagai berikut:

1. Menggali perasaan
2. memperoleh inspirasi dan pengalaman yang berpengaruh terhadap nilai, sikap, dan persepsinya.
3. mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah
4. mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karna ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi di mana begitu banyak peran

yang terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain Uno (2011:26).

2.4.3 Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran

a. Kelebihan Metode Bermain Peran

Menurut Hamdani (2011:87), metode bermain peran mempunyai beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

- 1) siswa bebas mengambil keputusan dan bereksperisi secara utuh.
- 2) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 3) guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan.
- 4) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Dalam penelitian ini seluruh siswa ikut terlibat dalam bermain peran. Bermain peran dalam pembelajaran siswa dapat bereksperisi sesuai dengan karakter masing masing sehingga dalam pembelajaran mereka akan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Menurut Huda (2014:210), kelebihan metode bermain peran sebagai berikut:

- 1) metode bermain peran dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dalam ingatan siswa.
- 2) bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan dan sulit untuk dilupakan.
- 3) metode bermain peran dapat membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias.
- 4) metode bermain peran dapat membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- 5) memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

b. Kelemahan Metode Bermain Peran

Menurut Djamarah dan Zain (2013:90), metode bermain peran selain mempunyai kelebihan juga mempunyai kelemahan sebagai berikut:

- 1) banyaknya waktu yang dibutuhkan, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pembelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- 2) memerlukan tempat yang cukup luas.
- 3) kelas lain terganggu oleh suara pemain dan suara penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Setiap metode pembelajaran memiliki kekurangan, begitu juga dengan bermain peran. Beberapa hal yang perlu dilakukan agar metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran dapat berhasil yaitu sebagai berikut:

1. guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan jelas.
2. guru mampu mengembangkan kondisi belajar yang menarik agar tercipta suasana belajar sebaik mungkin dan penuh kegembiraan agar dalam metode bermain peran dapat berjalan dengan baik.
3. guru harus mengarahkan dan menciptakan kondisi belajar siswa dengan baik serta melibatkan semua siswa untuk ikut bermain drama.
4. guru merancang naskah drama dengan baik.
5. guru membantu siswa dalam kegiatan pemeranan drama.

Cara Mengatasi Kekurangan

Setiap metode pembelajaran mempunyai beberapa kekurangan, begitu juga dengan bermain peran, untuk meminimalisir kekurangan tersebut ada beberapa hal yang dapat dilakukan, sehingga pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat berhasil yaitu :

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

2.4.4 Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Menurut Mulyasa (2013: 115), mengemukakan ada sembilan langkah yang dapat dijadikan pedoman sebelum melaksanakan pembelajaran metode bermain peran, yaitu sebagai berikut.

1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik.

Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan siswa terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.

2) Memilih peran dalam pembelajaran.

Pada tahap ini siswa dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka sukai, bagaimana mereka bisa merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para siswa diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.

3) Menyusun tahap-tahap peran.

Pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan.

4) Penyiapan pengamat.

Sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua siswa turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikan.

5) Tahap pemeranan.

Pada tahap ini para siswa mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Mereka berusaha memainkan setiap peran seperti benar-benar mendalami.

6) Diskusi dan evaluasi pembelajaran.

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual.

7) Pemeranan ulang.

Pemeranan ulang dapat dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif-alternatif pemeranan.

8) Diskusi dan evaluasi tahap ke dua.

Diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang.

9) Berbagi pengalaman dan mengambil keputusan.

Tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran ialah membantu para siswa untuk memperoleh pengalaman-pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan teman-temannya.

2.4.5 Penerapan Metode Bermain Peran Tema Kegiatan Jual Beli

Menurut Hamdani (2011:81), dalam pembelajaran yang menarik yaitu menuntut guru dalam merancang berbagai metode pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pembelajaran pada diri siswa. Rancangan ini merupakan acuan dan panduan, baik bagi guru itu sendiri maupun bagi siswa. Keaktifan dalam pembelajaran tercermin dari kegiatan, baik yang dilakukan guru maupun siswa dengan menggunakan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. adanya keterlibatan siswa dalam menyusun atau membuat perencanaan, proses pembelajaran, dan evaluasi.
- b. adanya keterlibatan intelektual-emosional siswa, baik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap.
- c. adanya keikutsertaan siswa secara kreatif dalam menciptakan situasi yang cocok untuk berlangsungnya proses pembelajaran.
- d. biasanya menggunakan berbagai metode yang bervariasi.

Penggunaan metode dalam pembelajaran harus bervariasi karena dalam pembelajaran di kelas III sekolah dasar siswa masih suka bermain, pemilihan metode pembelajaran harus menarik dan bisa membuat siswa semangat dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menarik dengan menggunakan metode bermain peran tema kegiatan jual beli dapat mempermudah pemahaman siswa pada saat pembelajaran. Dengan menggunakan metode bermain peran siswa dapat mengalami langsung dan menjadi pengalaman belajar jadi dengan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.5 Hasil Belajar

Menurut Susanto (2013:5), hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Selanjutnya Nawawi (dalam Susanto:, 2013:5), mempertegas bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi tertentu. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan pembelajaran (Susanto, 2013:5). Menurut Purwanto (2009:66), hasil belajar adalah siswa didorong untuk menunjukkan kemampuan semaksimal atau sebaik mungkin dalam tes yang merupakan alat ukur untuk proses pengumpulan data di mana siswa dapat memberikan respon atas pertanyaan instrumen dan hasil dari jawaban peserta didik dapat menunjukkan kemampuannya. Menurut Poerwanti (2008.15), Tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan dan pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman tentang materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Taksonomi Bloom yang direvisi Anderson dan Krathwohl (dalam Kusaeri, 2014:36), sebagai berikut:

- 1) mengingat (C1) adalah usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna dan pemecahan masalah. Kegiatannya meliputi mengenal, membuat daftar, menggambarkan, menyebutkan.
- 2) memahami (C2) memahami berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi serta menerangkan ide atau konsep. Kegiatannya meliputi menginterpretasi, merangkum, mengelompokkan, menerangkan.

- 3) menerapkan (C3) adalah menggunakan informasi dalam situasi lain dan menunjukkan pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Kegiatannya meliputi melaksanakan, menggunakan, dan melakukan.
- 4) menganalisis (C4) adalah mengelola informasi untuk memahami sesuatu dan mencari hubungan serta pemecahan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Kegiatannya meliputi membandingkan, mengorganisasi, menata ulang, mengajukan pertanyaan.
- 5) mengevaluasi (C5) mengevaluasi adalah memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada dan menilai suatu keputusan atau tindakan. Kegiatannya meliputi memeriksa, membuat hipotesa, mengkritik, bereksperimen, memberi penilaian.
- 6) menciptakan (C6) adalah menghasilkan ide-ide baru, produk, atau cara memandang terhadap sesuatu. Mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Kegiatannya meliputi mendesain, membangun, merencanakan, menemukan.

Penelitian yang dilaksanakan pada ranah kognitif yang diukur meliputi beberapa aspek yaitu aspek C1, C2, C3, dan C4.

Menurut Basuki dan Hariyanto (2014:183) faktor-faktor yang termasuk dalam ranah afektif yaitu motivasi, sikap, kegiatan, perasaan dan nilai-nilainya. Menurut Krathwohl, Bloom dan Masia (dalam Basuki dan Hariyanto, 2014:186-187) menyatakan bahwa ranah afektif terdiri atas lima kategori, antara lain sebagai berikut:

- 1) Menerima yaitu kesadaran, kemauan untuk menerima perhatian.

Contoh: mendengarkan orang lain dengan rasa hormat, mengingat nama orang lain yang baru saja diperkenalkan.

- 2) menanggapi yaitu reaksi terhadap rangsangan dari luar.

Contoh: berpartisipasi dalam diskusi kelas, menanyakan gagasan dan memberikan presentasi.

- 3) menilai berkaitan dengan menerima nilai, memilah nilai dan komitmen.

Contoh: peka terhadap perbedaan individu dan perbedaan budaya serta menunjukkan kecakapan dalam menyelesaikan suatu masalah.

- 4) organisasi yaitu proses membandingkan dan mengaitkan perbedaan nilai.

Contoh: menciptakan rencana kehidupan dengan keseimbangan minat, kecakapan, dan kepercayaan.

- 5) menghayati nilai yaitu karakteristik yang mencerminkan nilai.

Contoh: menunjukkan kepercayaan diri jika belajar secara mandiri.

Menurut Bloom, Dave (dalam Basuki dan Hariyanto, 2014: 211-212) menyatakan bahwa tahapan hasil belajar ranah psikomotor dibagi menjadi lima tahap, antara lain sebagai berikut:

- 1) imitasi yaitu kegiatan mengamati perilaku yang pernah dilakukan oleh orang lain.

Contoh: menyalin karya seni, melaksanakan keterampilan sambil melihat demonstrasi.

- 2) manipulasi yaitu tindakan dengan mengikuti perintah (prosedur)

Contoh: mampu melakukan keterampilan setelah membaca suatu pelajaran atau memperoleh penjelasan.

- 3) presisi yaitu melakukan kegiatan suatu keterampilan dengan ketepatan yang tinggi.

Contoh: melaksanakan tugas tanpa bantuan dan mendemonstrasikan suatu tugas.

- 4) artikulas yaitu menadaptasikan kegiatan untuk memperoleh keselarasan.

Contoh: mengkombinasikan keterampilan untuk menghasilkan video yang melibatkan musik, drama, warna, suara dan lain-lain.

5) naturalisasi yaitu kegiatan tingkat tinggi yang menguasai kinerja sehingga menjadi alamiah.

Contoh: menjalankan komputer secara cepat dan akurat, menunjukkan kinerja yang tinggi selama memainkan piano.

Pada penelitian ini yang diteliti antara lain: ranah kognitif meliputi C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis). Selain hasil belajar ranah kognitif, pada penelitian ini juga diteliti ranah afektif siswa yang diperoleh dari observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sikap yang dinilai dari menghayati nilai yaitu karakteristik yang mencerminkan nilai tanggung jawab, percaya diri, kerjasama, berdoa, bersyukur pada Tema Kegiatan jual Beli, Ranah psikomotor siswa berupa manipulasi yakni bercerita Tema Kegiatan Jual Beli.

2.6 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Wasliman (dalam Susanto, 2013:12), mengemukakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, yaitu:

- 1) faktor internal, merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya, dikemukakan oleh Wasliman (dalam Susanto 2013:13), bahwa sekolah merupakan salah satu faktor yang menentukan hasil belajar siswa.

Semakin tinggi hasil belajar siswa dan kualitas pengajaran disekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

Menurut Slameto (2015:54), hasil belajar siswa dapat di pengaruhi oleh beberapa faktor dalam pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal. faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut slameto (2015:54) yaitu:

1. faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari dalam individu , sebagai berikut:
 - a. faktor jasmani, meliputi kesehatan dan cacat tubuh.
 - b. faktor psikologi, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 - c. faktor kelelahan seperti kelelahan jasmani dan rohani.
2. faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari luar diri individu, sebagai berikut:
 - a. faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian dan perhatian orang tua, dan latar belakang kehidupan orang tua.
 - b. faktor sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung sekolah, metode mengajar, dan tugas rumah.
 - c. faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor dalam diri individu sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran hingga mendapat hasil belajar yang memuaskan faktor psikologi yang meliputi minat dan bakat pada diri siswa sangat penting dikembangkan, guru dapat mengembangkan agar hasil belajar siswa lebih meningkat.

Faktor dari luar merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor luar yang meliputi faktor keluarga yaitu dalam bimbingan orang tua. Orang tua mempunyai peranan penting dalam menentukan hasil belajar siswa dan orang tua dapat membentuk kepribadian di sesuaikan

dengan lingkungan, karna lingkungan sangat berpengaruh dengan hasil belajar siswa, sedangkan faktor sekolah, guru dapat membimbing siswa sebaik mungkin. sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang memuaskan.

2.7 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya bisa dilihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berikut ini beberapa penelitian yang berkaitan dengan metode bermain peran di sekolah dasar.

Penelitian eksperimen yang telah dilakukan oleh Ratna (2015) dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Tema Keperluan Sehari-hari Subtema Jenis-jenis Pekerjaan Terhadap hasil belajar siswa kelas III di SDN Dabasah 3 Bondowoso.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan. Hal ini dapat dilihat dari penghitungan selisih pretest dan posttest kedua kelas yang menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 3,629 dan t_{tabel} sebesar 2,003 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_a di terima. Artinya ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso. Hasil penghitungan keefektifan relatif ER sebesar 53,49% dengan tingkat keefektifan relatif sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas IIIA dengan menggunakan metode *role playing* lebih baik 53,49% dibandingkan dengan kelas IIIB dengan menggunakan metode konvensional.

Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Kisnawati (2013) dengan judul penelitian “Keefektifan Metode *Role Plying* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Hal ini membuktikan dari hasil belajar siswa diperoleh dari rata-rata nilai post-test, yaitu pada siswa kelas

eksperimen yang menerapkan metode role playing sebesar 88,53, sedangkan kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah sebesar 82,66. Perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dibuktikan melalui uji t yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,614$ dan $t_{tabel} = 1,998$ dengan signifikansi sebesar 0,011.

Hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,416 > 1,996$) dengan signifikansi < 0.05 ($0.011 < 0.05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menerapkan metode Role Playing dengan siswa yang pembelajarannya menerapkan metode ceramah.

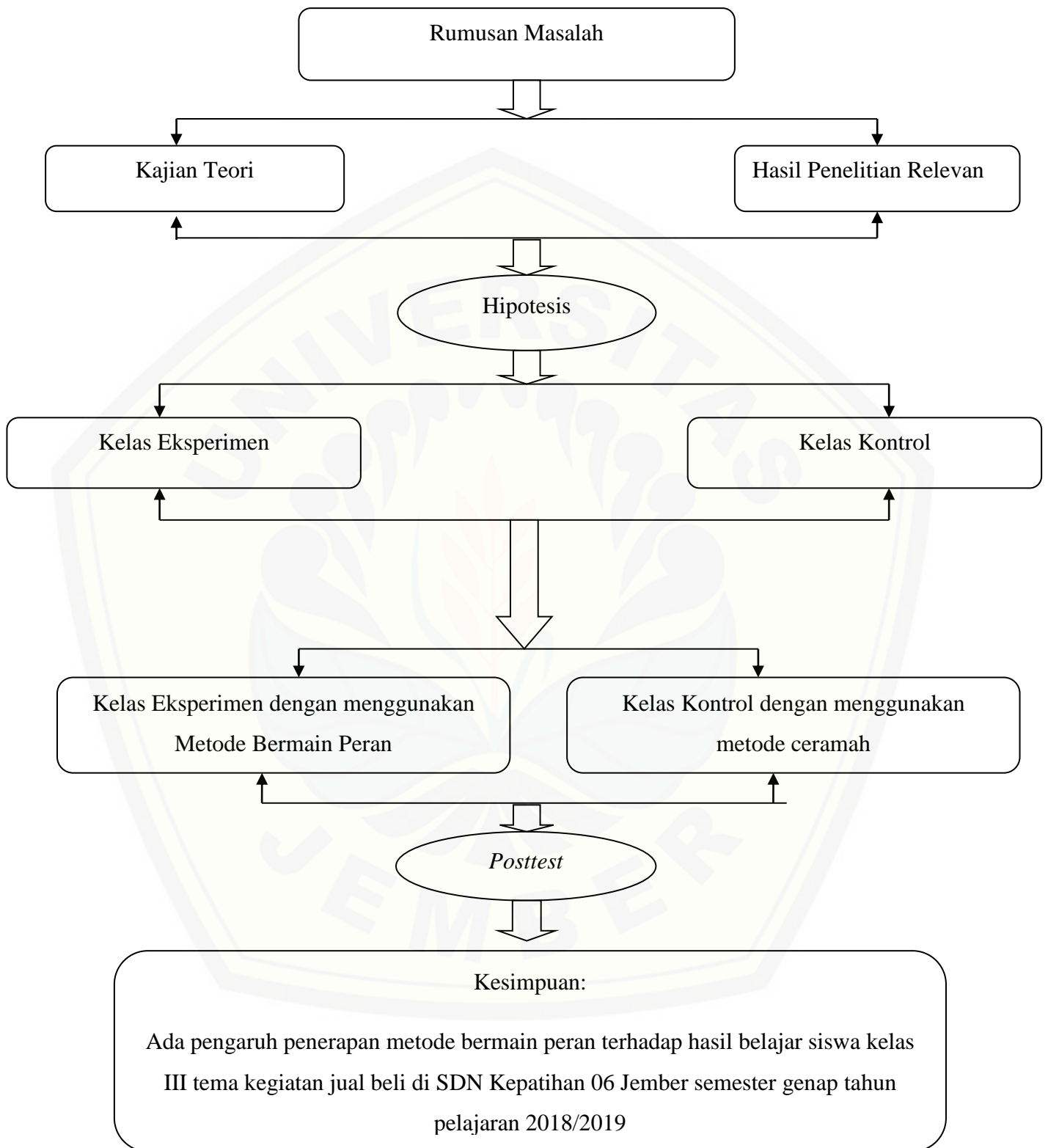
Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Rizka, (2015) dengan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Tema Berbagai Pekerjaan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Dabasah 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 2,475$. Sedangkan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,003. Hal ini berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan metode pembelajaran Role Playing dan yang tidak menggunakan metode Role Playing.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian yang terdahulu dengan penelitian ini. Persamaannya adalah sama-sama menyoroti metode bermain peran yang berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitian dan materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini metode bermain peran digunakan dalam pembelajaran tematik pada tema Kegiatan Jual Beli.

2.8 Kerangka Berpikir

Metode bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam bentuk drama yang diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Metode bermain peran dilakukan dengan cara memberikan

peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada murid dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan didramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah adakah pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas III tema kegiatan jual beli di SDN Kepatihan 06 Jember semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Berdasarkan rumusan masalah, terdapat kajian teori dan hasil penelitian relevan yang mendukung rumusan masalah tersebut. Kemudian dari kajian teori dan hasil penelitian relevan yang didapatkan, ditarik hipotesis penelitian. Sebelum diberikan perlakuan, di awal pertemuan diterapkan pengaruh penerapan metode bermain peran pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol tidak diterapkan metode bermain peran. Setelah itu, hipotesis dibuktikan dengan diberikannya perlakuan/*treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perlakuan/*treatment* berupa metode bermain peran pada kelas eksperimen, dan metode ceramah atau tidak menggunakan metode bermain peran pada kelas kontrol. Selanjutnya, dilaksanakan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Lalu ditarik kesimpulan dari hasil perlakuan atau *treatment* yang telah diberikan yakni metode bermain peran berpengaruh atau tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III tema kegiatan jual beli di SDN Kepatihan 06 Jember semester genap tahun pelajaran 2018/2019 Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut ini.



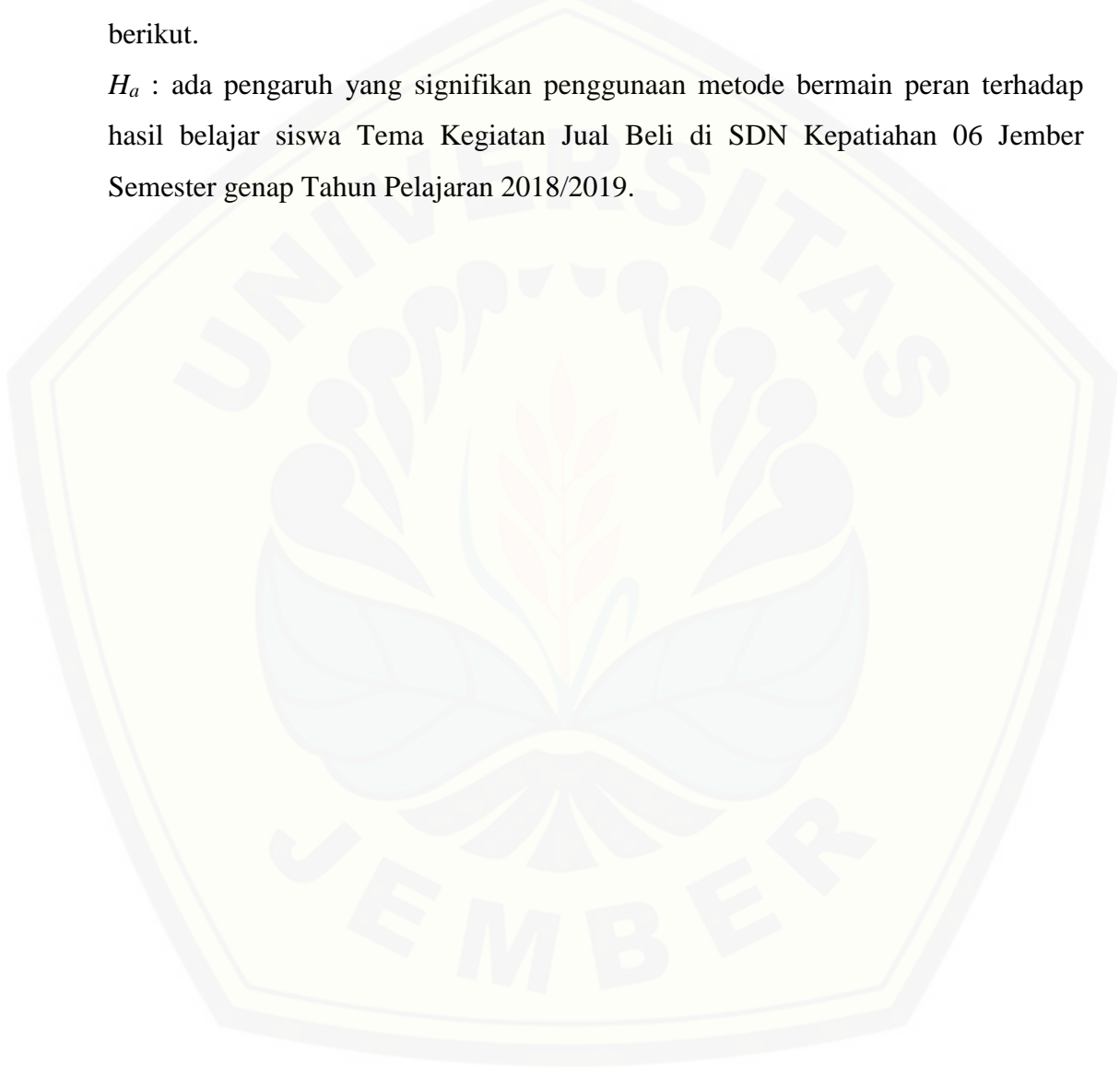
Gambar 2.1 Kerangka berpikir penelitian.

2.9 Hipotesis Penelitian

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

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut.

H_a : ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa Tema Kegiatan Jual Beli di SDN Kepatihan 06 Jember Semester genap Tahun Pelajaran 2018/2019.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini membahas hal-hal yang berkaitan dengan jenis penelitian yang meliputi : (1) jenis dan desain penelitian, (2) tempat, waktu, dan subjek penelitian, (3) penentuan responden penelitian, (4) variabel penelitian, (5) definisi operasional, (6) langkah-langkah penelitian, (7) teknik pengumpulan data, (8) pengembangan instrumen tes, dan (9) teknik analisis data.

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimental. Menurut Masyhud, (2016:138) penelitian eksperimental merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu. Penelitian eksperimen dilakukan dengan cara membandingkan satu atau lebih variabel eksperimental yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih variabel kontrol atau pembanding yang tidak menerima perlakuan. Menurut Arikunto (2010 : 9) penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Penelitian eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan.

Jenis eksperimen pada penelitian ini yaitu menggunakan pola Pra eksperimental (*Pre-eksperimental Research*). Menurut Masyhud (2016:144) dikatakan sebagai pola penelitian pra-eksperimental karena penelitian ini bersifat sederhana dan belum menerapkan kontrol variabel dengan ketat. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Intact-Group Comparison*. Menurut Sugiyono (2016:75) pada desain penelitian *intact-group comparison* terdapat satu kelompok yang digunakan untuk penelitian, namun tetap dibagi dua yaitu setengah kelompok untuk kelas eksperimen (kelompok yang akan diberi *treatment*) dan setengah kelompok untuk kelas kontrol (kelompok yang tidak diberi *treatment*). Bentuk rancangan apabila digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Pola Intact-Group Comparison

Keterangan:

X = Perlakuan

O₁ = *Posttests* Kelompok Eksperimen (setelah diberi perlakuan)

O₂ = *Posttests* Kelompok Kontrol (setelah diberi perlakuan)

Pengaruh perlakuan = O₁ – O₂

(Sugiyono, 2016:75)

Kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan metode bermain peran sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah. Di akhir penelitian, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil belajar setelah pembelajaran dilakukan pada kedua kelompok.

3.2 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 mengambil sampel yang besar dan jauh atau karena memiliki tujuan khusus lainnya (Masyhud, 2016: 99-100), waktu penelitian direncanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Adapun yang menjadi tempat penelitian adalah SDN Kepatihan 06 Jember dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. adanya kesediaan dari pihak SDN Kepatihan 06 Jember untuk dijadikan tempat penelitian.
- b. sekolah SDN Kepatihan 06 Jember memenuhi syarat dan layak untuk dilaksanakan penelitian eksperimen.
- c. terjangkau oleh peneliti, baik dari segi lokasi maupun dana.
- d. guru kelas III A dan III B belum pernah menggunakan metode bermain peran dalam proses kegiatan pembelajaran dengan tema Kegiatan Jual Beli.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Kepatihan 06 Jember semester genap tahun pelajaran 2018/2019 yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas III A dan kelas III B. Kelas III A yang berjumlah 35 siswa dan kelas III B berjumlah 34 siswa. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlebih dahulu diawali dengan uji homogenitas dengan menggunakan uji-t untuk menguji perbedaan nilai rata-rata antara kedua variabel. Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Tabel 3.1 Hasil Uji Homogenitas

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai UAS	Equal variances assumed	1.983	.0164	0,196	67	0,845	-.51933	2.65135	-5.81145	4.77279
	Equal variances not assumed			0,196	64.710	0,845	-.51933	2.64291	-5.79803	4.75937

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas menggunakan uji *Levene Test* dapat diketahui bahwa hasil skor signifikansi adalah 0,164 sehingga skor signifikansi $>0,05$ ($0,164 > 0,05$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa kondisi kedua sampel adalah homogen.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian 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, 2016:48), adapun variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. variabel bebas, yakni metode bermain peran.
- b. variabel terikat, yakni hasil belajar siswa kelas III pada tema kegiatan jual beli.
- c. variabel kontrol, yakni guru, siswa, materi, pelaksanaan pembelajaran, kemampuan siswa.

3.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari persepsi dalam penelitian ini, maka dari itu diperlukan adanya definisi operasional. Penyusunan definisi operasional ini perlu dilakukan secara cermat, karena definisi operasional tersebut akan menjadi rujukan atau acuan dalam pengembangan instrumen pengambilan data mana yang sesuai dengan tuntutan penelitian yang akan dilakukan Masyhud (2016:53).

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. metode bermain peran

Metode bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam bentuk drama yang diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Metode bermain peran dilakukan dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada siswa dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya dan diharapkan membantu siswa untuk mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para siswa di SDN Kepathan 6 Jember dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, dan nilai.

- b. hasil belajar

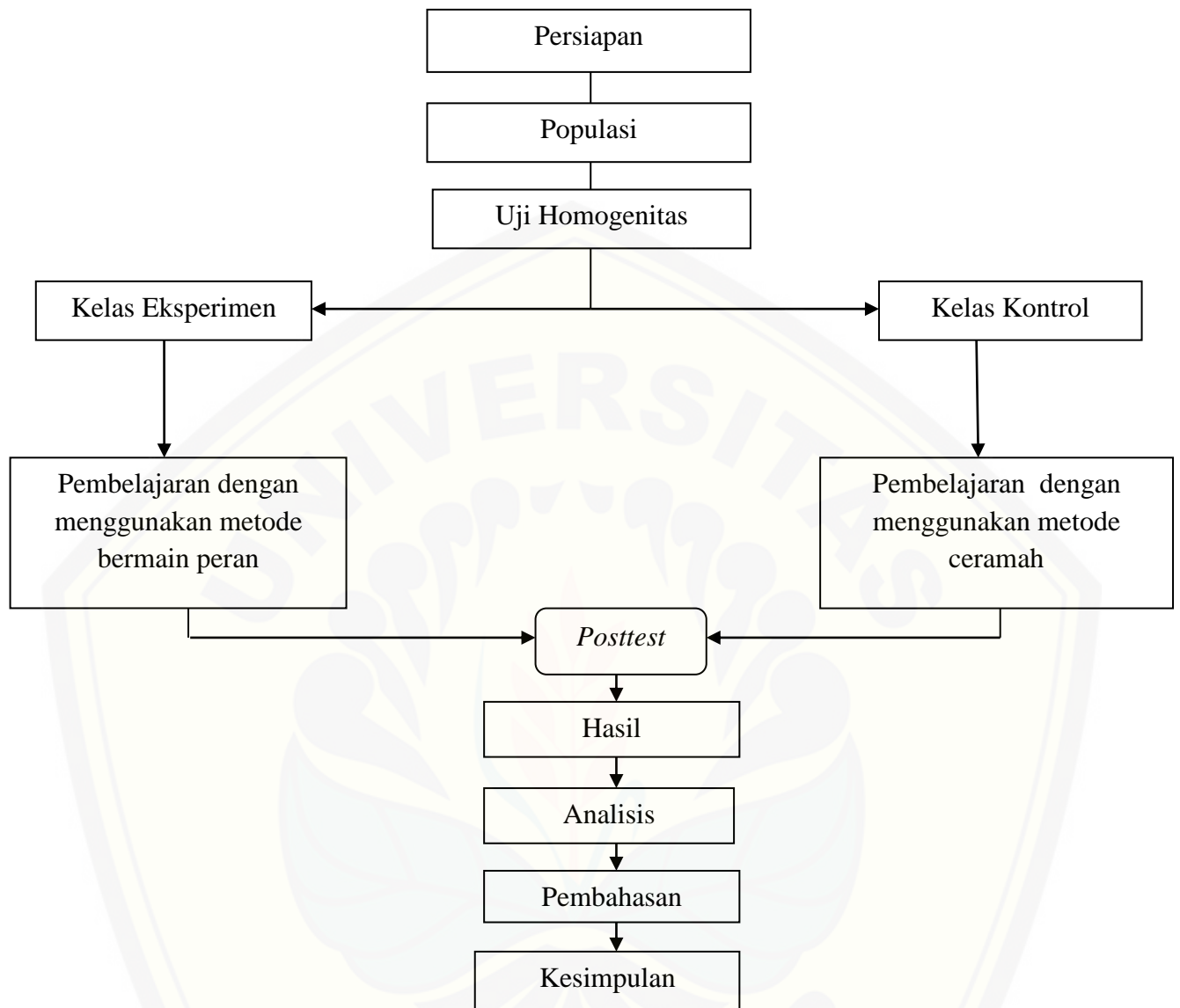
Hasil belajar kognitif adalah nilai *posttest* yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran pada tema Kegiatan Jual Beli di kelas III SDN

Kepatihan 06 Jember dengan menggunakan metode bermain peran yang mencakup aspek kognitif pengetahuan yang meliputi C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis). Selain hasil belajar ranah kognitif, pada penelitian ini juga akan diteliti ranah afektif siswa yang diperoleh dari observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sikap yang akan dinilai dari menghayati nilai yaitu karakteristik yang mencerminkan nilai tanggung jawab, percaya diri, kerjasama, berdoa, bersyukur pada Tema Kegiatan jual Beli, Ranah psikomotor siswa berupa manipulasi yakni bercerita Tema Kegiatan Jual Beli.

3.6 Langkah-langkah 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. Menentukan populasi penelitian
 4. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji homogenitas.
 5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda yaitu kelas eksperimen dengan penggunaan metode bermain peran dan kelas kontrol dengan tanpa menggunakan metode bermain peran.
 6. Memberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa
 7. Menganalisis data.
 8. Mengkaji hasil.
 9. Membuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.
- Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan 3.2 berikut.



Gambar 3.2 Langkah-langkah Penelitian

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Pada subbab ini dijelaskan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian, yang meliputi: (a) wawancara; (b) tes; (c) dokumentasi.

a. wawancara

kegiatan wawancara dilakukan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran umum, kondisi awal, serta berbagai hal yang berkaitan dengan penelitian dan diperlukan pada saat proses pembelajaran. Narasumber pada kegiatan ini adalah guru dan siswa kelas IIIA dan kelas IIIB SDN Kepatihan 06 Jember.

b. Tes Hasil Belajar

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa., yaitu: *Posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah proses kegiatan pembelajaran.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengambil data-data nama dan nilai siswa serta foto hasil kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang diperlukan dalam penelitian meliputi data nama siswa kelas III A dan kelas III B di SDN Kepatihan 06 Jember, nilai hasil belajar siswa, dan foto kegiatan pembelajaran.

3.7.1 Uji Validitas Instrumen

Kualitas instrumen pengumpulan data merupakan salah satu faktor yang harus diperhatikan dalam penelitian. Kualitas instrumen akan menentukan kualitas data yang dihasilkan, sedangkan kualitas data akan menentukan hasil penelitian yang dilaksanakan. Sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu harus melakukan uji validasi. Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen (Arikunto, 2014:12).

Uji validasi dilakukan sebelum melaksanakan penelitian yaitu dalam bentuk tes objektif yang digunakan sebagai skor *posttest* ranah kognitif. Validator soal pada penelitian ini yaitu satu dosen PGSD Universitas Jember yang bernama Ibu Dra. Rahayu, M.Pd. dan dua orang guru kelas III SDN Kepatihan 06 Jember yang bernama Ibu Sri Wahyuni. S.Pd. dan Ibu Siti Rokayah. S.Pd. Sebelum

dilaksanakan uji coba instrumen, terlebih dahulu dilakukan wawancara kepada guru kelas III SDN Kepatihan 02 Jember untuk mengetahui tingkat kemampuan kognitif siswa kelas III SDN Kepatihan 02 Jember. Selain wawancara, peneliti juga melakukan nilai ujian tengah semester (UTS) kelas III SDN Kepatihan 02 Jember sebagai acuan untuk mengetahui tingkat kognitif siswa. Berdasarkan hasil wawancara dan nilai ujian tengah semester (UTS) siswa diketahui bahwa kemampuan kognitif siswa kelas III SDN Kepatihan 06 Jember dan siswa kelas III SDN Kepatihan 02 Jember dinyatakan relatif sama, sehingga memungkinkan untuk pelaksanaan uji coba instrumen tes di kelas III SDN Kepatihan 02 Jember.

Sebelum diadakan penelitian yaitu melakukan uji validitas instrumen pada soal yang digunakan sebagai soal *posttest*. Instrumen soal yang direncanakan digunakan untuk *posttest* sebanyak 40 soal. Cara penskoran tes tersebut adalah jika jawaban tes benar diberi skor 1 dan jika jawaban tes salah diberi skor 0, selanjutnya data dimasukkan pada tabel untuk analisis uji validitas empirik tes dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment*. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas

No. Soal	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan Total	r-tabel N=34	Kesimpulan
1	0,419	0,385	0,339	Valid
2	0,684	0,609	0,339	Valid
3	-0,041	-0,041	0,339	Tidak valid
4	0,359	0,19	0,339	Valid
5	0,376	0,393	0,339	Valid
6	0,008	-0,12	0,339	Tidak valid
7	0,251	0,39	0,339	Valid
8	0,104	0,433	0,339	Valid
9	-,257	0,430	0,339	Valid
10	0,211	0,451	0,339	Valid
11	0,381	0,195	0,339	Valid
12	0,415	0,353	0,339	Valid
13	-0,189	-0,3	0,339	Tidak valid
14	0,403	0,145	0,339	Valid
15	-0,24	0,415	0,339	Valid
16	0,492	0,492	0,339	Valid
17	0,408	0,266	0,339	Valid
18	0,402	0,363	0,339	Valid

No. Soal	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan Total	r-tabel N=34	Kesimpulan
19	0,247	0,395	0,339	Valid
20	0,413	0,337	0,339	Valid
21	-0,13	0,368	0,339	Valid
22	0,106	0,47	0,339	Valid
23	0,443	0,347	0,339	Valid
24	0,657	0,375	0,339	Valid
25	0,357	0,431	0,339	Valid
26	0,317	0,375	0,339	Valid
27	0,27	0,37	0,339	Valid
28	-0,08	0,275	0,339	Tidak valid
29	0,314	0,433	0,339	Valid
30	0,019	0,464	0,339	Valid
31	0,467	0,393	0,339	Valid
32	0,253	0,393	0,339	Valid
33	0,013	0,371	0,339	Valid
34	0,442	0, 156	0,339	Valid
35	0,21	0,369	0,339	Valid
36	0,394	0,49	0,339	Valid
37	0,059	0,373	0,339	Valid
38	0,314	0,53	0,339	Valid
39	0,27	0,448	0,339	Valid
40	0,185	0,371	0,339	Valid

Catatan: Soal dinyatakan valid jika salah satu hasil perhitungan korelasi item soal dengan skor faktor atau dengan skor total menunjukkan lebih tinggi atau sama *r-tabel* pada taraf 0,05.

3.7.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Analisis uji reliabilitas instrumen menggunakan metode belah dua atau *split-half*. Pengujian reliabilitas instrumen dengan metode belah dua memiliki ketentuan butir instrumen penelitian harus berjumlah genap. Pelaksanaan yaitu dengan membagi instrumen penelitian menjadi dua bagian yaitu atas-bawah, kemudian mengkorelasikan jumlah skor bagian belahan atas (dianggap sebagai variabel X) dengan bagian belahan bawah (dianggap sebagai variabel Y) dengan rumus korelasi *Product Moment* di bawah ini.

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

Gambar 3.3 Rumus Korelasi *Product Moment* dengan Angka Kasar

(Masyhud.2016:303)

Keterangan:

R_{xy} = koefisien korelasi skor bagian atas dan bawah

N = jumlah sampel

X = skor butir soal bagian atas

Y = skor butir soal bagian bawah

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

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

Gambar 3.4 Rumus *Spearman-Brown*

Keterangan:

R₁₁ = koefisien reliabilitasR_{xy-split-half} = hasil korelasi belah dua

Sumber: diadaptasikan dari Hughes, 1994 (dalam Masyhud, 2016:304)

Tabel 3.3 Analisis Data untuk Uji Reabilitas

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	12	9	144	81	108
2	10	10	100	100	100
3	8	8	64	64	64
4	9	9	81	81	81
5	13	9	169	81	117
6	11	9	121	81	99
7	9	11	81	121	99
8	12	7	144	49	84
9	11	9	121	81	99
10	12	12	144	144	144
11	10	7	100	49	70
12	14	12	196	144	168
13	10	9	100	81	90
14	10	15	100	225	150
15	15	10	225	100	150
16	12	10	144	100	120
17	9	8	81	64	72
18	18	17	324	289	306
19	15	12	225	144	180
20	13	16	169	256	280

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
21	16	12	256	144	192
22	14	15	196	225	210
23	10	7	100	49	70
24	18	16	324	256	288
25	12	11	144	121	132
26	16	13	256	169	208
27	14	15	196	225	210
28	17	17	289	289	289
29	13	14	169	196	182
30	18	16	324	256	288
31	16	18	256	324	288
32	16	17	256	289	272
33	16	11	256	121	176
34	18	16	324	256	288
Jumlah	447	404	6179	5255	5602

X = skor butir bagian atas

Y = skor butir bagian bawah

X² = jumlah kuadrat skor butir bagian atas

Y² = jumlah kuadrat skor butir bagian bawah

XY = hasil kali skor butir bagian atas dan bawah

Hasil perhitungan dalam tabel tersebut kemudian dimasukkan ke dalam rumus korelasi *Product Moment*.

Hasil perhitungan dalam tabel tersebut kemudian dimasukkan ke dalam rumus korelasi *Product Moment*.

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{NXY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[(N \sum X^2) - (\sum X)^2][(N \sum Y^2) - (\sum Y)^2]}} \\
 &= \frac{34 \times 5602 - 447 \times 404}{\sqrt{[34 \times 6179 - (447^2)][34 \times 5255 - (404^2)]}} \\
 &= \frac{190468 - 180588}{\sqrt{[210086 - 199809][178670 - 163216]}} \\
 &= \frac{9880}{\sqrt{[10277][10304]}} \\
 &= \frac{9880}{\sqrt{158820758}} \\
 &= \frac{9880}{12602,410}
 \end{aligned}$$

= 0,783

Berdasarkan penghitungan dengan rumus di atas diperoleh angka korelasi skor bagian atas dan bawah (r_{xy}) sebesar 0,783 dan taraf signifikansi 5% untuk $N=34$ ($r\text{-tabel}=0,339$). Berdasarkan hasil korelasi tersebut, maka perhitungan koefisien reliabilitas untuk instrumen tes dengan metode belah dua atas-bawah adalah sebagai berikut:

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

$$R_{11} = \frac{2 \times 0,783}{1 + 0,783}$$

$$R_{11} = \frac{1,567}{1,783}$$

$$R_{11} = 0,878$$

Koefisien reliabilitas dengan perhitungan berdasarkan rumus Spearman-Brown tersebut diperoleh sebesar 0,878 yang termasuk kategori reliabilitas tinggi, dan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas

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

(Sumber: Masyhud, 2016:302)

3.7.3 Analisis Daya Pembeda dan Tingkat Kesulitan Instrumen

Daya pembeda pada instrumen tes memiliki arti bahwa setiap butir instrumen tes yang dikembangkan harus dapat membedakan antara kelompok yang pandai dan kelompok yang lemah dalam menjawab butir tes tersebut. Suatu butir soal dianggap baik apabila memiliki indeks daya pembeda (IDP) minimal 0,20.

Cara menghitung daya pembeda butir tes, yaitu seluruh jawaban siswa diurutkan mulai dari lembar jawaban yang mendapat skor tertinggi sampai skor terendah. Lembar jawaban tersebut dibagi menjadi dua kelompok dengan jumlah yang sama, yaitu lembar jawaban yang mendapatkan skor tinggi dikempokkan dalam kelompok pandai dan lembar jawaban yang mendapatkan skor rendah

dikelompokkan dalam kelompok lemah, kemudian membuat tabel distribusi jawaban dari kelompok pandai dan kelompok lemah. Jawaban benar kelompok pandai dan kelompok lemah kemudian dihitung daya pembedanya dengan rumus sebagai berikut.

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

Gambar 3.5 Indeks Daya Pembeda Tes
(Masyhud, 2016:314)

Keterangan:

- IDP = Indeks Daya Pembeda Tes
 JKT = Jawaban benar pada kelompok tinggi
 JKR = Jawaban benar pada kelompok lemah
 NT = Jawaban peserta tes pada kelompok tinggi
 NR = Jawaban peserta tes pada kelompok lemah (Masyhud, 2016:314)

Tabel 3.5 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

(Sumber: Masyhud, 2016:315)

Setelah menghitung IDP dilanjutkan dengan penghitungan indeks tingkat kesulitan butir tes. Perhitungan indeks tingkat kesulitan tes dilakukan dengan tetap mengacu pada rekapitulasi tabel distribusi jawaban kelompok pandai dan kelompok lemah. Adapun rumus untuk penghitungan indeks tingkat kesulitan tersebut sebagai berikut.

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

Gambar 3.6 Rumus Indeks Tingkat Kesulitan Tes
(Masyhud, 2016:316)

Keterangan:

IKES=Indeks tingkat kesulitan tes

JKT =Jawaban benar pada kelompok tinggi

JKR =Jawaban benar pada kelompok lemah

NT =Jumlah peserta tes pada kelompok tinggi

NR =Jumlah peserta tes pada kelompok lemah

Tabel 3.6 Klasifikasi Indeks Tingkat Kesulitan Tes

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

(Sumber: Masyhud, 2016:316)

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

No	No. Soal	Jawaban benar kelompok tinggi		Jawaban benar kelompok rendah		Indeks Daya Pembeda	Indeks Tingkat Kesulitan (%)	Revisi atau tidak revisi
		Jumlah	%	Jumlah	%			
1	1	13	76,47	9	52,94	0,23	64,71	Baik
2	5	13	76,47	8	47,06	0,29	61,76	Baik
3	7	14	82,45	10	58,82	0,23	70,59	Baik
4	9	15	88,24	9	52,94	0,35	70,59	Baik
5	11	13	76,47	7	41,18	0,35	58,82	Baik
6	15	15	88,24	9	52,94	0,35	70,59	Baik
7	17	12	70,59	6	35,29	0,35	52,94	Baik
8	19	16	94,12	10	58,82	0,35	76,47	Baik
9	21	15	88,24	9	52,94	0,35	70,59	Baik
10	23	12	70,59	7	41,18	0,29	55,88	Baik
11	25	17	100	12	70,59	0,29	85,29	Baik
12	27	15	88,24	10	58,82	0,29	73,53	Baik
13	29	14	82,35	9	52,94	0,29	67,65	Baik
14	31	12	70,59	7	41,18	0,29	55,88	Baik
15	33	16	94,12	10	58,82	0,35	76,47	Baik
16	35	17	100	11	84,71	0,35	82,35	Baik
17	37	11	64,71	6	35,29	0,29	0,5	Baik
18	39	16	94,12	12	70,59	0,23	82,35	Baik
19	2	17	100	9	52,94	0,47	76,47	Baik
20	4	13	76,47	8	47,06	0,29	61,76	Baik
21	8	15	88,24	8	47,06	0,41	67,65	Baik
22	10	15	88,24	8	47,06	0,41	67,65	Baik

No	No. Soal	Jawaban benar kelompok tinggi		Jawaban benar kelompok rendah		Indeks Daya Pembeda	Indeks Tingkat Kesulitan (%)	Revisi atau tidak revisi
		Jumlah	%	Jumlah	%			
		23	12	13	76,47			
24	14	15	88,24	11	84,71	0,23	76,47	Baik
25	16	16	94,12	8	47,06	0,47	70,59	Baik
26	18	13	76,47	7	41,18	0,35	58,82	Baik
27	20	14	82,35	10	58,82	0,23	70,59	Baik
28	22	16	94,12	9	52,94	0,41	73,53	Baik
29	24	13	76,47	9	52,94	0,23	64,71	Baik
30	26	16	94,12	10	58,82	0,35	76,47	Baik
31	30	14	82,35	7	41,18	0,41	61,76	Baik
32	32	12	70,59	5	29,41	0,41	0,5	Baik
33	34	14	82,35	10	58,82	0,23	70,59	Baik
34	36	14	82,35	9	52,94	0,29	67,65	Baik
35	38	15	88,24	8	47,06	0,41	67,65	Baik
36	40	15	88,24	9	52,94	0,35	70,59	Baik

Catatan: soal dikatakan di revisi apabila salah satu atau kedua indeks daya pembeda dan indeks daya kesulitan tidak memenuhi persyaratan yang baik.

3.8 Metode Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data *t-test* untuk sampel terpisah. Data yang diuji tersebut biasanya merupakan hasil pengukuran dari suatu percobaan atau eksperimen dua kelompok yang berbeda. Setelah diperoleh nilai siswa dari dua kelompok, lalu ditransformasikan kedalam rumus *t-test*. Hasil perhitungan kemudian dikonsultasikan pada tabel kritik pada taraf signifikan 0,05.

Hasil analisis data *t* tersebut digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis penelitian yang menggunakan hasil uji *t* biasanya digunakan untuk menolak hipotesis nihil (H_0) yang menyebabkan tidak ada perbandingan, dan menerima hipotesis kerja (H_a) yang menyatakan ada perbandingan. Perhitungan teknik analisis *t-test* ini dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Gambar 3.7 Rumus uji-t
(Masyhud, 2016:382)

Keterangan:

M1 = Nilai rata-rata kelompok x_1 (kelompok eksperimen)

M2 = Nilai rata-rata kelompok x_2 (kelompok kontrol)

X1 = deviasi setiap nilai x_1 dari rata-rata x_1

X2 = deviasi setiap nilai x_2 dan rata-rata x_2

N = banyaknya subyek/ sampel penelitian

Adapun hipotesis dan ketentuan uji hipotesis dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Hipotesis

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$

$H_a : \mu_1 > \mu_2$

Keterangan :

H_0 = tidak ada pengaruh positif yang signifikan dari metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas III tema Kegiatan Jual Beli.

H_a = ada pengaruh positif yang signifikan dari penerapan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa tema Kegiatan Jual Beli

μ_1 = rata-rata dari selisih nilai skor *posttest* kelompok eksperimen.

μ_2 = rata-rata dari selisih nilai skor *posttest* kontrol.

b. Pengujian hipotesis, sebagai berikut.

Jika $t_{\text{test}} \geq t_{\text{tabel}}$ dengan taraf signifikan 5% maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jika $t_{\text{test}} < t_{\text{tabel}}$ dengan taraf signifikan 5% maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

c. Keputusan hasil pengujian hipotesis

- 1) Hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, jika hasil uji t_{test} menunjukkan nilai yang besar daripada t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%. Apabila pada hasil analisisnya menunjukkan hasil yang signifikan yaitu $t_{\text{test}} \geq t_{\text{tabel}}$ maka hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh

penerapan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa ada pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa diterima.

- 2) Hipotesis nihil (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak, jika hasil uji t_{test} menunjukkan nilai yang lebih kecil daripada t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%. Apalagi pada hasil analisis menunjukkan hasil yang tidak signifikan yaitu $t_{test} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa ditolak.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar tingkat keefektifan relatif hasil belajar tema Kegiatan Jual Beli pada kelas III yang diajar dengan menggunakan metode bermain peran (kelas eksperimen) dibandingkan dengan kelas yang diajar dengan tidak menggunakan metode bermain peran (kelas kontrol), perlu dihitung tingkat keefektifan relatifnya dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

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

Tabel 3.8 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif

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

(Sumber: Masyhud, 2016: 385)

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas III pada tema kegiatan jual beli di SDN Kepatihan 06 Jember tahun ajaran 2018/2019. Hal tersebut dibuktikan dari hasil *t-test* dengan taraf signifikan 5%, diperoleh thitung sebesar $6.646 > t_{tabel}$ yaitu 1.996. Hal tersebut juga didukung dari perbedaan nilai rata-rata *posttest* kedua kelompok. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran sebesar 20,17. Kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran menunjukkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 11,26. Artinya pencapaian hasil belajar kelas IIIA yang diajarkan dengan menggunakan metode bermain peran menunjukkan hasil yang lebih efektif dibandingkan dengan kelas IIIB yang dibelajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran metode bermain peran.

5.2 Saran

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

- a. Bagi guru, dalam melaksanakan pembelajaran harus jelas ketika memberikan intruksi atau penjelasan mengenai materi yang akan diajarkan dan dapat menggunakan metode bermain peran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik.
- b. Bagi kepala sekolah, metode bermain peran dapat mendukung peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan kompetensi guru.
- c. Bagi peneliti, peneliti ini dapat dijadikan sebagai masukan dan bahan pertimbangan dalam menyusun penelitian sejenis dengan subjek dan variabel yang berbeda.
- d. Bagi peneliti lain, perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan yang lebih baik lagi dari penerapan metode

bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada materi, mata pelajaran ataupun ranah kemampuan yang lain.



DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto. S. 2014. *Dasar-dasar Evauasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Basuki dan Hariyanto. 2014. *Asesmen Pembelajaran*. Jakarta: Jogjakarta: AR-Ruzz Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. dan Aswan, Z. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Gunawan, Rudi. 2011. *Pendidikan IPS*. Bandung: CV Alfabeta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda, M. 2014. *Model-model Pengjaran dan Pembelajaran*. Cetakan IV. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kusaeri. 2014. *Acuan dan Teknik Penilaian Proses dan Hasil Belajar dalam Kurikulum 2013*. Yoyakarta: Ar Ruzz Media.
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Masyhud. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan. Penuntun Teori dan Praktik Penelitian Bagi Calon Guru, Guru dan Pratisi Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Mulyasa, H. E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyono.2012. *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*. Malang: UIN-Maliki Press.

- Permendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Poerwanti, Widoo, Masduki, Pantiwati, Rofieg, dan Utomo. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Uno, H. H. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Winatapura, Udin S., dkk. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Jember.
- Wijaya, Cece dan Tarbani Rusyan. 1993. *Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yamin, Martinis. 2011. *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Lampiran A. Matrik Penelitian

Matrik Penelitian

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian				
Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Kegiatan Jual Beli di SDN Kepatihan 06 Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019.	Adakah Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Kegiatan Jual Beli di SDN Jember Semester Genap tahun pelajaran 2017/2018.	1. Variabel bebas : Metode Bermain Peran	<ol style="list-style-type: none"> Menghangatkan suasana dan memotivasi siswa. Memilih Partisipan/peran. Menyusun tahap-tahap peran. Menyiapkan pengamat. Pemeranan. Diskusi dan evaluasi. Pemeranan ulang. Diskusi dan evaluasi tahap dua. Membagi pengalaman dan mengambil keputusan. 	<ol style="list-style-type: none"> Subyek penelitian : siswa kelas III SDN Kepatihan 06 Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018 Informan : Guru kelas III di SDN Kepatihan 06 Jember Dokumen Referensi 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis penelitian: penelitian eksperimen dengan pola Pra-ekperimental (<i>Pra-eksperimental Research</i>). Desain penelitian menggunakan <i>Intact-Group Comparison</i>. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <table style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">X</td> <td style="padding: 5px;">O₁</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">O₂</td> </tr> </table> </div> <p>Keterangan: X = Perlakuan O₁ = <i>Posttets</i> Kelompok Eksperimen (setelah diberi perlakuan) O₂ = <i>Posttets</i></p>	X	O ₁		O ₂	Ada Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Kegiatan Jual Beli di SDN Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019.
X	O ₁									
	O ₂									

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
		2. Variabel terikat : Hasil belajar siswa 3. Variabel kontrol	(Mulyasa, 2013:115) Skor tes hasil belajar (<i>posttest</i>) <ul style="list-style-type: none"> • Guru • Siswa • Materi • Pelaksanaan pembelajaran • Kemampuan siswa 		Kelompok Kontrol (setelah diberi perlakuan) Pengaruh perlakuan = $O_1 - O_2$ (Sugiyono, 2016:75) 3. Lokasi penelitian : SDN Kepatihan 06 Jember 4. Waktu Penelitian : Semester genap tahun pelajaran 2018/2019 5. Metode pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. <i>Posttest</i> d. Dokumentasi 6. Teknis analisis data penelitian : a. Metode analisis data menggunakan uji t-test dengan rumus : $t_{\text{test}} = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}}$	

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
					<p>Keterangan :</p> <p>M_1 = Nilai rata-rata kelompok X_1 (kelompok eksperimen)</p> <p>M_2 = Nilai rata-rata kelompok X_2 (kelompok kontrol)</p> <p>X_1 = Deviasi setiap nilai X_1 dari rata-rata X_1</p> <p>X_2 = Deviasi setiap nilai X_2 dari rata-rata X_2</p> <p>N = Banyaknya subjek/sampel penelitian (Masyhud, 2016:382)</p> <p>b. Uji Validitas menggunakan rumus:</p> $r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{((N \sum x^2) - (\sum x)^2)(N \sum y^2) - (\sum y)^2}}$	

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
					<p>Keterangan :</p> <p>r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y</p> <p>N = banyaknya peserta tes</p> <p>X = nilai hasil uji coba</p> <p>Y = nilai rata-rata harian</p> <p>(Masyhud,2016:295)</p> <p>c. Uji reliabilitas menggunakan rumus korelasi Product Moment dengan angka kasar (belah dua atas -bawah) :</p> $r_{xy} = \frac{NXY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$	

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
					<p>Keterangan :</p> <p>r_{xy} = Koefisien korelasi skor butir soal bagian atas dan bagian bawah</p> <p>N= jumlah sampel</p> <p>X = skor butir soal bagian atas</p> <p>Y = skor butir soal bagian bawah</p> <p>(Masyhud,2016:303)</p> <p>Hasil korelasi kemudian diolah kembali menggunakan rumus <i>Spearman-Brown</i>, yaitu:</p> $R_{11} = \frac{2 \times r_{xy} \text{ splithalf}}{1 + r_{xy} \text{ splithalf}}$ <p>Keterangan :</p>	

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
					R_{11} : koefisien reliabilitas $R_{xy-split-half}$: hasil korelasi belah dua (Masyhud,2016:304)	

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

No	Data yang Diperoleh	Sumber Data
1	Tanggapan guru mengenai metode pembelajaran yang biasa digunakan	Guru kelas III
2	Tanggapan siswa mengenai pembelajaran	Siswa kelas IIIA dan IIIB

B.2 Pedoman Dokumentasi

No	Data yang Diperoleh	Sumber Data
1	Daftar nama siswa kelas IIIA dan IIIB SDN Kepatihan 06 Jember	Dokumen
2	Nilai siswa kelas IIIA dan IIIB SDN Kepatihan 06 Jember	Dokumen

b.3 Pedoman Tes

No	Data yang Diperoleh	Sumber Data
1	Hasil tes akhir (<i>posttest</i>)	Siswa kelas IIIA dan IIIB SDN Kepatihan 06 Jember

Lampiran C. Hasil Wawancara**C.1 Hasil Wawancara dengan Guru**

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

Bentuk : Wawancara bebas

Nama Guru : Sri Wahyuni, S.Pd (Guru kelas III A)
NIP. 19651022 198509 2001

Hasil wawancara dengan guru kelas III-A

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1	Metode apa yang biasa Ibu gunakan saat pembelajaran?	Biasanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok dan penugasan dalam pembelajaran.
2	Apakah kendala yang ibu alami selama proses pembelajaran?	Beberapa siswa tidak memperhatikan saat menjelaskan materi.
3	Bagaimana respon siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran?	Siswa mendengarkan dan memperhatikan saat menjelaskan materi dan beberapa siswa ada yang bermain sendiri, berbicara dengan temannya.
4	Apakah ibu pernah mencoba menggunakan media pembelajaran yang lain?	Belum, karna untuk mata pelajaran metode yang saya gunakan yaitu metode ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok dan penugasan dalam pembelajaran. Saya masih belum mencoba metode yang lain.

Narasumber

Wawancara

Sri Wahyuni, S.Pd
NIP. 19651022 198509 2001

Linda Yanti
NIM. 140210204119

Hasil Wawancara dengan Guru

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

Bentuk : Wawancara bebas

Nama Guru : Siti Rokayah, S.Pd (Guru kelas III B)

NIP. 19590523 197907 2001

Hasil wawancara dengan guru kelas III-B

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1	Metode apa yang biasa Ibu gunakan saat pembelajaran?	Biasanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok dan penugasan.
2	Apakah kendala yang ibu alami selama proses pembelajaran?	Siswa memperhatikan dan ada beberapa siswa yang berbicara sendiri.
3	Bagaimana respon siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran?	Beberapa siswa tidak memperhatikan saat menjelaskan pembelajaran.
4	Apakah ibu pernah mencoba menggunakan metode pembelajaran yang lain?	Belum, karna untuk mata pelajaran metode yang saya gunakan yaitu metode ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok dan penugasan. Saya masih belum mencoba metode lain.

Kesimpulan hasil wawancara dengan guru kelas III SD

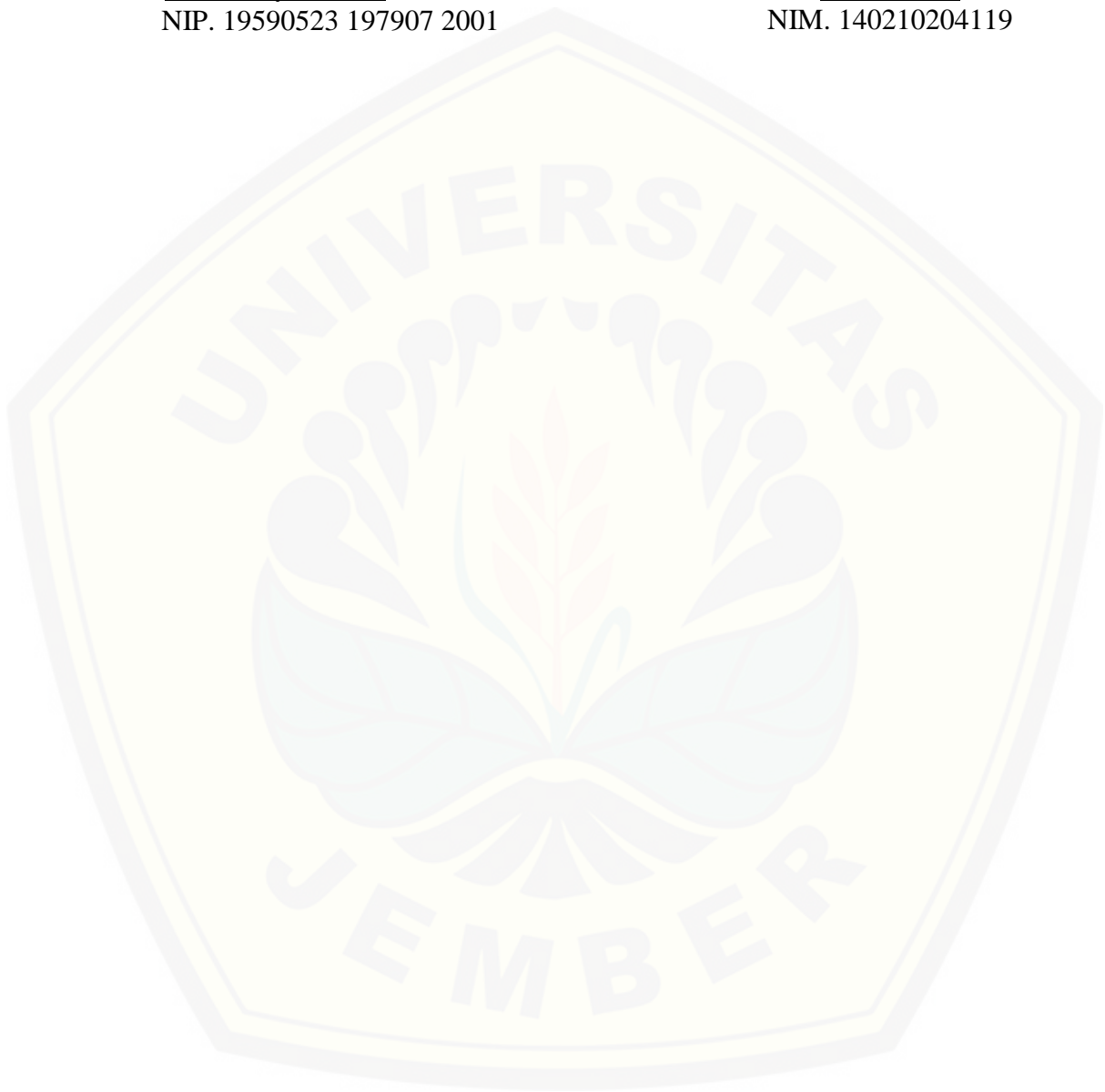
Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN Kepatiha 06 Jember dapat disimpulkan bahwa pada tema kegiatan jual beli Guru masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok dan penugasan. Guru belum pernah menggunakan metode lain. Guru hanya menggunakan metode konvensional. Respon siswa saat guru menjelaskan dengan metode ceramah yaitu ada beberapa siswa yang berbicara sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru. Hal ini yang menjadi kendala guru saat proses pembelajaran.

Narasumber

Wawancara

Siti Rokayah, S.Pd
NIP. 19590523 197907 2001

Linda Yanti
NIM. 140210204119



C.2 Hasil wawancara dengan siswa

Tujuan : Mengetahui metode pembelajaran yang sering di terapkan guru dalam mengajar.

Bentuk : wawancara bebas

Narasumber: Siswa kelas III A – III B

Responden :

1. Naura Aisyah Latief (III-A)
2. Oka Mahardika Putra (III-A)
3. Dimas Indra Wijaya (III-B)
4. Kirani Almira Abdillah (III-B)

1. Nama Responden (Siswa): Naura Aisyah Latief (III-A)

No	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1	Bagaimanakah pendapat anda tentang cara guru mengajar?	Cara ibu guru menjelaskan enak dan ibu guru sabar dalam menjelaskan materi di depan kelas.
2	Apa anda merasa kesulitan dalam proses pembelajaran?	Iya, saya masih sulit untuk menghafal materi, saya lebih senang jika ada praktek.
3	Apa saja yang anda lakukan saat guru mengajarkan mata pelajaran di kelas?	Memperhatikan.
4	Menurut anda, bagaimana perasaan anda saat mengikuti pembelajaran?	Menyenangkan jika ada materi yang saya suka, kadang merasa bosan.

2. Nama Responden (Siswa): Oka Mahardika Putra (III-A)

No	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1	Bagaimanakah pendapat anda tentang cara guru mengajar?	Ibu guru dalam menjelaskan materi enak dan sabar.
2	Apa anda merasa kesulitan dalam proses pembelajaran?	Iya, saya masih sulit untuk menghafal materi, saya mudah lupa untuk menghafal.
3	Apa saja yang anda lakukan saat guru mengajarkan mata pelajaran di kelas?	Mendengarkan
4	Menurut anda, bagaimana perasaan anda saat mengikuti pembelajaran?	Menyenangkan, kadang bosan dengan materi yang begitu banyak.

3. Nama Responden (Siswa): Dimas Indra Wijaya (III-B)

No	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1	Bagaimanakah pendapat anda tentang cara guru mengajar?	Ibu guru dalam menjelaskan materi mudah di mengerti tapi kadang bosan dan ibu guru sabar dalam pembelajaran.
2	Apa anda merasa kesulitan dalam proses pembelajaran?	Iya. Karna harus mengetahui semua dan banyak materinya.
3	Apa saja yang anda lakukan saat guru mengajarkan mata pelajaran di kelas?	Mendengarkan guru saat pembelajaran.
4	Menurut anda, bagaimana perasaan anda saat mengikuti pembelajaran?	Menyenangkan kadang membosankan.

4. Nama Responden (Siswa): Kirani Almira Abdillah (III-B)

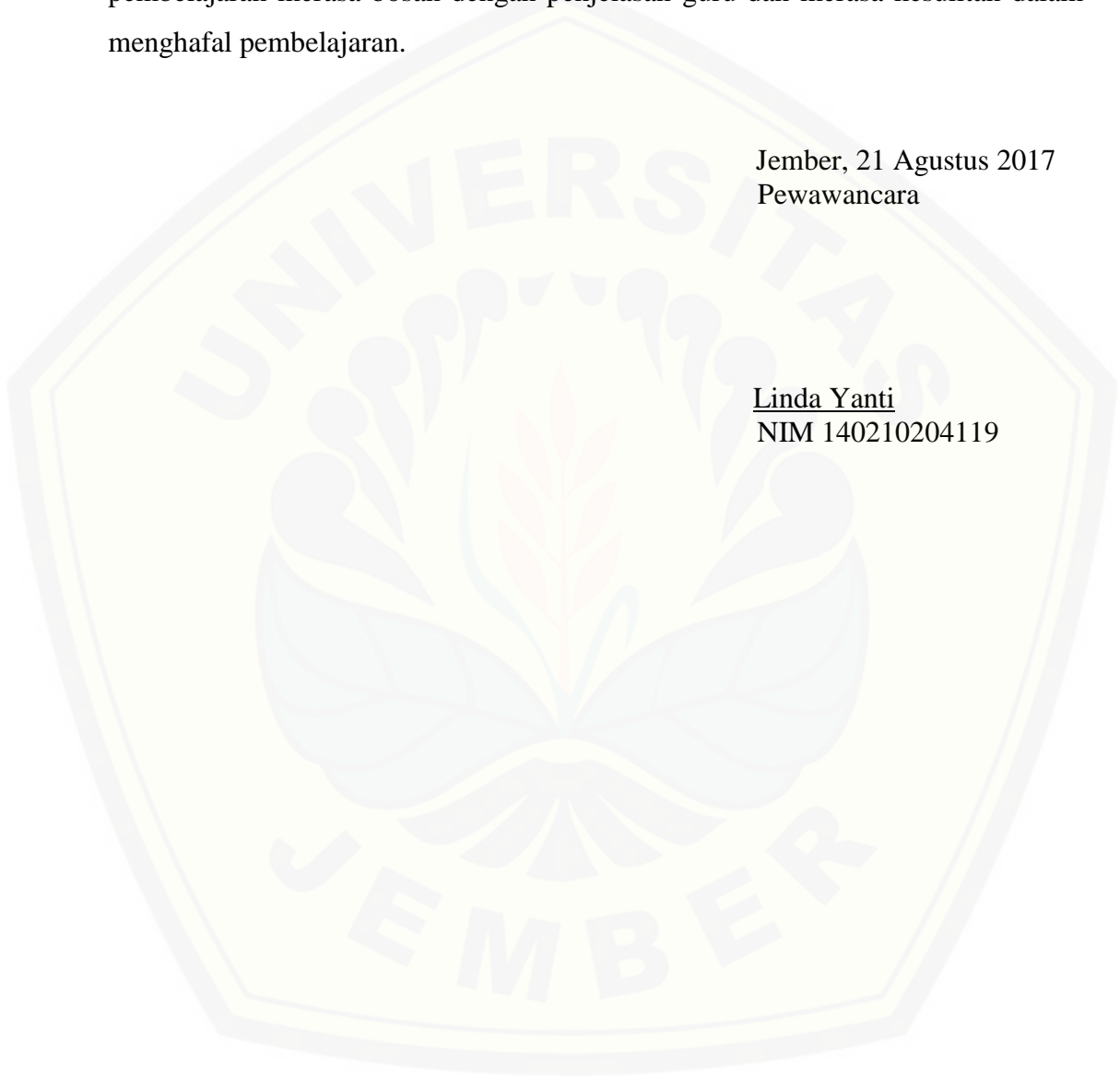
No	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1	Bagaimanakah pendapat anda tentang cara guru mengajar?	Ibu guru pada saat menjelaskan pembelajaran sangat baik dan sabar.
2	Apa anda merasa kesulitan dalam proses pembelajaran?	Iya, saya masih sulit untuk menghafal materi lebih mudah dipahami jika praktek.
3	Apa saja yang anda lakukan saat guru mengajarkan mata pelajaran di kelas?	Memperhatikan.
4	Menurut anda, bagaimana perasaan anda saat mengikuti pembelajaran ?	Menyenangkan.

Kesimpulan hasil wawancara dengan siswa kelas III

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tema kegiatan jual beli di kelas dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok, dan penugasan. Siswa dalam kegiatan pembelajaran merasa bosan dengan penjelasan guru dan merasa kesulitan dalam menghafal pembelajaran.

Jember, 21 Agustus 2017
Pewawancara

Linda Yanti
NIM 140210204119



Lampiran D. Daftar Nilai Ulangan Tengah Semester IPS siswa Kelas III**D1. Daftar Nilai Ulangan Tengah Semester Siswa Kelas III A SDN Kepatihan 06 Jember**

No	Nama Siswa	L/P	Nilai
1	Artanti Bataria Aman	L	76
2	Ayqoisaura Devra M	L	50
3	Azzylia Gemilang CK	P	72
4	Bagus Pratama Putra	L	79
5	Baskara Bintang N	L	76
6	Bilyan Dava Afdalah	P	58
7	Chistina Dita	L	50
8	Cielo Abimail Effendi	L	78
9	Dava Evandra Putra I	L	62
10	Dhanastri Mahya K	P	75
11	Elvira Nurlita	P	42
12	Evelyn Winata	P	81
13	Hilal Abiyu Shahih	L	67
14	Kenzie Leif Echan W	P	79
15	Khanssa Alicia Fairy	P	76
16	M. Daviqnur Rizqy	L	62
17	M. Emir Nasrui Aly J.	L	76
18	M. Febian Gialvi Ad	L	45
19	Maura Aristria Z P	P	69
20	Muh. Arya Ardiansyah	L	78
21	Naila Amanda Chairu	P	67
22	Naima Khoiriyah Aza	P	49
23	Neva Adiwira Rivano	L	78
24	Naura Aisyah Latief	P	60
25	Nungoro Samuel S.	L	43
26	Oka Mahardika Putra	L	84
27	Qayla Shiravadya N.	P	61
28	Rafi Mahardika Krista	L	67
29	Raka Firdaus Saputra	L	54
30	Sabili Thoriq Murta	L	79
31	Satiawan Cadariato	L	65
32	Siti Nur Cahyaning T	P	62
33	Syafira Khairunnisa R	P	58
34	Talitha Nva Libna	P	79
35	Wisnu Adi Waralhana	L	76
KKM			75

Wali Kelas IIIA

Sri Wahyuni, S.Pd
NIP. 19651022 198509 2001



D2. Daftar Nilai Ulangan Tengah Semester Siswa Kelas III B SDN Kepatihan 06 Jember

No	Nama Siswa	L/P	Nilai
1	Adhitya Bagas Ashari	L	68
2	Ah. Fakhri Rabbani	L	76
3	Alimi Kamalia Utami	L	57
4	Alina Callysta Dzaki.	P	80
5	Andini Garmed Gusti.	P	67
6	Aura Alfianti Wijaya	P	65
7	Aura Keysha Cantika	P	59
8	Chelsea Emilia Syafi.	P	78
9	Danial Adhiyaksa M.	L	76
10	Dita Rahmawati	P	64
11	Dimas Indra Wijaya	L	62
12	Ezar Sabian Bagaska RA.	L	67
13	Ferrel Pramudya Antasena	L	79
14	Felicia Triana Rahman	L	48
15	Galang Haryono Ainur R.	L	82
16	Issabela Julyana Puri	P	54
17	Joshian Faiz Athallah	L	78
18	Juliavita Kanti Rahayu	P	62
19	Karnia Nasywa Abdillah	P	76
20	Kirani Almira Abdillah	P	57
21	King. Rifky Juliarllah	L	65
22	Mareta Maulida Putri	P	72
23	Mikala Reno Garnado	L	75
24	M. Nabil Irfan Hakiki	L	63
25	Muh. Raffi Akbar	L	47
26	Muh. Rafi Insanny	L	80
27	Muh. Udzrii Abiyyu Ramono N.	L	57
28	Rndita Putri Rama	P	62
29	Rivana Keyla Khairani	P	75
30	Syafara Khairunnisa Rahma	L	60
31	Syafira Salwa Meilita	P	78
32	Velovena Angelica B.	P	57
33	Wahyu Satria Natadi.	L	76
34	Marfelino Gabriel Siregar	L	62
KKM			75

Wali Kelas IIIB

Siti Rokayah, S.Pd

NIP. 19590523 197907 2001



Lampiran E. Silabus Pembelajaran**SILABUS PEMBELAJARAN**

Nama Peneliti : Linda Yanti
 Nama Sekolah : SDN Kepatihan 06 Jember
 Tema : Keperluan Sehari-hari
 Sub Tema : Kegiatan Jual Beli
 Kelas/Semester : III/2
 Tahun Ajaran : 2017/2018

Mata Pelajaran Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Alat/Bahan
IPS 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.	IPS 1. Kegiatan jual beli 2. Bercerita peristiwa yang berhubungan dengan	Kelas Eksperimen: 1. Guru menghangatkan suasana dan memotivasi siswa 2. Guru menjelaskan materi berkaitan dengan kegiatan jual beli. 3. Guru memberikan	IPS 1. Menjelaskan kegiatan jual beli di lingkungan Rumah dan sekolah. 2. Menyebutkan tempat kegiatan	1. Penilaian Kognitif: Tes tulis (soal pilihan ganda). 2. Penilaian Afektif: diobservasi	6x35 menit	Nurhadi dan Hartatik F. Rahmawati. 2016. Fun Learning Social Science 3 For Grade III Elementary School. Bandung: Grafindo Media Pratama

Mata Pelajaran Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Alat/Bahan
	kegiatan jual beli.	<p>gambar pada siswa tentang kegiatan jual beli.</p> <p>4. Guru menanyakan pada siswa contoh-contoh tempat kegiatan jual beli selain yang ada pada gambar tersebut.</p> <p>5. Guru mengarahkan siswa untuk mengamati kegiatan jual beli yang ada di sekolah.</p> <p>6. Guru menjelaskan kegiatan jual beli yang ada di lingkungan rumah dan sekolah.</p> <p>7. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab berkaitan dengan kegiatan jual beli.</p> <p>8. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menceritakan peristiwa</p>	<p>jual beli dilingkungan rumah dan sekolah.</p> <p>3. Mengelompokkan tempat kegiatan jual beli sesuai barang yang dijual.</p> <p>4. Menerapkan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.</p>	<p>menggunakan lembar obsevasi (lampiran lembar obsevasi)</p> <p>3. Penilaian Psikomotor: Rubrik penilaian unjuk kerja (lampiran)</p>		

Mata Pelajaran Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Alat/Bahan
		<p>yang pernah dialami yang berhubungan dengan kegiatan jual beli.</p> <p>9. Guru membentuk 4 kelompok untuk bermain peran.</p> <p>10. Guru membagikan naskah drama bermain peran kepada masing-masing kelompok.</p> <p>11. Guru menjelaskan berbagai watak atau karakter apa yang siswa suka dan apa yang harus siswa kerjakan. (memilih peran)</p> <p>12. Guru menjelaskan peraturan mengenai peraturan bermain peran. (menyusun tahap peran)</p> <p>13. Guru memberikan waktu kepada siswa</p>				

Mata Pelajaran Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Alat/Bahan
		<p>untuk mempelajari naskah drama. (Mengamati)</p> <p>14. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum dipaham tentang bermain peran.</p> <p>15. Guru mempersiapkan penonton dengan menginformasikan bahwa kelompok lain bertugas untuk mengamati.</p> <p>16. Guru menyuruh kelompok 1,2,3,4 untuk menampilkan atau memerankan drama sesuai naskah yang diberikan pada pertemuan sebelumnya</p> <p>17. Guru memberi tugas kepada kelompok lain</p>				

Mata Pelajaran Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Alat/Bahan
		<p>untuk mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok.</p> <p>18. Guru mengajak siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang dimainkan oleh kelompok.</p> <p>19. Guru memberikan soal <i>posttes</i>.</p> <p>20. Guru mengajak siswa untuk membagi pengalaman dan mengambil keputusan.</p> <p>Kelas Kontrol</p> <p>1. Guru menjelaskan materi berkaitan dengan kegiatan jual beli.</p> <p>2. Guru menunjukkan gambar kegiatan jual beli yang ada di</p>				

Mata Pelajaran Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Alat/Bahan
		<p>lingkungan rumah dan sekolah.</p> <ol style="list-style-type: none">3. Guru menanyakan tempat kegiatan jual beli yang ada di rumah dan di sekolah.4. Guru menyuruh siswa membentuk kelompok.5. Guru Memberikan teks cerita kepada masing-masing kelompok.6. Guru memberikan pengarahan kepada siswa untuk membaca teks tentang kegiatan jual beli.7. Guru memberikan tugas kepada siswa tentang kegiatan jual beli dengan menunjuk gambar tempat kegiatan jual beli.8. Guru bersama siswa membahas bersama tugas yang sudah				

Mata Pelajaran Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Alat/Bahan
		<p>dikerjakan.</p> <p>9. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami.</p> <p>10. Guru menyuruh siswa berdiskusi kelompok mengenai kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.</p> <p>11. Guru menyuruh masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya.</p> <p>12. Guru menyuruh siswa untuk menceritakan pengalaman yang pernah dialami tentang kegiatan jual beli.</p> <p>13. Guru menunjuk beberapa siswa maju di depan kelas untuk</p>				

Mata Pelajaran Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Alat/Bahan
		membacanya cerita pengalamannya. (Mencoba) 14. Guru memberikan soal <i>posttest</i> kepada siswa 15. Guru mengajak siswa untuk membagi pengalamannya.				
Bahasa Indonesia 6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan bercerita	Bahasa Indonesia 1. Kegiatan jual beli 2. Bercerita peristiwa yang berhubungan dengan kegiatan jual beli.	Bahasa Indonesia 1. Guru menjelaskan materi tentang kegiatan jual. 2. Guru menunjukkan gambar kegiatan jual beli yang ada di lingkungan rumah dan sekolah. 3. Guru menyuruh siswa untuk menceritakan pengalaman yang pernah dialami tentang kegiatan jual beli. 4. Guru menunjuk beberapa	Bahasa Indonesia 1. Menceritakan peristiwa yang pernah dialami berhubungan dengan kegiatan jual beli. 2. Menceritakan peristiwa yang pernah dialami berhubungan dengan kegiatan			

Mata Pelajaran Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Alat/Bahan
		siswa maju ke depan kelas untuk membacanya. 5. Guru mengajak siswa membagi pengalamannya dan menyimpulkan hasil pembelajaran.	jual beli dengan membaca di depan kelas.			

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

Pertemuan 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN Kepatihan 06 Jember
Tema	: Kegiatanku
Sub Tema	: Kegiatan Jual Beli
Kelas / Semester	: III-A / 2
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit
Pertemuan ke-	: 1

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar**IPS**

2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah

Bahasa Indonesia

6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar.

C. Indikator**IPS**

- Menjelaskan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
- Menyebutkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
- Mengelompokkan tempat kegiatan jual beli sesuai barang yang dijual.
- Menerapkan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

Bahasa Indonesia

- Menceritakan peristiwa yang pernah dialami berhubungan dengan kegiatan jual beli.

D. Tujuan Pembelajaran**IPS**

1. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru siswa mampu memahami tentang kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
2. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa mampu menyebutkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
3. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa mampu mengelompokkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
4. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa dapat menerapkan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
5. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat menceritakan peristiwa yang pernah dialami berhubungan dengan kegiatan jual beli.

E. Media/Alat bantu dan Sumber Belajar

1. Media/Alat

1. Gambar Kegiatan Jual Beli
2. Naskah drama

2. Sumber Belajar

Nurhadi dan Hartatik F. Rahmawati. 2016. Fun Learning Social Science 3 For Grade III Elementary School. Bandung: Grafindo Media Pratama.

F. Materi pembelajaran

Kegiatan jual beli.

G. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Metode : Bermain peran, ceramah, dan diskusi.

Pendekatan : *Scientific* dengan menggunakan metode bermain peran

H. Karakter Siswa yang Diharapkan

1. Karakter disiplin, ditanamkan melalui pemanfaatan waktu dengan baik untuk menyelesaikan tugas yang diberikan
2. Karakter peduli, ditanamkan melalui menghargai orang lain saat berbicara atau saat memperhatikan penjelasan orang lain.
3. Karakter mandiri, ditanamkan melalui kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas individu tanpa bantuan teman-temannya.
4. Karakter kerja sama, ditanamkan melalui aktivitas kelompok yang menunjukkan sikap kerja sama dengan baik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

I. Skenario Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kegiatan Awal (10 menit)	
1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.	1. Siswa menjawab salam dari guru.
2. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.	2. Siswa berdoa bersama menurut agama dan keyakinan masing-masing.
3. Guru menanyakan keadaan/kondisi kepada siswa (Menanya)	3. Siswa menjawab pertanyaan dari guru.
4. Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan tempat kegiatan jual beli dan melakukan tepuk tangan semangat.	4. Siswa mendengarkan penjelasan guru dan melakukan tepuk tangan semangat.

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi yang akan dipelajari.	5. Siswa mendengarkan guru.
Kegiatan Inti (165 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menghangatkan suasana dan memotivasi siswa 2. Guru menjelaskan materi berkaitan dengan kegiatan jual beli. 3. Guru memberikan gambar pada siswa tentang kegiatan jual beli. (Mengamati) 4. Guru menanyakan pada siswa contoh-contoh tempat kegiatan jual beli selain yang ada pada gambar tersebut. (Menanya) 5. Guru mengarahkan siswa untuk mengamati kegiatan jual beli yang ada di sekolah. (Mengamati) 6. Guru menjelaskan kegiatan jual beli yang ada di lingkungan rumah dan sekolah. 7. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab berkaitan dengan kegiatan jual beli. (Menanya) 8. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menceritakan peristiwa yang pernah dialami yang berhubungan dengan kegiatan jual beli. (Mencoba) 9. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil belajar bahwa terdapat banyak tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah. (Mengomunikasikan) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan penjelasan guru. 2. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan jual beli. 3. Siswa mengamati gambar-gambar tentang kegiatan jual beli. (Mengamati) 4. Siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang contoh-contoh tempat kegiatan jual beli. (Menanya) 5. Siswa mengamati tentang kegiatan jual beli yang ada di sekolah. (Mengamati) 6. Siswa mendengarkan penjelasan guru. 7. Siswa bertanya tentang materi kegiatan jual beli. (Menanya) 8. Siswa menceritakan peristiwa yang pernah dialami yang berhubungan dengan kegiatan jual beli. (Mencoba) 9. Siswa menyimpulkan hasil belajar bahwa terdapat banyak tempat contoh kegiatan jual beli yang ada di lingkungan rumah dan sekolah. (Mengomunikasikan)
Kegiatan Akhir (10 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan evaluasi dan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan evaluasi dan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Siswa berdoa bersama.

J. Penilaian**1. Penilaian ranah kognitif**

Prosedur penilaian : tes tertulis

Instrumen penilaian : soal *posttest*

Bentuk soal : 36 soal pilihan ganda

2. Penilaian ranah afektif

Prosedur penilaian : observasi selama penelitian

Instrumen penilaian : lembar observasi

Pedoman penilaian : lembar penilaian

3. Penilaian ranah psikomotor

Prosedur penilaian : penugasan selama pembelajaran

Instrumen penilaian : bermain peran

Pedoman penilaian : lembar penilaian

Mengetahui,
Guru Kelas Eksperimen

Peneliti

Sri Wahyuni, S.Pd
NIP. 19651022 198509 2001

Linda Yanti
NIM. 140210204119

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

Satuan Pendidikan	: SDN Kepatihan 06 Jember
Tema	: Kegiatanku
Sub Tema	: Kegiatan Jual Beli
Kelas / Semester	: III-A / 2
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit
Pertemuan ke-	: 2

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar**IPS**

2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah

Bahasa Indonesia

6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar.

C. Indikator**IPS**

- Menjelaskan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
- Menyebutkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

- Mengelompokkan tempat kegiatan jual beli sesuai barang yang dijual.
- Menerapkan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

Bahasa Indonesia

- Menceritakan peristiwa yang pernah dialami berhubungan dengan kegiatan jual beli.

D. Tujuan Pembelajaran

IPS

1. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru siswa mampu memahami tentang kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
2. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa mampu menyebutkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
3. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa mampu mengelompokkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
4. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa dapat menerapkan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
5. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat menceritakan peristiwa yang pernah dialami berhubungan dengan kegiatan jual beli.

E. Media/Alat bantu dan Sumber Belajar

1. Media/Alat

1. Gambar Kegiatan Jual Beli
2. Naskah drama

2. Sumber Belajar

Nurhadi dan Hartatik F. Rahmawati. 2016. Fun Learning Social Science 3 For Grade III Elementary School. Bandung: Grafindo Media Pratama.

F. Materi pembelajaran

Kegiatan jual beli.

G. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Metode : Bermain peran, ceramah, dan diskusi.

Pendekatan : *Scientific* dengan menggunakan metode bermain peran

H. Karakter Siswa yang Diharapkan

1. Karakter disiplin, ditanamkan melalui pemanfaatan waktu dengan baik untuk menyelesaikan tugas yang diberikan
2. Karakter peduli, ditanamkan melalui menghargai orang lain saat berbicara atau saat memperhatikan penjelasan orang lain.
3. Karakter mandiri, ditanamkan melalui kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas individu tanpa bantuan teman-temannya.
4. Karakter kerja sama, ditanamkan melalui aktivitas kelompok yang menunjukkan sikap kerja sama dengan baik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

I. Skenario Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kegiatan Awal (10 menit)	
1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.	1. Siswa menjawab salam dari guru.
2. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.	2. Siswa berdoa bersama menurut agama dan keyakinan masing-masing.
3. Guru menanyakan keadaan/kondisi kepada siswa (Menanya)	3. Siswa menjawab pertanyaan dari guru.
4. Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan tempat kegiatan jual beli dan melakukan tepuk tangan semangat.	4. Siswa mendengarkan penjelasan guru dan melakukan tepuk tangan semangat.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi yang akan dipelajari.	5. Siswa mendengarkan guru.

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kegiatan Inti (165 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menghangatkan suasana dan memotivasi siswa. 2. Guru membentuk 4 kelompok untuk bermain peran. 3. Guru menjelaskan kembali secara singkat mengenai kegiatan jual beli yang sudah di jelaskan hari sebelumnya. 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab berkaitan dengan kegiatan jual beli. (Menanya) 5. Guru membagikan naskah drama bermain peran kepada masing-masing kelompok. (Menalar) 6. Guru menjelaskan berbagai watak atau karakter apa yang siswa suka dan apa yang harus siswa kerjakan. (memilih peran) 7. Guru menjelaskan peraturan mengenai peraturan bermain peran. (menyusun tahap peran) 8. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mempelajari naskah drama. (Mengamati) 9. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami tentang bermain peran. (Menanya) 10. Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari naskah drama yang akan ditampilkan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan penjelasan guru. 2. Siswa membentuk 4 kelompok untuk bermain peran. 3. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru. 4. Siswa bertanya tentang materi kegiatan jual beli. (Menanya) 5. Siswa menerima naskah drama. 6. Siswa memilih peran yang diinginkan sesuai dengan watak atau karakter yang telah dijelaskan guru. 7. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai peraturan bermain peran. 8. Siswa mempelajari naskah drama yang telah diberikan oleh guru. (Mengamati) 9. Siswa bertanya apabila ada yang belum dipahami mengenai bermain peran 10. Siswa mendengarkan penjelasan guru.
Kegiatan Akhir (10 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan evaluasi dan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan evaluasi dan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Siswa berdoa bersama.

J. Penilaian

1. Penilaian ranah kognitif

Prosedur penilaian : tes tertulis
Instrumen penilaian : soal *posttest*
Bentuk soal : 36 soal pilihan ganda

2. Penilaian ranah afektif

Prosedur penilaian : obsevasi selama penelitian
Instrumen penilaian : lembar observasi
Pedoman penilaian : lembar penilaian

3. Penilaian ranah psikomotor

Prosedur penilaian : penugasan selama pembelajaran
Instrumen penilaian : bermain peran
Pedoman penilaian : lembar penilaian

Mengetahui,
Guru Kelas Eksperimen

Peneliti

Sri Wahyuni, S.Pd
NIP. 19651022 198509 2001

Linda Yanti
NIM. 140210204119

Pertemuan 3

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN Kepatihan 06 Jember
Tema	: Kegiatanku
Sub Tema	: Kegiatan Jual Beli
Kelas / Semester	: III-A / 2
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit
Pertemuan ke-	: 3

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

IPS

2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah

Bahasa Indonesia

6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar.

C. Indikator

IPS

- Menjelaskan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
- Menyebutkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

- Mengelompokkan tempat kegiatan jual beli sesuai barang yang dijual.
- Menerapkan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

Bahasa Indonesia

- Menceritakan peristiwa yang pernah dialami berhubungan dengan kegiatan jual beli.

D. Tujuan Pembelajaran

IPS

1. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru siswa mampu memahami tentang kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
2. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa mampu menyebutkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
3. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa mampu mengelompokkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
4. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa dapat menerapkan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
5. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat menceritakan peristiwa yang pernah dialami berhubungan dengan kegiatan jual beli.

E. Media/Alat bantu dan Sumber Belajar

1. Media/Alat

1. Gambar Kegiatan Jual Beli
2. Naskah drama

2. Sumber Belajar

Nurhadi dan Hartatik F. Rahmawati. 2016. Fun Learning Social Science 3 For Grade III Elementary School. Bandung: Grafindo Media Pratama.

F. Materi pembelajaran

Kegiatan jual beli.

G. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Metode : Bermain peran, ceramah, dan diskusi.

Pendekatan : *Scientific* dengan menggunakan metode bermain peran

H. Karakter Siswa yang Diharapkan

1. Karakter disiplin, ditanamkan melalui pemanfaatan waktu dengan baik untuk menyelesaikan tugas yang diberikan
2. Karakter peduli, ditanamkan melalui menghargai orang lain saat berbicara atau saat memperhatikan penjelasan orang lain.
3. Karakter mandiri, ditanamkan melalui kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas individu tanpa bantuan teman-temannya.
4. Karakter kerja sama, ditanamkan melalui aktivitas kelompok yang menunjukkan sikap kerja sama dengan baik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

I. Skenario Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kegiatan Awal (10 menit)	
1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.	1. Siswa menjawab salam dari guru.
2. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.	2. Siswa berdoa bersama menurut agama dan keyakinan masing-masing.
3. Guru menanyakan keadaan/kondisi kepada siswa (Menanya)	3. Siswa menjawab pertanyaan dari guru.
4. Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan tempat kegiatan jual beli dan melakukan tepuk tangan semangat.	4. Siswa mendengarkan penjelasan guru dan melakukan tepuk tangan semangat.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi yang akan dipelajari.	5. Siswa mendengarkan guru.

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kegiatan Inti (165 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menghangatkan suasana dan memotivasi siswa. 2. Guru menjelaskan kembali mengenai peraturan bermain peran. 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab berkaitan dengan bermain peran. (Menanya) 4. Guru mempersiapkan penonton dengan menginformasikan bahwa kelompok lain bertugas untuk mengamati. (Menalar) 3. Guru menyuruh kelompok 1 untuk menampilkan atau memerankan drama sesuai naskah yang diberikan pada pertemuan sebelumnya yaitu kelompok 1 dengan dialog “Ibu berbelanja di pasar ” (Mencoba) 4. Guru memberi tugas kepada kelompok lain untuk mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 1. (Mengamati) 5. Guru mengajak siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang dimainkan oleh kelompok 1. (Mengomunikasikan) 6. Guru menyuruh kelompok 2 untuk menampilkan atau memerankan drama sesuai naskah yang diberikan pada pertemuan sebelumnya yaitu kelompok 1 dengan dialog “ Pergi ke supermaket” (Mencoba) 7. Guru memberi tugas kepada kelompok lain untuk mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 2. (Mengamati) 8. Guru mengajak siswa berdiskusi pemeranan yang dimaiainkan oleh kelompok 2. (Mengomunikasikan) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan penjelasan guru. 2. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru. 3. Siswa bertanya tentang bermain peran. (Menanya) 4. Siswa mendengarkan penjelasan guru dan kelompok yang tidak bermain peran sebagai penonton yaitu mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok yang tampil. (Menalar) 3. Kelompok 1 melakukan tahap bermain peran sesuai dengan naskah drama yang telah diberikan. 4 Siswa mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 1. 5. Siswa berdiskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan oleh kelompok 1. 6. Kelompok 2 melakukan tahap bermain peran sesuai dengan naskah drama yang telah diberikan. 7. Siswa mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 2. 8. Siswa berdiskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan oleh kelompok 2.

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<p>9. Guru menyuruh kelompok 3 untuk menampilkan atau memerankan drama sesuai naskah yang diberikan pada pertemuan sebelumnya yaitu kelompok 3 dengan dialog “Persiapan Merayakan Ulang Tahun”. (Mencoba)</p> <p>10. Guru memberi tugas kepada kelompok lain untuk mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 3. (Mengamati)</p> <p>11. Guru mengajak siswa berdiskusi pemeranan yang dimainkan oleh kelompok 3. (Menomunikasikan)</p> <p>12. Guru menyuruh kelompok 4 untuk menampilkan atau memerankan drama sesuai naskah yang diberikan pada pertemuan sebelumnya yaitu kelompok 4 dengan dialog “Kegiatan di Sekolah”. (Mencoba)</p> <p>13. Guru memberi tugas kepada kelompok lain untuk mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 4. (Mengamati)</p> <p>14. Guru mengajak siswa berdiskusi pemeranan yang dimainkan oleh kelompok 4. (Mengkomunikasikan)</p> <p>15. Guru memberikan soal pada siswa untuk melihat pemahaman tentang kegiatan jual beli. (Mencoba)</p> <p>16. Guru mengajak siswa untuk membagi pengalaman dan mengambil keputusan.</p>	<p>9. Kelompok 3 melakukan tahap bermain peran sesuai dengan naskah drama yang telah diberikan.</p> <p>10. Siswa mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 3.</p> <p>11. Siswa berdiskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan oleh kelompok 3.</p> <p>12. Kelompok 4 melakukan tahap bermain peran sesuai dengan naskah drama yang telah diberikan.</p> <p>13. Siswa mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 4.</p> <p>14. Siswa berdiskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan oleh kelompok 4.</p> <p>15. Siswa mengerjakan soal.</p> <p>16. Siswa menceritakan pengalamannya tentang kegiatan jual beli.</p>
Kegiatan Akhir (10 menit)	
<p>1. Guru melakukan evaluasi dan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>2. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.</p>	<p>1. Siswa melakukan evaluasi dan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>2. Siswa berdoa bersama.</p>

J. Penilaian**1. Penilaian ranah kognitif**

Prosedur penilaian : tes tertulis

Instrumen penilaian : soal *posttest*

Bentuk soal : 36 soal pilihan ganda

2. Penilaian ranah afektif

Prosedur penilaian : obsevasi selama penelitian

Instrumen penilaian : lembar observasi

Pedoman penilaian : lembar penilaian

3. Penilaian ranah psikomotor

Prosedur penilaian : penugasan selama pembelajaran

Instrumen penilaian : bermain peran

Pedoman penilaian : lembar penilaian

Mengetahui,
Guru Kelas Eksperimen

Peneliti

Sri Wahyuni, S.Pd
NIP. 19651022 198509 2001

Linda Yanti
NIM. 140210204119

Pertemuan 4**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Kepatihan 06 Jember
Tema	: Kegiatanku
Sub Tema	: Kegiatan Jual Beli
Kelas / Semester	: III-A / 2
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit
Pertemuan ke-	: 4

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar**IPS**

2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah

Bahasa Indonesia

6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar.

C. Indikator**IPS**

- Menjelaskan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
- Menyebutkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

- Mengelompokkan tempat kegiatan jual beli sesuai barang yang dijual.
- Menerapkan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

Bahasa Indonesia

- Menceritakan peristiwa yang pernah dialami berhubungan dengan kegiatan jual beli.

D. Tujuan Pembelajaran

IPS

1. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru siswa mampu memahami tentang kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
2. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa mampu menyebutkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
3. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa mampu mengelompokkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
4. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa dapat menerapkan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
5. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat menceritakan peristiwa yang pernah dialami berhubungan dengan kegiatan jual beli.

E. Media/Alat bantu dan Sumber Belajar

1. Media/Alat

1. Gambar Kegiatan Jual Beli
2. Naskah drama

2. Sumber Belajar

Nurhadi dan Hartatik F. Rahmawati. 2016. Fun Learning Social Science 3 For Grade III Elementary School. Bandung: Grafindo Media Pratama.

F. Materi pembelajaran

Kegiatan jual beli.

G. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Metode : Bermain peran, ceramah, dan diskusi.

Pendekatan : *Scientific* dengan menggunakan metode bermain peran

H. Karakter Siswa yang Diharapkan

1. Karakter disiplin, ditanamkan melalui pemanfaatan waktu dengan baik untuk menyelesaikan tugas yang diberikan
2. Karakter peduli, ditanamkan melalui menghargai orang lain saat berbicara atau saat memperhatikan penjelasan orang lain.
3. Karakter mandiri, ditanamkan melalui kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas individu tanpa bantuan teman-temannya.
4. Karakter kerja sama, ditanamkan melalui aktivitas kelompok yang menunjukkan sikap kerja sama dengan baik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

I. Skenario Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kegiatan Awal (10 menit)	
1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.	1. Siswa menjawab salam dari guru.
2. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.	2. Siswa berdoa bersama menurut agama dan keyakinan masing-masing.
3. Guru menanyakan keadaan/kondisi kepada siswa (Menanya)	3. Siswa menjawab pertanyaan dari guru.
4. Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan tempat kegiatan jual beli dan melakukan tepuk tangan semangat.	4. Siswa mendengarkan penjelasan guru dan melakukan tepuk tangan semangat.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi yang akan dipelajari.	5. Siswa mendengarkan guru.

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kegiatan Inti (165 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menghangatkan suasana dan memotivasi siswa. 2. Guru menjelaskan kembali mengenai peraturan bermain peran. 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab berkaitan dengan bermain peran. (Menanya) 4. Guru mempersiapkan penonton dengan menginformasikan bahwa kelompok lain bertugas untuk mengamati seperti hari sebelumnya. (menalar) 5. Guru menyuruh kelompok selanjutnya yang belum memainkan peran untuk menampilkan. 6. Guru menyuruh kelompok 3 untuk menampilkan atau memerankan drama sesuai naskah yang diberikan pada pertemuan sebelumnya yaitu kelompok 3 dengan dialog “Persiapan Merayakan Ulang Tahun” (Mencoba) 7. Guru memberi tugas kepada kelompok lain untuk mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 3. (Mengamati) 8. Guru mengajak siswa berdiskusi pemeranan yang dimainkan oleh kelompok 3. Mengomunikasikan) 9. Guru menyuruh kelompok 4 untuk menampilkan atau memerankan drama sesuai naskah yang diberikan pada pertemuan sebelumnya yaitu kelompok 4 dengan dialog “ Kegiatan di Sekolah”. (Mencoba) 10. Guru memberi tugas kepada kelompok lain untuk mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 4. (Mengamati) 11. Guru mengajak siswa berdiskusi pemeranan yang dimainkan oleh 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan penjelasan guru. 2. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru. 3. Siswa bertanya tentang bermain peran. (Menanya) 4. Siswa mendengarkan penjelasan guru dan kelompok yang tidak bermain peran sebagai penonton yaitu mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok yang tampil. 5. Siswa mendengarkan penjelasan guru. 6. Kelompok melakukan tahap bermain peran sesuai dengan naskah drama yang telah diberikan. 7. Siswa mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 3. 8. Siswa berdiskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan oleh kelompok 3. 9. Kelompok 4 melakukan tahap bermain peran sesuai dengan naskah drama yang telah diberikan. 10. Siswa mengamati peran yang dimainkan oleh kelompok 4. 11. Siswa berdiskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan oleh kelompok 4.

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
kelompok 4. (Mengomunikasikan) 12. Guru memberikan soal <i>posttes</i> . 13. Guru mengajak siswa untuk membagi pengalaman dan mengambil keputusan.	12. Siswa mengerjakan soal <i>posttest</i> . 13. Siswa membagi pengalaman dan mengambil keputusan.
Kegiatan Akhir (10 menit)	
1. Guru melakukan evaluasi dan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.	1. Siswa melakukan evaluasi dan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Siswa berdoa bersama.

J. Penilaian

1. Penilaian ranah kognitif

Prosedur penilaian : tes tertulis

Instrumen penilaian : soal *posttest*

Bentuk soal : 36 soal pilihan ganda

2. Penilaian ranah afektif

Prosedur penilaian : observasi selama penelitian

Instrumen penilaian : lembar observasi

Pedoman penilaian : lembar penilaian

3. Penilaian ranah psikomotor

Prosedur penilaian : penugasan selama pembelajaran

Instrumen penilaian : bermain peran

Pedoman penilaian : lembar penilaian

Mengetahui,
Guru Kelas Eksperimen

Peneliti

Sri Wahyuni, S.Pd
NIP. 19651022 198509 2001

Linda Yanti
NIM. 140210204119

F. 2 Kelas Kontrol

Pertemuan 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN Kepatihan 06 Jember
Tema	: Kegiatanku
Sub Tema	: Kegiatan Jual Beli
Kelas / Semester	: III-B / 2
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit
Pertemuan ke-	: 1

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

IPS

- 2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah

Bahasa Indonesia

- 6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar.

C. Indikator

IPS

- Menjelaskan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

- Menyebutkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
- Mengelompokkan tempat kegiatan jual beli sesuai barang yang dijual.
- Menerapkan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

Bahasa Indonesia

- Menceritakan peristiwa yang pernah dialami berhubungan dengan kegiatan jual beli.

D. Tujuan Pembelajaran

IPS

1. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru siswa mampu memahami tentang kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
2. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa mampu menyebutkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
3. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa mampu mengelompokkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
4. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa dapat menerapkan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
5. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat menceritakan peristiwa yang pernah dialami berhubungan dengan kegiatan jual beli.

E. Media/Alat bantu dan Sumber Belajar

1. Media/Alat

Gambar Kegiatan Jual Beli

2. Sumber Belajar

Nurhadi dan Hartatik F. Rahmawati. 2016. Fun Learning Social Science 3 For Grade III Elementary School. Bandung: Grafindo Media Pratama.

F. Materi pembelajaran

Kegiatan jual beli.

G. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Metode : Ceramah, tanya jawab, penugasan, dan diskusi.

Pendekatan : *Scientific* tanpa menggunakan metode bermain peran

H. Karakter Siswa yang Diharapkan

1. Karakter disiplin, ditanamkan melalui pemanfaatan waktu dengan baik untuk menyelesaikan tugas yang diberikan
2. Karakter peduli, ditanamkan melalui menghargai orang lain saat berbicara atau saat memperhatikan penjelasan orang lain.
3. Karakter mandiri, ditanamkan melalui kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas individu tanpa bantuan teman-temannya.
4. Karakter kerja sama, ditanamkan melalui aktivitas kelompok yang menunjukkan sikap kerja sama dengan baik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

I. Skenario Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kegiatan Awal (10 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. 2. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. 3. Guru menanyakan keadaan/kondisi kepada siswa (Menanya) 4. Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan tempat kegiatan jual beli dan melakukan tepuk tangan semangat. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi yang akan dipelajari. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab salam dari guru. 2. Siswa berdoa bersama menurut agama dan keyakinan masing-masing. 3. Siswa menjawab pertanyaan dari guru. 4. Siswa mendengarkan penjelasan guru dan melakukan tepuk tangan semangat. 5. Siswa mendengarkan guru.

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kegiatan Inti (165 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menghangatkan suasana dan memotivasi siswa. 2. Guru menjelaskan materi berkaitan dengan kegiatan jual beli. 3. Guru menunjukkan gambar kegiatan jual beli yang ada di lingkungan rumah dan sekolah. (Mengamati) 4. Guru menanyakan tempat kegiatan jual beli yang ada di rumah dan di sekolah. (Menanya) 5. Guru memberikan tugas kepada siswa tentang kegiatan jual beli dengan menunjuk gambar tempat kegiatan jual beli. (Mencoba) 6. Guru bersama siswa membahas bersama tugas yang sudah dikerjakan. (Mencoba) 7. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami. (Menanya) 8. Guru memberi tindak lanjut kepada siswa dengan menyuruh siswa mempelajari kembali tentang materi yang telah dipelajari. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan pengarahan guru. 2. Siswa mendengarkan penjelasan guru materi tentang kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah. 3. Siswa mengamati gambar kegiatan jual beli. 4. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang tempat kegiatan jual beli yang ada di rumah dan sekolah. 5. Siswa mengerjakan tugas dari guru. 6. Siswa membahas bersama. 7. Siswa bertanya apabila ada yang belum dipahami. 8. Siswa belajar dirumah.
Kegiatan Akhir (10 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. 2. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. 2. Siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.

J. Penilaian

1. Penilaian ranah kognitif

Prosedur penilaian : tes tertulis

Instrumen penilaian : soal *posttest*

Bentuk soal : 36 soal pilihan ganda

2. Penilaian ranah afektif

Prosedur penilaian : obsevasi selama penelitian

Instrumen penilaian : lembar observasi

Pedoman penilaian : lembar penilaian

3. Penilaian ranah psikomotor

Prosedur penilaian : penugasan selama pembelajaran

Instrumen penilaian : bercerita

Pedoman penilaian : lembar penilaian

Mengetahui,
Guru Kelas Kontrol

Peneliti

Siti Rokayah, S.Pd
NIP. 19590523 197907 2001

Linda Yanti
NIM. 140210204119

Pertemuan 2

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN Kepatihan 06 Jember
Tema	: Kegiatanku
Sub Tema	: Kegiatan Jual Beli
Kelas / Semester	: III-B / 2
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit
Pertemuan ke-	: 2

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

IPS

- 2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah

Bahasa Indonesia

- 6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar.

C. Indikator

IPS

- Menjelaskan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

- Menyebutkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
- Mengelompokkan tempat kegiatan jual beli sesuai barang yang dijual.
- Menerapkan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

Bahasa Indonesia

- Menceritakan peristiwa yang pernah dialami berhubungan dengan kegiatan jual beli.

D. Tujuan Pembelajaran

IPS

1. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru siswa mampu memahami tentang kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
2. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa mampu menyebutkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
3. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa mampu mengelompokkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
4. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa dapat menerapkan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
5. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat menceritakan peristiwa yang pernah dialami berhubungan dengan kegiatan jual beli.

E. Media/Alat bantu dan Sumber Belajar

1. Media/Alat

Gambar Kegiatan Jual Beli

2. Sumber Belajar

Nurhadi dan Hartatik F. Rahmawati. 2016. Fun Learning Social Science 3 For Grade III Elementary School. Bandung: Grafindo Media Pratama.

F. Materi pembelajaran

Kegiatan jual beli.

G. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Metode : Ceramah, tanya jawab, penugasan, dan diskusi.

Pendekatan : *Scientific* tanpa menggunakan metode bermain peran

H. Karakter Siswa yang Diharapkan

1. Karakter disiplin, ditanamkan melalui pemanfaatan waktu dengan baik untuk menyelesaikan tugas yang diberikan
2. Karakter peduli, ditanamkan melalui menghargai orang lain saat berbicara atau saat memperhatikan penjelasan orang lain.
3. Karakter mandiri, ditanamkan melalui kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas individu tanpa bantuan teman-temannya.
4. Karakter kerja sama, ditanamkan melalui aktivitas kelompok yang menunjukkan sikap kerja sama dengan baik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

I. Skenario Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kegiatan Awal (10 menit)	
1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.	1. Siswa menjawab salam dari guru.
2. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.	2. Siswa berdoa bersama menurut agama dan keyakinan masing-masing.
3. Guru menanyakan keadaan/kondisi kepada siswa (Menanya)	3. Siswa menjawab pertanyaan dari guru.
4. Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan tempat kegiatan jual beli dan melakukan tepuk tangan semangat.	4. Siswa mendengarkan penjelasan guru dan melakukan tepuk tangan semangat.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi yang akan dipelajari.	5. Siswa mendengarkan guru.

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kegiatan Inti (165 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi tentang kegiatan jual beli yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya. 2. Guru membentuk kelompok. 3. Guru memberikan cerita kepada masing-masing kelompok untuk dibaca. (Menalar) 4. Guru memberikan contoh tentang kegiatan jual beli yang ada pada cerita tersebut. (Mengamati) 5. Guru menyuruh masing-masing kelompok untuk membuat cerita tentang kegiatan jual beli yang ada di sekolah. (Mencoba) 6. Kelompok 1 maju di depan kelas untuk membacakan cerita yang diberikan oleh guru. (Mencoba) 7. Kelompok lain mengamati dan memberikan pendapat. (Mengamati) 8. Kelompok 2 maju di depan kelas untuk membacakan cerita yang diberikan oleh guru. (Mencoba) 7. Kelompok lain mengamati dan memberikan pendapat. (Mengamati) 8. Guru memberi tahu kepada siswa bahwa kelompok yang belum maju, di lanjutkan pada hari selanjutnya. 9. Guru memberi tindak lanjut kepada siswa dengan menyuruh siswa mempelajari kembali tentang materi yang telah dipelajari. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan jual beli. 2. Siswa membentuk kelompok. 3. Siswa membaca cerita. 4. Siswa mengamati guru. 5. Siswa mengerjakan tugas dari guru. 6. Perwakilan dari kelompok 1 maju untuk bercerita kegiatan jual beli yang ada di sekolah. 7. Siswa mengamati. 8. Perwakilan dari kelompok 2 maju untuk bercerita kegiatan jual beli yang ada di sekolah. 7. Siswa mengamati. 8. Siswa mendengarkan guru. 9. Siswa mendengarkan penjelasan guru.
Kegiatan Akhir (10 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. 2. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. 2. Siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.

J. Penilaian

1. Penilaian ranah kognitif

Prosedur penilaian : tes tertulis

Instrumen penilaian : soal *posttest*

Bentuk soal : 36 soal pilihan ganda

2. Penilaian ranah afektif

Prosedur penilaian : obsevasi selama penelitian

Instrumen penilaian : lembar observasi

Pedoman penilaian : lembar penilaian

3. Penilaian ranah psikomotor

Prosedur penilaian : penugasan selama pembelajaran

Instrumen penilaian : bercerita

Pedoman penilaian : lembar penilaian

Mengetahui,
Guru Kelas Kontrol

Peneliti

Siti Rokayah, S.Pd
NIP. 19590523 197907 2001

Linda Yanti
NIM. 140210204119

Pertemuan 3

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN Kepatihan 06 Jember
Tema	: Kegiatanku
Sub Tema	: Kegiatan Jual Beli
Kelas / Semester	: III-B / 2
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit
Pertemuan ke-	: 3

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

IPS

- 2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah

Bahasa Indonesia

- 6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar.

C. Indikator

IPS

- Menjelaskan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
- Menyebutkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

- Mengelompokkan tempat kegiatan jual beli sesuai barang yang dijual.
- Menerapkan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

Bahasa Indonesia

- Menceritakan peristiwa yang pernah dialami berhubungan dengan kegiatan jual beli.

D. Tujuan Pembelajaran

IPS

1. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru siswa mampu memahami tentang kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
2. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa mampu menyebutkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
3. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa mampu mengelompokkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
4. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa dapat menerapkan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
5. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat menceritakan peristiwa yang pernah dialami berhubungan dengan kegiatan jual beli.

E. Media/Alat bantu dan Sumber Belajar

1. Media/Alat

Gambar Kegiatan Jual Beli

2. Sumber Belajar

Nurhadi dan Hartatik F. Rahmawati. 2016. Fun Learning Social Science 3 For Grade III Elementary School. Bandung: Grafindo Media Pratama.

F. Materi pembelajaran

Kegiatan jual beli.

G. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Metode : Ceramah, tanya jawab, penugasan, dan diskusi.

Pendekatan : *Scientific* tanpa menggunakan metode bermain peran

H. Karakter Siswa yang Diharapkan

1. Karakter disiplin, ditanamkan melalui pemanfaatan waktu dengan baik untuk menyelesaikan tugas yang diberikan
2. Karakter peduli, ditanamkan melalui menghargai orang lain saat berbicara atau saat memperhatikan penjelasan orang lain.
3. Karakter mandiri, ditanamkan melalui kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas individu tanpa bantuan teman-temannya.
4. Karakter kerja sama, ditanamkan melalui aktivitas kelompok yang menunjukkan sikap kerja sama dengan baik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

I. Skenario Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kegiatan Awal (10 menit)	
1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. 2. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. 3. Guru menanyakan keadaan/kondisi kepada siswa (Menanya) 4. Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan tempat kegiatan jual beli dan melakukan tepuk tangan semangat. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi yang akan dipelajari.	1. Siswa menjawab salam dari guru. 2. Siswa berdoa bersama menurut agama dan keyakinan masing-masing. 3. Siswa menjawab pertanyaan dari guru. 4. Siswa mendengarkan penjelasan guru dan melakukan tepuk tangan semangat. 5. Siswa mendengarkan guru.
Kegiatan Inti (165 menit)	
1. Guru menghangatkan suasana dan	1. Siswa mendengarkan.

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<p>memotivasi siswa.</p> <p>2. Guru mengulas sekilas pembelajaran hari sebelumnya.</p> <p>3. Guru menyuruh kelompok selanjutnya untuk bercerita di depan kelas. (Mencoba)</p> <p>4. Kelompok 3 maju di depan kelas untuk membacakan cerita yang diberikan oleh guru. (Mencoba)</p> <p>5. Kelompok lain mengamati dan memberikan pendapat. (Mengamati)</p> <p>6. Kelompok 4 maju di depan kelas untuk membacakan cerita yang diberikan oleh guru. (Mencoba)</p> <p>7. Kelompok lain mengamati dan memberikan pendapat. (Mengamati)</p> <p>8. Guru memberikan tugas kepada siswa. (Mencoba)</p> <p>9. Guru bersama siswa membahas bersama tugas yang sudah dikerjakan. (Mencoba)</p> <p>10. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami. (Menanya)</p> <p>11. Guru memberi tindak lanjut kepada siswa dengan menyuruh siswa mempelajari kembali tentang materi yang telah dipelajari.</p>	<p>2. Guru mendengarkan penjelasan guru.</p> <p>3. Siswa mendengarkan guru.</p> <p>4. Perwakilan dari kelompok 3 maju untuk bercerita.</p> <p>5. Siswa mengamati.</p> <p>6. Perwakilan dari kelompok 4 maju untuk bercerita.</p> <p>7. Siswa mengamati.</p> <p>8. Siswa mengerjakan tugas.</p> <p>9. Siswa mendengarkan guru.</p> <p>10. Siswa bertanya.</p> <p>11. Siswa mendengarkan guru.</p>
Kegiatan Akhir (10 menit)	
<p>1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>2. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.</p>	<p>1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>2. Siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.</p>

J. Penilaian

1. Penilaian ranah kognitif

Prosedur penilaian : tes tertulis

Instrumen penilaian : soal *posttest*

Bentuk soal : 36 soal pilihan ganda

2. Penilaian ranah afektif

Prosedur penilaian : obsevasi selama penelitian

Instrumen penilaian : lembar observasi

Pedoman penilaian : lembar penilaian

3. Penilaian ranah psikomotor

Prosedur penilaian : penugasan selama pembelajaran

Instrumen penilaian : bercerita

Pedoman penilaian : lembar penilaian

Mengetahui,
Guru Kelas Kontrol

Peneliti

Siti Rokayah, S.Pd
NIP. 19590523 197907 2001

Linda Yanti
NIM. 140210204119

Pertemuan 4**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Kepatihan 06 Jember
Tema	: Kegiatanku
Sub Tema	: Kegiatan Jual Beli
Kelas / Semester	: III-B / 2
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit
Pertemuan ke-	: 4

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar**IPS**

2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah

Bahasa Indonesia

6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar.

C. Indikator**IPS**

- Menjelaskan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
- Menyebutkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

- Mengelompokkan tempat kegiatan jual beli sesuai barang yang dijual.
- Menerapkan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

Bahasa Indonesia

- Menceritakan peristiwa yang pernah dialami berhubungan dengan kegiatan jual beli.

D. Tujuan Pembelajaran

IPS

1. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru siswa mampu memahami tentang kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
2. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa mampu menyebutkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
3. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa mampu mengelompokkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
4. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru dan memperagakan peran tentang kegiatan jual beli siswa dapat menerapkan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
5. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat menceritakan peristiwa yang pernah dialami berhubungan dengan kegiatan jual beli.

E. Media/Alat bantu dan Sumber Belajar

1. Media/Alat

Gambar Kegiatan Jual Beli

2. Sumber Belajar

Nurhadi dan Hartatik F. Rahmawati. 2016. Fun Learning Social Science 3 For Grade III Elementary School. Bandung: Grafindo Media Pratama.

F. Materi pembelajaran

Kegiatan jual beli.

G. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Metode : Ceramah, tanya jawab, penugasan, dan diskusi.

Pendekatan : *Scientific* tanpa menggunakan metode bermain peran

H. Karakter Siswa yang Diharapkan

1. Karakter disiplin, ditanamkan melalui pemanfaatan waktu dengan baik untuk menyelesaikan tugas yang diberikan
2. Karakter peduli, ditanamkan melalui menghargai orang lain saat berbicara atau saat memperhatikan penjelasan orang lain.
3. Karakter mandiri, ditanamkan melalui kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas individu tanpa bantuan teman-temannya.
4. Karakter kerja sama, ditanamkan melalui aktivitas kelompok yang menunjukkan sikap kerja sama dengan baik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

I. Skenario Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kegiatan Awal (10 menit)	
1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. 2. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. 3. Guru menanyakan keadaan/kondisi kepada siswa (Menanya) 4. Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan tempat kegiatan jual beli dan melakukan tepuk tangan semangat. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi yang akan dipelajari.	1. Siswa menjawab salam dari guru. 2. Siswa berdoa bersama menurut agama dan keyakinan masing-masing. 3. Siswa menjawab pertanyaan dari guru. 4. Siswa mendengarkan penjelasan guru dan melakukan tepuk tangan semangat. 5. Siswa mendengarkan guru.
Kegiatan Inti (165 menit)	
1. Guru menghangatkan suasana dan	1. Siswa mendengarkan guru.

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
memotivasi siswa 2. Guru menjelaskan materi yang sudah dijelaskan pada hari sebelumnya. 3. Guru memberikan gambar pada siswa tentang kegiatan jual beli. (Mengamati) 4. Guru menanyakan pada siswa contoh-contoh tempat kegiatan jual beli yang ada di rumah. (Menanya) 5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab berkaitan dengan kegiatan jual beli. (Menanya) 6. Guru menyuruh semua siswa untuk menuliskan pengalaman berkaitan dengan kegiatan jual beli. 7. Guru memberikan soal <i>posttest</i> . 8. Guru mengajak siswa untuk membagi pengalaman dan mengambil keputusan.	2. Siswa mendengarkan penjelasan guru materi tentang kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah. 3. Siswa mengamati. 4. Siswa menjawab. 5. Siswa bertanya. 6. Siswa menceritakan pengalaman yang berkaitan dengan kegiatan jual beli. 7. Siswa mengerjakan soal <i>posttest</i> . 8. . Siswa membagi pengalaman dan mengambil keputusan.
Kegiatan Akhir (10 menit)	
1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. 2. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.	1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. 2. Siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.

J. Penilaian

1. Penilaian ranah kognitif

Prosedur penilaian : tes tertulis

Instrumen penilaian : soal *posttest*

Bentuk soal : 36 soal pilihan ganda

2. Penilaian ranah afektif

Prosedur penilaian : obsevasi selama penelitian

Instrumen penilaian : lembar observasi

Pedoman penilaian : lembar penilaian

3. Penilaian ranah psikomotor

Prosedur penilaian : penugasan selama pembelajaran

Instrumen penilaian : bercerita

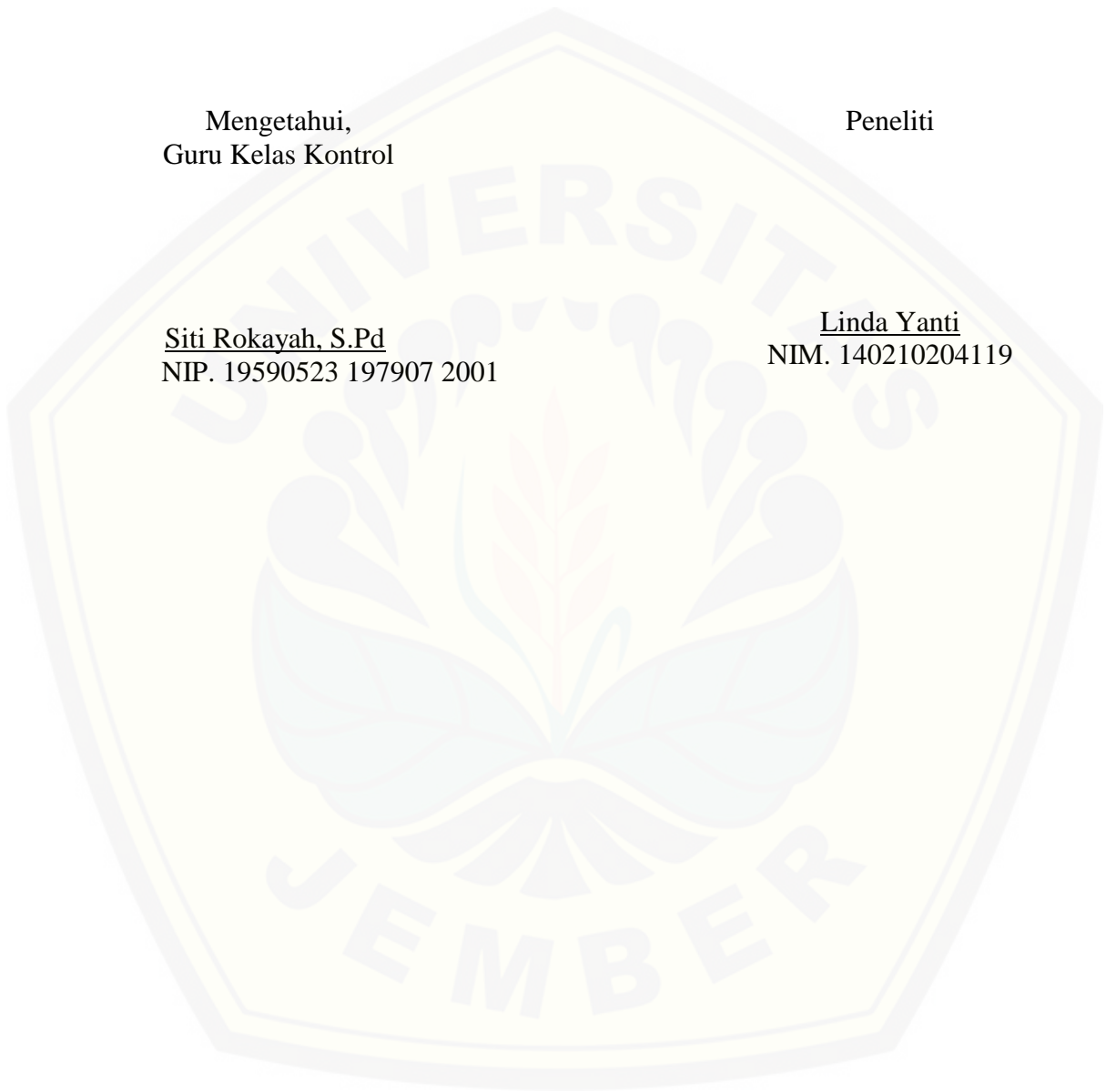
Pedoman penilaian : lembar penilaian

Mengetahui,
Guru Kelas Kontrol

Peneliti

Siti Rokayah, S.Pd
NIP. 19590523 197907 2001

Linda Yanti
NIM. 140210204119



Lampiran G. Materi Pembelajaran

Kegiatan Jual Beli

A. Kegiatan Jual Beli di Lingkungan Rumah

Setiap keluarga mempunyai kebutuhan. Kebutuhan tersebut antara lain adalah makanan, pakaian dan kebutuhan hidup lainnya. Untuk mendapatkan semua kebutuhan kita harus berbelanja. Tempat-tempat perbelanjaan antara lain warung, toko dan pasar.

1. Macam-macam tempat kegiatan jual beli

Tempat terjadinya kegiatan jual beli, antara lain di warung toko-toko dan pasar baik pasar tradisional maupun pasar swalayan. Berikut adalah kegiatan tempat jual beli.

a. Warung

Warung adalah tempat untuk menjual dan membeli barang kebutuhan sehari-hari. Contohnya, beras, minyak, kopi, teh, sayur-sayuran, sabun, pasta gigi, sampo dan berbagai keperluan lainnya. Warung biasanya terdapat di rumha-rumah. Barang-barang yang dijual juga hanya sedikit dan harganya kadang boleh ditawar.



Gambar 1. Warung menjual barang kebutuhan sehari-hari.

b. Toko

Toko adalah tempat untuk menjual dan membeli barang, barang yang dijual di toko biasanya lebih banyak dari pada diwarung dengan adanya toko khusus menjual satu macam kebutuhan saja. Misalnya, toko beras, sepatu, pakaian, alat listrik dan mainan. Harga barang di toko sudah ditetapkan dan tidak boleh ditawar. Di

toko kita bisa memilih barang dengan bebas dan membayar sesuai dengan harga yang telah ditetapkan.



Gambar 2. Toko sepatu menjual berbagai macam sepatu



Gambar 3. Toko baju menjual berbagai macam baju.

c. Pasar

Pasar adalah tempat berkumpulnya para penjual dan pembeli. Semua kebutuhan sehari-hari tersedia di pasar. Di pasar banyak kios-kios yang menjual berbagai macam barang. Ada kios yang khususnya menjual sayuran, daging sapi, daging ayam, buah sembako dan masih banyak lagi barang-barang yang dijual di pasar. Di pasar kita dapat memilih dan menawar barang yang akan kita beli sehingga kita dapat membeli kebutuhan kita dengan harga yang lebih murah.



Gambar 4. Berbelanja di pasar dapat memilih sendiri dan bisa di tawar.

1) Jenis-jenis pasar

Berdasarkan cara jual belinya, pasar dibedakan menjadi pasar tradisional dan pasar modern.

a) Pasar tradisional

Pasar tradisional terdiri dari banyak penjual. Biasanya pasar dibagi menjadi beberapa gang. Gang dalam pasar biasanya disebut los. Ada los buah-buahan, pakaian dan beras. Di pasar tradisional bisa terjadi tawar menawar antara penjual dan pembeli. Harga yang dibayarkan berdasarkan kesepakatan. Kita membayar langsung dengan pedagang. Kita juga dilayani langsung oleh pedagang.

b) Pasar modern

Pasar modern tidak terjadi tawar menawar. Harga telah ditetapkan oleh penjual. Kita membayar melalui kasir. Kasir merupakan petugas khusus yang melayani pembelajaran. Di pasar modern, kita bisa mengambil sendiri barang yang kita inginkan. Dengan kata lain adalah swalayan. Belanja di pasar modern lebih nyaman, namun biasanya harganya lebih mahal. Kita tidak bisa menawar barang yang kita inginkan.

2) Kelebihan dan kelemahan pasar tradisioanal dan pasar modern

Kelebihan pasar tradisional yaitu, harga lebih murah dan harga bisa ditawar. Kekurangan pasar tradisional yaitu, tempat kurang nyaman dan keamanan kurang terjamin.

Kelebihan pasar modern yaitu, tempat nyaman, keamanan lebih terjamin, mtu barang lebih terjamin. Kekurangan pasar modern yaitu, harga barang mahal dan tidak bisa ditawar.

d. Supermarket

Supermarket adalah toko yang pembelinya dapat memilih dan mengambil barang yang ingin dibeli. Barang-barang di supemarket tidak bisa ditawar. Persediaan barang disupermaket lebih banyak dan lebih lengkap dibandingkan toko biasa. Setelah mengambil barang-barang yang dibutuhkan, pembeli membawanya ke kasir. Kasir akan mengtung jumlah barang yang dibeli dan menyebutkan jumlah harga yang harus dibayar oleh pembeli. Untuk mengatasi antrian yang panjang,biasanya disediakan beberapa tempat pembayaran di supermarket. Tempat pembelanjaan di supermarket dibuat nyaman. Ruangnya diberi penyejuk udara dan AC. Di supermaket juga dilengkapi dengan arena permainan anak dan kantin.



Gambar 5. Berbelanja di Supermarket dapat memilih dan mengambil sendiri barang yang diinginkan.

2. Barang kebutuhan sehari-hari

Kita hidup membutuhkan berbagai macam barang. Misalnya, kebutuhan untuk makan. Makan merupakan kebutuhan pokok.

Kita memerlukan nasi yang berasal dari beras. Kita juga memerlukan sayuran, telur daging, ikan, dan tempek untuk lauk pauk. Untuk membersihkan badan kita perlu mandi. Untuk mandi kita membutuhkan sabun, sampo, sikat gigi dan pasta gigi. Sabun mandi untuk membersihkan badan. Pasta gigi dan sikat gigi berguna untuk membersihkan gigi dari kuman penyakit dan sampo untuk mencuci rambut. Ibu berbelanja ke pasar. Ibu membeli kebutuhan sehari-hari. Di pasar tersebut ada banyak barang antara lain, beras, gula pasir, teh, kopi, susu, minyak goreng, telur, daging, ikan, sampo, sayuran, buah-buahan dan ada banyak lagi barang-barang yang ada di pasar.



Gambar 6. Beberapa barang kebutuhan sehari-hari.

B. Kegiatan Jual Beli di Lingkungan Sekolah

Kegiatan jual beli selain yang ada di pasar, warung dan toko seperti yang sudah diuraikan di atas ada juga kegiatan jual beli yang ada disekolah.

Kegiatan jual beli yang ada di sekolah, antara lain koperasi dan kantin sekolah.

1. Koperasi Sekolah

Di sekolah biasanya ada koperasi sekolah menjual berbagai keperluan dan perlengkapan sekolah seperti buku, pensil, penggaris, penghapus dan lain-lain. Harga barang yang dijual di koperasi biasanya lebih murah atau sama dengan harga di pasar. Kita bisa membeli perlengkapan sekolah yang kita perlukan di Koperasi sekolah.



Gambar 7. Koperasi sekolah menjual berbagai perlengkapan sekolah.

2. Kantin Sekolah

Selain koperasi, di sekolah juga ada kantin. Kantin ini menjual berbagai macam makanan. Bila istirahat tiba, kita bisa membeli makanan dan minuman di kantin. Jadi, kita tidak perlu membeli jajanan di sekolah. Biasanya makanan atau jajanan yang dijual di kantin sekolah lebih sehat. Makanan yang dijual di kantin sekolah selalu di bungkus dengan plastik atau ditutupi, sehingga lebih terjamin kesehatannya.



Gambar 8. Kantin sekolah menjual berbagai makanan dan minuman. Sebaiknya bila membeli jajanan pilihlah yang dibungkus plastik atau jajanan yang ditempatkan dalam wadah yang tertutup. Hal ini untuk menjaga agar makanan tidak dihinggapi lalat. Makanan yang dihinggapi lalat bisa menyebabkan sakit perut. Jadi, berhati-hatilah dalam memilih makanan dan minuman.

Lampiran H. Lembar Kerja Siswa**Lembar Kerja Kelompok Siswa****LEMBAR KERJA KELOMPOK****Kegiatan Jual Beli**

Nama Kelompok :

Anggota :

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

Petunjuk :

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

1. Sebutkan tokoh-tokoh yang ada didalam cerita tersebut?

Jawab:

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

2. Dimana saja tempat kegiatan jual beli yang ada dalam drama tersebut?

Jawab:

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

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

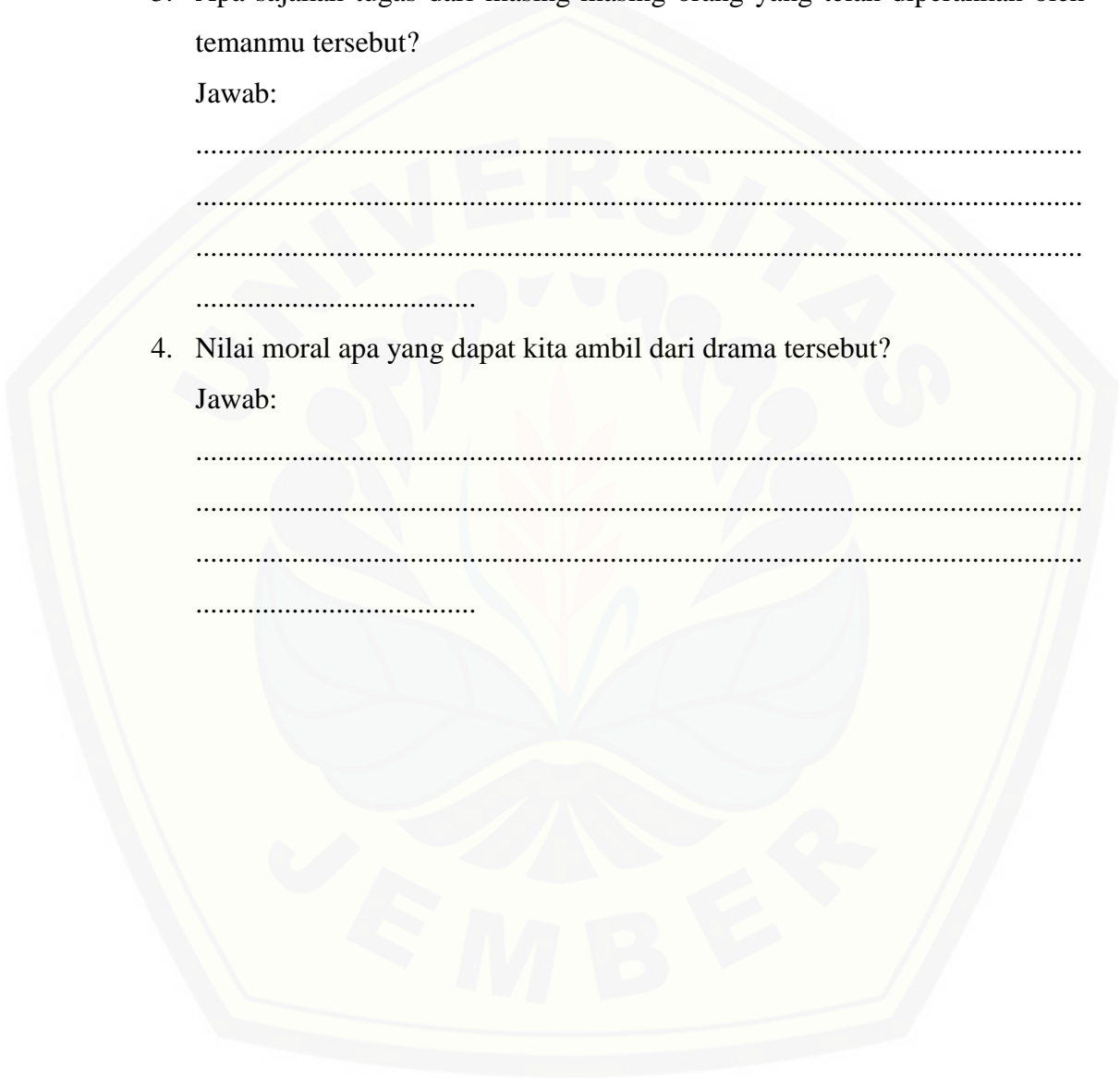
Jawab:

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

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

Jawab:

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



Lembar Kerja Kelompok**Kegiatan Jual Beli**

Nama :

Kelas :

Petunjuk soal!

1. Amati tempat kegiatan jual beli di lingkungan sekitar rumah dan sekolah yang km ketahui!
2. Tulis tempat kegiatan jual beli tersebut di dalam tabel di bawah ini yang kamu ketahui!

Nomor	Tempat Kegiatan Jual Beli
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Lembar Kerja Kelompok
KEGIATAN JUAL BELI BERSERTA BARANGNYA




Nama :




Kelas :

A. Petunjuk Soal!

1. Perhatikan gambar tempat kegiatan jual beli di bawah ini!
2. Sebutkan nama tempat kegiatan jual beli yang ada di gambar tersebut!

Gambar

No	Gambar	Nama
1.		
2.		
3.		

No	Gambar	Nama
4.		
5.		
6.		

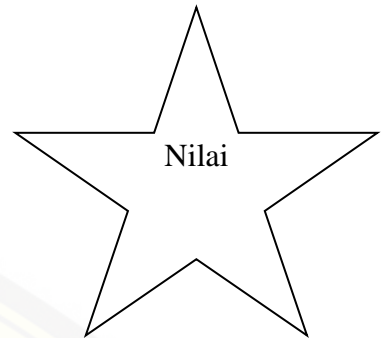
Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar Kerja Siswa

Nama Lengkap:

Kelas:

No. Absen:



1. Menceritakan pengalaman yang sudah dialami tentang kegiatan jual beli!



Lampiran I. Naskah Drama**Teks 1****Ibu Berbelanja Di Pasar**

Di sebuah pasar tradisional di randuagung ibu Rara bersama ibu Dewi akan berbelanja. (Kemudian ibu Rara dan ibu Dewi berjalan menuju tempat berjualan)

Ibu Rara : ikan sapinya 2 kg berapa iya pak?

Penjual ikan : 2 kg ikan sapinya

Ibu rara : tidak bisa kurang pak?

Penjual ikan : tidak bisa pak, itupun saya mendapat untung sedikit sekali.

Ibu rara : iya pak, ini uangnya.

Ibu dewi : ikan ayamnya 1 kg berapa iya pak?

Penjual ikan : ikan ayamnya 1 kg

Ibu dewi : tidak bisa kurang iya pak?

Penjual ikan : tidak bisa pak, itupun saya mendapat untung sedikit sekali.

Ibu dewi : iya pak, ini uangnya.

Penjual ikan : terimah kasih bu.

Ibu rara : sama-sama pak.

Ibu dewi : iya sama-sama pak.

(Sekarang kita mencari sayuran di depan)

Penjual sayur 1 : ibu ini dipilih sayurnya segar-segar.

Ibu dewi : berapa 1 kg tomat dan wortelnya bu?

Penjual sayur1 : perkilonya tomat bu dan wortelnya

Ibu dewi : apa boleh kurang bu?

Penjual sayur 1 : kita sudah mendapat untung sedikit bu dan sekarang sayur sulit sekali mendapatkannya.

penjual sayur 2 : iya bu sekarang musim hujan jadi sulit untuk mendapatkan sayuran di sawah.

Ibu dewi : baik kalau begitu bu, saya akan membeli tomat dan wortelnya dan ini uangnya bu.

Penjual sayur 1 : terimah kasih iya bu

Ibu dewi : iya sama-sama bu.

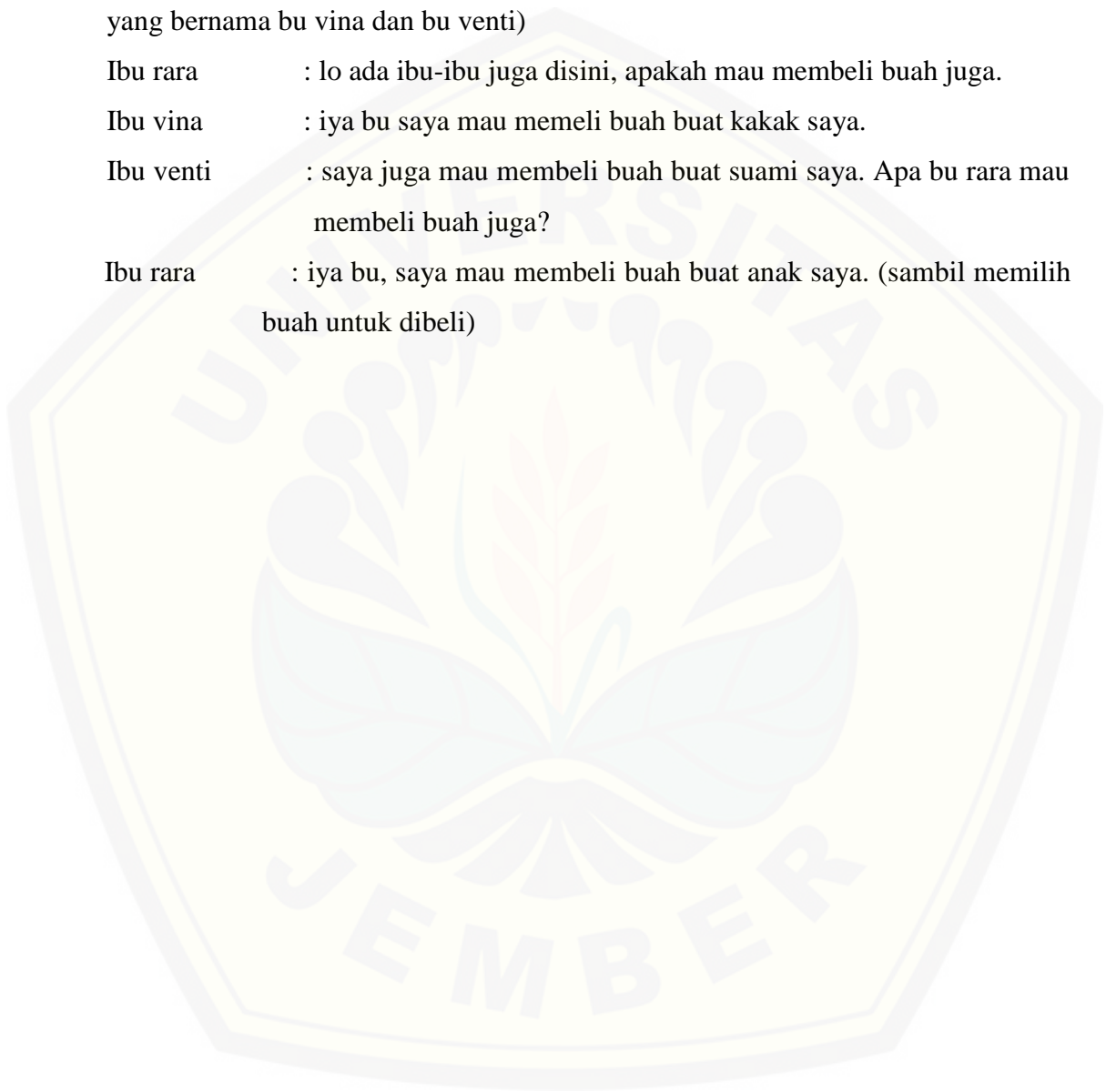
(kemudian ibu Rara dan ibu Dewi berjalan menuju tempat buah untuk membelikan anaknya buah, di tempat buah tersebut ibu Rara bertemu temannya yang bernama bu vina dan bu venti)

Ibu rara : lo ada ibu-ibu juga disini, apakah mau membeli buah juga.

Ibu vina : iya bu saya mau memeli buah buat kakak saya.

Ibu venti : saya juga mau membeli buah buat suami saya. Apa bu rara mau membeli buah juga?

Ibu rara : iya bu, saya mau membeli buah buat anak saya. (sambil memilih buah untuk dibeli)



Teks 2**Pergi ke Supermarket**

Pada hari minggu Riki dan keluarga akan pergi ke rumah saudaranya di Surabaya, mereka telah mempersiapkan semua keperluan untuk disana. Saat perjalanan Ria ingin membeli snack, akhirnya mereka berhenti di Supermarket yang ada di pinggir jalan.

Ria : “Berhenti di depan supermarket iya bapak?”

Bapak : “Iya, ria mau membeli apa di supermarket?”

Ria : “Ria ingin membeli snack”

Ibu : “Ibu juga ingin membeli air minum untuk kalian, supaya nanti tidak haus.”

Petugas supermarket :” Selamat siang, selamat datang di Cyril market. Apa ada yang bisa saya bantu?”

Ibu : “Saya ingin membeli snack”

Petugas supermarket : “Silahkan bu bisa memilih sendiri”

Riki : “Ibu saya ingin membeli es krim yang ada disana, apa boleh?”

Ibu : “Iya ambil saja nanti kita bayar dikasir”

Bapak : “Iya nanti kita bayar dikasir”

Kasir : “ Sudah selesai pak belanjanya”

Bapak : “Iya, sudah” (tersenyum)

Test 3**Persiapan Merayakan Ulang Tahun**

Di hari sabtu terdapat keluarga yang di undang dalam acara ulang tahun. Mereka sedang mempersiapkan baju yang akan dipakai dalam acara ulang tahun tersebut.

Ibu : “Besok teman pada hari mingg eman kalian ada yang ulang tahun iya. Apakah kalian di undang dalam acara tersebut

Rani : “Iya ibu.”

Rini : “ya ibu, tetapi kita tidak memiliki baju untuk acara ulang tahun besok ibu.

Ibu : “Iya kalau begitu, kita membeli baju dulu iya”

Rini : “Horee...”

Rani : “Horee...”

Ibu : “Iya sudah, kita sekarang ke Mall untuk membeli baju buat acara ulang tahun.”

(beberapa jam kemudia, sampailah mereka di Mall. Mereka memilih baju yang cocok untuk acara ulang tahun pada hari minggu)

Karyawati : “Ibu ada yang bisa saya bantu?”

Ibu : “Saya ingin membelikan 2 anak saya baju untuk acara ulang tahun mbak”

Karyawati : “Baik ibu, mari silahkan ikut saya, saya tunjukkan tempatnya” (sambil menunjuk arah baju buat acara ulang tahun)

Ibu : “Terima kasih mbak”

Karyawati : “Apabila ibu telah memuka barang yang telah dibeli, ibu langsung aja menenuju kasir untuk membayar barang ibu”

Ibu : “Baik, Terima kasih telah membantu.”

Teks 4**“Kegiatan Di Sekolah”**

Suatu hari disebuah koperasi sekolah dasar.

Riyan : rina dan rini mau beli apa kalian?

Rina : saya mau membeli buku riyan.

Rini : kalau saya ingin membeli tempat pensil.

Rini : Bu, saya ingin membeli tempat pensil yang ada gambarnya itu, berapa harganya.

Ibu koperasi : 5000 rupiah rin, mau beli berapa?

Rini : saya ingin membeli 1 bu, untuk menggambar nantik di jam pelajaran.

Ibu koperasi : ini rin, penggarisnya

Rini : ini uangnya bu, terima kasih bu.

(Kemudian Riyan, Rini dan Rina berjalan menuju kelas, mereka berjalan melewati taman dan di taman sekolah tersebut Riyan bertemu dengan doni dan temannya)

Riyan : doni kamu mau kemna?

Doni : saya mau ke koperasi ingin membeli buku cerita riyan.

Riyan : saya ikut iya, saya ingin membeli buku tulis.

Doni : Iya ayo riyan.

(setelah sampai dikopersi riyan dan doni membeli buku gambar yang sama)



Lampiran J. Kisi-kisi *Posttest*

KISI-KISI SOAL *Posttest*

Tema	: Keperluan Sehari-hari
Sub Tema	: Kegiatan Jual Beli
Kelas/Semester	: III/2
Standart Kompetensi	
IPS	: 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang
Bahasa Indonesia	: Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan telepon dan cerita
Kompetensi Dasar	
IPS	: 2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah
Bahasa Indonesia	: 6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar

INDIKATOR	JENJANG KEMAMPUAN				NOMOR SOAL	BENTUK SOAL	SKOR
	C1	C2	C3	C4			
1. Menyebutkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.	√				2	Objektif	
	√				22		
	√				27		
	√				31		
	√				33		
	√				38		
2. Mengelompokkan kegiatan jual beli sesuai barang yang dijual.		√			1	Objektif	
		√			3		
		√			5		
		√			17		
		√			25		
			√		28		
		√			32		
		√			37		
		√			39		
		√		6			

INDIKATOR	JENJANG KEMAMPUAN				NOMOR SOAL	BENTUK SOAL	SKOR
	C1	C2	C3	C4			
3. Menjelaskan syarat terjadinya kegiatan jual beli			√		11	Objektif	
				√	12		
		√			14		
4. Menerapkan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah		√			4	Objektif	
		√			10		
				√	18		
				√	21		
		√			37		
				√	40		
5. Membandingkan ciri-ciri tempat kegiatan jual beli di pasar tradisional dan pasar modern			√		7	Objektif	
				√	15		
			√		26		
			√		29		
				√	30		
				√	35		
	√				13		

INDIKATOR	JENJANG KEMAMPUAN				NOMOR SOAL	BENTUK SOAL	SKOR
	C1	C2	C3	C4			
BAHASA INDONESIA		√			29	Objektif	
1. Menjelaskan salah satu kegiatan jual beli yang ada dilingkungan sekitarnya		√			36		
2. Menjelaskan peristiwa yang berhubungan dengan kegiatan jual beli			√		8	Objektif	
			√		16		
				√	20		
			√		23		
			√		24		
		√			34		

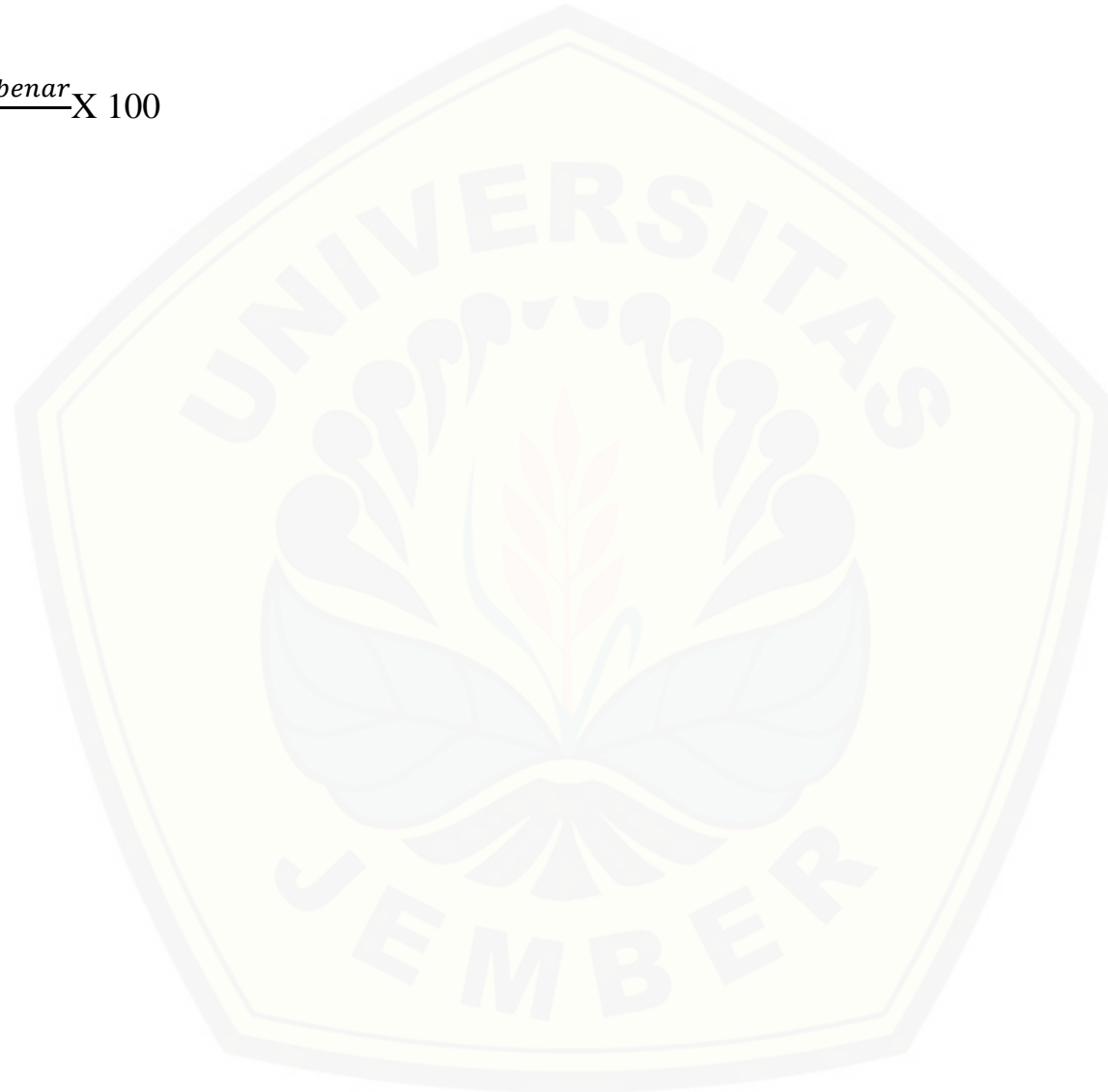
Kriteria penilaian:

Jika setiap butir soal benar bernilai 1, jika salah 0.

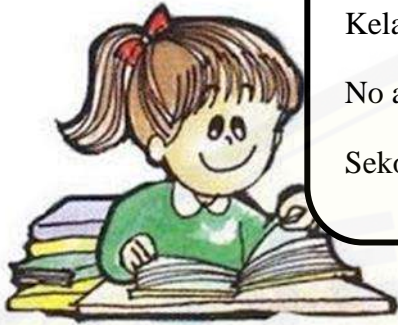
Jumlah butir soal jika benar semua $36 \times 1 = 36$

Jadi, nilai akhirnya dapat dihitung sebagai berikut.

$$N = \frac{\text{Jumlah Jawaban benar}}{36} \times 100$$



Lampiran K. Soal Uji Validitas



Nama :

Kelas :

No absen :

Sekolah :

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

1. Tempat berbelanja yang bisa ditawar adalah.... (C2)
 - a. pasar
 - b. restoran
 - c. mall
 - d. supermarket
2. Tempat jual beli yang menjual barang bekas disebut.... (C1)
 - a. pasar swalayan
 - b. toko buku
 - c. pasar loak
 - d. warung
3. Tempat belanja yang paling murah adalah.... (C2)
 - a. pasar
 - b. mall
 - c. swalayan
 - d. kedai
4. Ibu Ika pergi kepasar. Di pasar Ibu Ika menawar harga barang yang akan dibelinya. Berarti, Ibu Ika berada di pasar.... (C2)
 - a. khusus

- b. swalayan
 - c. modern
 - d. tradisional
5. Restoran merupakan tempat jual beli.... (C2)
- a. ikan, beras, sayuran
 - b. makanan, minuman
 - c. baju, sepatu, tas
 - d. lukisan, gambar
6. Untuk menarik minat pembeli, penjual menawarkan dagangannya dengan...(C2)
- a. sopan
 - b. kata-kata kasar
 - c. berkata cepat
 - d. membentak
7. Perhatikan pernyataan berikut! (C3)
1. harganya dapat ditawar
 2. harganya murah
 3. tempatnya bersih
 4. pembeli dapat membayar dikasir
- Dari pernyataan diatas yang merupakan ciri-ciri pasar tradisional adalah....
- a. 1 dan 2
 - b. 2 dan 3
 - c. 3 dan 4
 - d. 1 dan 3
8. Pada saat jam istirahat disekolah Rara dan Nadif ingin membeli makanan dan minuman. Mereka dapat membeli makanan dan minuman dilingkungan sekolah. Tempat penjual makanan dan minuman disekolah yaitu.... (C3)
- a. apotik
 - b. kantin sekolah
 - c. mall
 - d. pasar
9. Alasan Ibu Ati lebih senang berbelanja di pasar yaitu.... (C4)

1. harga telah ditetapkan
2. barang yang dijual lebih murah
3. semua kebutuhan sehari-hari sudah tersedia dan barangnya lengkap
4. bayar di kasir
5. pembeli boleh menawar barang yang akan dibeli

Dari pernyataan diatas, jawaban yang benar adalah....

- a. 1,2, dan 3
 - b. 2,3, dan 5
 - c. 3,4, dan 5
 - d.1,2, dan 4
10. Cara pembeli berbelanja di pasar swalayan adalah.... (C2)
- a. mengambil barang sendiri
 - b. memesan lewat internet
 - c. dilayani langsung oleh penjual
 - d. menggunakan kurir
11. Seorang pembeli melayani dan mengambil sendiri barang yang dibutuhkan dan akan dibeli, hal ini biasanya terjadi di pasar.... (C3)
- a. pasar induk
 - b. pasar tradisional
 - c. pasar modern
 - d. pasar loak
12. Berikut adalah cara berbelanja di swalayan yaitu sebagai berikut! (C4)
1. membayar barang yang dibeli di kasir
 2. membayar langsung kepada penjual
 3. bertanya pada pelayan tempat barang yang dicari
 4. harga bisa ditawar
 5. memilih dan mengambil sendiri barang yang dibutuhkan
- Urutan yang benar saat berbelanja di swalayan adalah....
- a. 2, 4, dan 5
 - b. 1,4, dan 5
 - c. 5, 3 dan 1

- d. 1, 3 dan 4
13. Kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan jual beli barang yaitu.... (C1)
- pertanian
 - parawisata
 - perindustrian
 - perdagangan
14. Dibawah ini yang tidak termasuk syarat terjadinya jual beli adalah... (C2)
- ada pembeli
 - ada penjual
 - ada harga
 - tidak ada barang
15. Berikut yang termasuk ciri-ciri berbelanja di swalayan yaitu sebagai berikut!
- harga bisa ditawar
 - harga sudah ditetapkan
 - membayar barang yang dibeli di kasir
 - membayar langsung kepada penjual
 - barang sudah tertata dengan rapi, tertib, dan tempatnya bersih.
- Jawaban yang benar adalah... (C4)
- 2, 3, dan 5
 - 1,4, dan 5
 - 1,2, dan 5
 - 1, 3 dan 4
16. Hari minggu Dika berulang tahun dan akan merayakannya dengan mengundang teman-temannya untuk datang ke restoran. Restoran adalah tempat untuk membeli.... (C3)
- bahan bangunan
 - makanan
 - pakaian
 - alat tulis
17. Tempat kegiatan jual beli dengan bermacam-macam barang yang lengkap dan di lengkapi restoran serta ada mainan anak-anak disebut.... (C2)

- a. warung
 - b. stadion
 - c. mall
 - d. bioskop
18. Alasan didirikan kantin sekolah adalah....
1. agar siswa membeli makanan yang sehat
 2. membayar dengan kartu kredit
 3. agar makanan yang dibeli siswa terjamin kebersihannya
 4. agar guru memperoleh keuntungan
 5. agar siswa mudah dan dekat membeli makanan
- Dari pernyataan diatas, jawaban yang benar adalah.... (C4)
- a. 1,3, dan 5
 - b. 1, 4, dan 5
 - c. 2, 3, dan 5
 - d. 4,3, dan 2
29. Ketika berbelanja sebaiknya kita memilih dan membeli barang sesuai dengan.... (C2)
- a. semua barang dibeli
 - b. barang yang tidak diinginkan
 - c. barang yang dibutuhkan
 - d. barang yang harganya mahal
20. Televisi dirumah Bapak Yoga sedang rusak. Bapak Yoga akan menggantinya dengan yang baru. Maka Bapak Yoga dapat membeli Televisi di.... (C3)
- a. apotik
 - b. mebel
 - c. toko bangunan
 - d. toko elektronik
21. Perhatikan pernyataan berikut!
1. karena sedang sakit
 2. untuk membeli obat
 3. untuk membeli sayuran

4. untuk membeli sepatu
5. karena mempunyai penyakit
- Dari pernyataan di atas, alasan orang pergi ke apotik adalah.... (C4)
- 2, 3 dan 4
 - 3, 4 dan 5
 - 1, 2 dan 5
 - 3, 4 dan 5
22. Pasar utama di kota besar yang merupakan pengukur barang kebutuhan untuk pasar lain disebut pasar.... (C1)
- pasar tradisional
 - induk
 - loak
 - swalayan
23. Lemari Bapak Rizqi sedang rusak, Bapak Rizqi membutuhkan paku untuk membetulkan lemari tersebut. Maka untuk membeli paku bapak Rizqi pergi ke toko.... (C3)
- pasar ikan
 - restoran
 - apotik
 - bangunan
24. Putri diberi tugas oleh guru untuk membawa pensil, penggaris dan buku gambar pada hari rabu, tetapi Putri tidak memiliki buku gambar. Putri meminta uang kepada Ibunya untuk membeli buku gambar di.... (C3)
- toko baju
 - toko buku
 - apotik
 - material
25. Hasil tangkapan ikan dijual di.... (C2)
- pasar ikan
 - mebel
 - apotik

- d. tokok elektronik
26. Di pasar swalayan harga barang tidak dapat ditawar, sedangkan di pasar tradisional pembeli boleh melakukan.... (C3)
- penimbunan barang
 - pencurian barang
 - perusakan barang
 - tawar-menawar barang
27. Ibu misnaya membeli barang kebutuhan sehari-hari di.... (C1)
- pasar
 - restoran
 - apotik
 - toko baju
28. Harga di pasar tradisional untuk membeli kebutuhan sehari-hari biasanya lebih murah dari pada harga di.... (C3)
- restoran
 - stadion
 - supermarket
 - bioskop
29. Berikut merupakan ciri-ciri pasar modern yaitu! (C3)
- penataan barangnya rapi
 - dapat ditawar
 - tempatny bersih
 - harganya mahal
- Dari pernyataan di atas, yang merupakan ciri-ciri pasar modern adalah....
- 1,2, dan 4
 - 1,2, dan 3
 - 1,3, dan 4
 - 2, 3, dan 4
30. kegiatan jual beli yang merupakan ciri-ciri dari warung adalah
- tempat kegiatan jual beli terdapat di rumah-rumah
 - barang yang dijual lengkap

3. harganya boleh ditawar dan tidak boleh ditawar
4. barang yang dibeli bayar di kasir
5. barang yang dijual sedikit

Dari pernyataan diatas, jawaban yang benar adalah... (C4)

- a. 2, 5 dan 1
 - b. 4, 2 dan 3
 - c. 3, 1 dan 5
 - d. 1, 4 dan 2
31. Tempat membeli sayuran dan ikan yang bisa ditawar dan murah adalah... (C1)
- a. kantin
 - b. pasar
 - c. supermarket
 - d. restoran
32. Kegiatan jual beli terjadi jika ada kesepakatan harga barang yang akan dibeli antara penjual dengan.... (C2)
- a. pedagang
 - b. penjual
 - c. pembeli
 - d. penyalur
33. Kegiatan jual beli di sekolah yaitu.... (C1)
- a. koperasi dan kantin sekolah
 - b. toko sepatu dan tas
 - c. apotik
 - d. pasar
34. Putra ingin mencari obat untuk ibunya yang sedang sakit. Putra pergi ke tempat yang menjual obat-obatan. Putra dapat membeli obat di.... (C2)
- a. apotik
 - b. restoran
 - c. bioskop
 - d. stadion

35. kegiatan jual beli yang termasuk ciri-ciri supermarket adalah
1. barang bisa ditawarkan
 2. barang tertata dengan rapi
 3. pembeli membayar di kasir
 4. memayar langsung kepada penjual
 5. barang tidak bisa ditawarkan
- Dari pernyataan diatas, jawaban yang tepat adalah... (C4)
- a. 3, 2 dan 5
 - b. 1, 4 dan 2
 - c. 4, 3 dan 5
 - d. 2, 1 dan 4
36. Penjual dan pembeli yang ada di pasar saat melakukan kegiatan jual beli biasanya saling.... (C2)
- a. memaafkan
 - b. membenci
 - c. tawar menawar
 - d. mencaci maki
37. Setelah liburan, siswa akan segera masuk sekolah. Ria ingin membeli buku tulis dan pensil. Ria dapat membelinya di.... (C2)
- a. toko sepatu
 - b. toko alat tulis
 - c. warung
 - d. kantin
38. Berikut ini adalah salah satu contoh kegiatan jual beli dilingkungan sekolah.... (C1)
- a. warung
 - b. pasar
 - c. kantin sekolah
 - d. apotik
39. kegiatan jual beli yang khususnya menjual satu macam barang adalah... C2)
- a. supermarket

- b. pasar
- c. warung
- d. toko

40. Alasan didirikannya pasar modern adalah.... (C4)

1. tempatnya besar dengan pelayanan yang baik
2. tempatnya bersih
3. harganya murah
4. barang tersusun dengan rapi
5. barang bisa di tawar

Jawaban yang benar adalah....

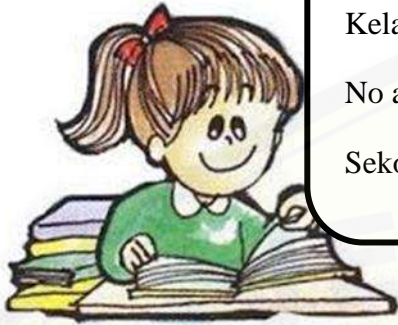
- a. 1, 2, dan 3
- b. 1 ,2, dan 4
- c. 2 ,3, dan 4
- d. 2 ,3, dan 5



Kunci Jawaban Soal Validitas

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



Lampiran L. Soal Sudah Valid

Nama :

Kelas :

No absen :

Sekolah :

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

1. Tempat berbelanja yang bisa ditawar adalah.... (C2)
 - a. pasar
 - b. restoran
 - c. mall
 - d. supermarket
2. Tempat jual beli yang menjual barang bekas disebut.... (C1)
 - a. pasar swalayan
 - b. toko buku
 - c. pasar loak
 - d. warung
3. Ibu Ika pergi kepasar. Di pasar Ibu Ika menawar harga barang yang akan dibelinya. Berarti, Ibu Ika berada di pasar.... (C2)
 - a. khusus
 - b. swalayan
 - c. modern
 - d. tradisional
4. Restoran merupakan tempat jual beli.... (C2)
 - a. ikan, beras, sayuran

- b. makanan, minuman
 - c. baju, sepatu, tas
 - d. lukisan, gambar
5. Perhatikan pernyataan berikut! (C3)
- 1. harganya dapat ditawar
 - 2. harganya murah
 - 3. tempatnya bersih
 - 4. pembeli dapat membayar dikasir
- Dari pernyataan diatas yang merupakan ciri-ciri pasar tradisional adalah....
- a. 1 dan 2
 - b. 2 dan 3
 - c. 3 dan 4
 - d. 1 dan 3
6. Pada saat jam istirahat disekolah Rara dan Nadif ingin membeli makanan dan minuman. Mereka dapat membeli makanan dan minuman dilingkungan sekolah. Tempat penjual makanan dan minuman disekolah yaitu.... (C3)
- a. apotik
 - b. kantin sekolah
 - c. mall
 - d. pasar
7. Alasan Ibu Ati lebih senang berbelanja di pasar yaitu.... (C4)
- 1. harga telah ditetapkan
 - 2. barang yang dijual lebih murah
 - 3. semua kebutuhan sehari-hari sudah tersedia dan barangnya lengkap
 - 4. bayar di kasir
 - 5. pembeli boleh menawar barang yang akan dibeli
- Dari pernyataan diatas, jawaban yang benar adalah....
- a. 1,2, dan 3
 - b. 2,3, dan 5
 - c. 3,4, dan 5
 - d.1,2, dan 4

8. Cara pembeli berbelanja di pasar swalayan adalah.... (C2)
- mengambil barang sendiri
 - memesan lewat internet
 - dilayani langsung oleh penjual
 - menggunakan kurir
9. Seorang pembeli melayani dan mengambil sendiri barang yang dibutuhkan dan akan dibeli, hal ini biasanya terjadi di pasar.... (C3)
- pasar induk
 - pasar tradisional
 - pasar modern
 - pasar loak
10. Berikut adalah cara berbelanja di swalayan yaitu sebagai berikut! (C4)
- membayar barang yang dibeli di kasir
 - membayar langsung kepada penjual
 - bertanya pada pelayan tempat barang yang dicari
 - harga bisa ditawar
 - memilih dan mengambil sendiri barang yang dibutuhkan
- Urutan yang benar saat berbelanja di swalayan adalah....
- 2, 4, dan 5
 - 1,4, dan 5
 - 5, 3 dan 1
 - 1, 3 dan 4
11. Dibawah ini yang tidak termasuk syarat terjadinya jual beli adalah... (C2)
- ada pembeli
 - ada penjual
 - ada harga
 - tidak ada barang
12. Berikut yang termasuk ciri-ciri berbelanja di swalayan yaitu sebagai berikut!
- harga bisa ditawar
 - harga sudah ditetapkan
 - membayar barang yang dibeli di kasir

4. membayar langsung kepada penjual
5. barang sudah tertata dengan rapi, tertib, dan tempatnya bersih.

Jawaban yang benar adalah... (C4)

- a. 2, 3, dan 5
 - b. 1,4, dan 5
 - c. 1,2, dan 5
 - d. 1, 3 dan 4
13. Hari minggu Dika berulang tahun dan akan merayakannya dengan mengundang teman-temannya untuk datang ke restoran. Restoran adalah tempat untuk membeli.... (C3)
- a. bahan bangunan
 - b. makanan
 - c. pakaian
 - d. alat tulis
14. Tempat kegiatan jual beli dengan bermacam-macam barang yang lengkap dan di lengkapi restoran serta ada mainan anak-anak disebut.... (C2)
- a. warung
 - b. stadion
 - c. mall
 - d. bioskop
15. Alasan didirikan kantin sekolah adalah....
1. agar siswa membeli makanan yang sehat
 2. membayar dengan kartu kredit
 3. agar makanan yang dibeli siswa terjamin kebersihannya
 4. agar guru memperoleh keuntungan
 5. agar siswa mudah dan dekat membeli makanan
- Dari pernyataan diatas, jawaban yang benar adalah... (C4)
- a. 1,3, dan 5
 - b. 1, 4, dan 5
 - c. 2, 3, dan 5
 - d. 4,3, dan 2

16. Ketika berbelanja sebaiknya kita memilih dan membeli barang sesuai dengan.... (C2)
- semua barang dibeli
 - barang yang tidak diinginkan
 - barang yang dibutuhkan
 - barang yang harganya mahal
17. Televisi di rumah Bapak Yoga sedang rusak. Bapak Yoga akan menggantinya dengan yang baru. Maka Bapak Yoga dapat membeli Televisi di.... (C3)
- apotik
 - mebel
 - toko bangunan
 - toko elektronik
18. Perhatikan pernyataan berikut!
- karena sedang sakit
 - untuk membeli obat
 - untuk membeli sayuran
 - untuk membeli sepatu
 - karena mempunyai penyakit
- Dari pernyataan di atas, alasan orang pergi ke apotik adalah.... (C4)
- 2, 3 dan 4
 - 3, 4 dan 5
 - 1, 2 dan 5
 - 3, 4 dan 5
19. Pasar utama di kota besar yang merupakan pengukur barang kebutuhan untuk pasar lain disebut pasar.... (C1)
- pasar tradisional
 - induk
 - loak
 - swalayan

20. Lemari Bapak Rizqi sedang rusak, Bapak Rizqi membutuhkan paku untuk membetulkan lemari tersebut. Maka untuk membeli paku bapak Rizqi pergi ke toko.... (C3)
- pasar ikan
 - restoran
 - apotik
 - bangunan
21. Putri diberi tugas oleh guru untuk membawa pensil, penggaris dan buku gambar pada hari rabu, tetapi Putri tidak memiliki buku gambar. Putri meminta uang kepada Ibunya untuk membeli buku gambar di.... (C3)
- toko baju
 - toko buku
 - apotik
 - material
22. Hasil tangkapan ikan dijual di.... (C2)
- pasar ikan
 - mebel
 - apotik
 - tokok elektronik
23. Di pasar swalayan harga barang tidak dapat ditawar, sedangkan di pasar tradisional pembeli boleh melakukan.... (C3)
- penimbunan barang
 - pencurian barang
 - perusakan barang
 - tawar-menawar barang
24. Ibu misnaya membeli barang kebutuhan sehari-hari di.... (C1)
- pasar
 - restoran
 - apotik
 - toko baju
25. Berikut merupakan ciri-ciri pasar modern yaitu! (C3)

1. penataan barangnya rapi
2. dapat ditawar
3. tempatnya bersih
4. harganya mahal

Dari pernyataan di atas, yang merupakan ciri-ciri pasar modern adalah....

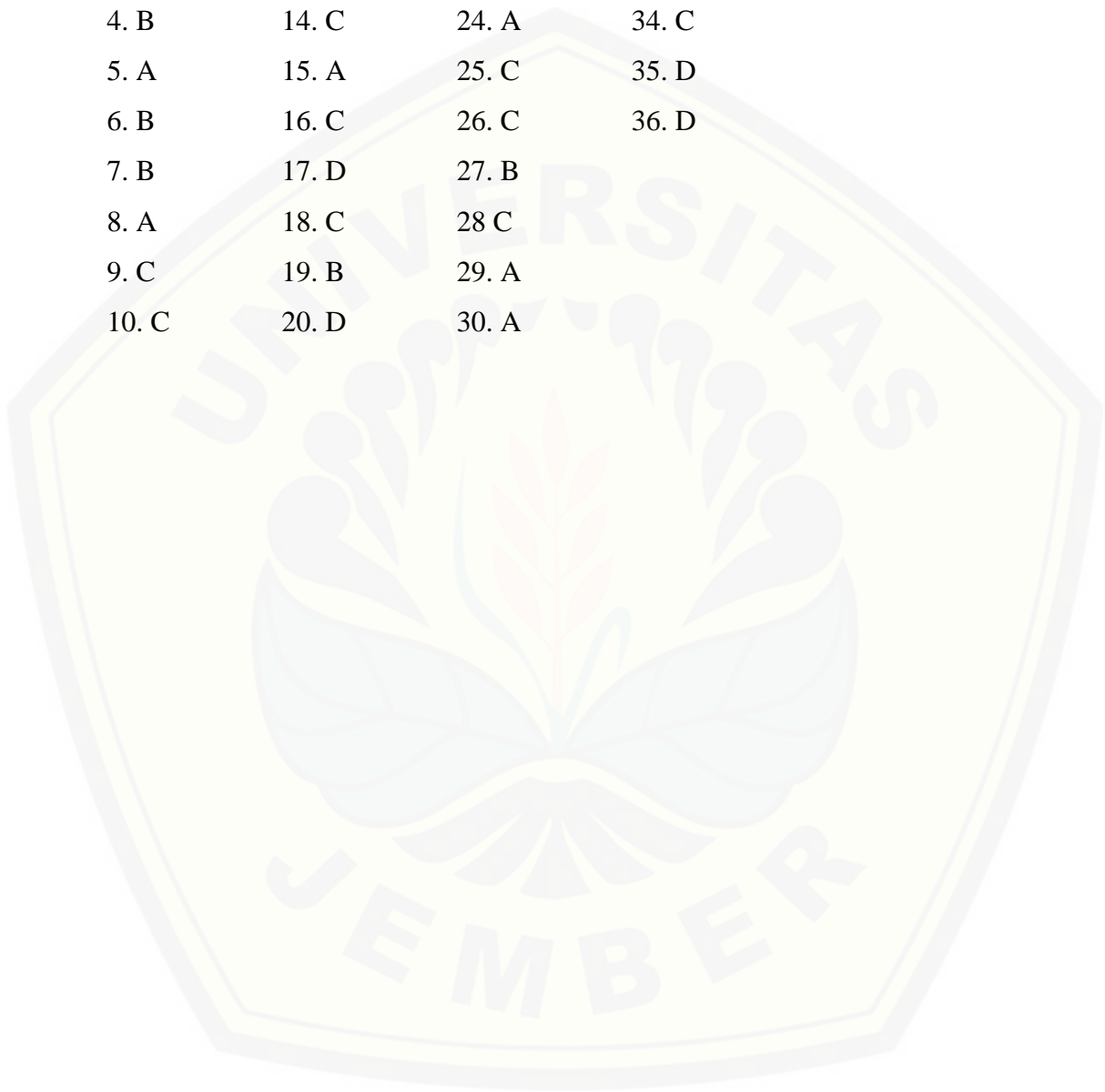
- a. 1,2, dan 4
 - b. 1,2, dan 3
 - c. 1,3, dan 4
 - d. 2, 3, dan 4
26. kegiatan jual beli yang merupakan ciri-ciri dari warung adalah
1. tempat kegiatan jual beli terdapat di rumah-rumah
 2. barang yang dijual lengkap
 3. harganya boleh ditawar dan tidak boleh ditawar
 4. barang yang dibeli bayar di kasir
 5. barang yang dijual sedikit
- Dari pernyataan diatas, jawaban yang benar adalah... (C4)
- a. 2, 5 dan 1
 - b. 4, 2 dan 3
 - c. 3, 1 dan 5
 - d. 1, 4 dan 2
27. Tempat membeli sayuran dan ikan yang bisa ditawar dan murah adalah.... (C1)
- a. kantin
 - b. pasar
 - c. supermarket
 - d. restoran
28. Kegiatan jual beli terjadi jika ada kesepakatan harga barang yang akan dibeli antara penjual dengan.... (C2)
- a. pedagang
 - b. penjual
 - c. pembeli

- d. penyalur
29. Kegiatan jual beli di sekolah yaitu.... (C1)
- koperasi dan kantin sekolah
 - toko sepatu dan tas
 - apotik
 - pasar
30. Putra ingin mencari obat untuk ibunya yang sedang sakit. Putra pergi ke tempat yang menjual obat-obatan. Putra dapat membeli obat di.... (C2)
- apotik
 - restoran
 - bioskop
 - stadion
31. kegiatan jual beli yang termasuk ciri-ciri supermarket adalah
- barang bisa ditawarkan
 - barang tertata dengan rapi
 - pembeli membayar di kasir
 - memayar langsung kepada penjual
 - barang tidak bisa ditawarkan
- Dari pernyataan diatas, jawaban yang tepat adalah... (C4)
- 3, 2 dan 5
 - 1, 4 dan 2
 - 4, 3 dan 5
 - 2, 1 dan 4
32. Penjual dan pembeli yang ada di pasar saat melakukan kegiatan jual beli biasanya saling.... (C2)
- memaafkan
 - membenci
 - tawar menawar
 - mencaci maki
33. Setelah liburan, siswa akan segera masuk sekolah. Ria ingin membeli buku tulis dan pensil. Ria dapat membelinya di.... (C2)

- a. toko sepatu
 - b. toko alat tulis
 - c. warung
 - d. kantin
34. Berikut ini adalah salah satu contoh kegiatan jual beli dilingkungan sekolah.... (C1)
- a. warung
 - b. pasar
 - c. kantin
 - d. apotik
35. kegiatan jual beli yang khususnya menjual satu macam barang adalah... (C2)
- a. supermarket
 - b. pasar
 - c. warung
 - d. toko
36. Alasan didirikannya pasar modern adalah.... (C4)
1. tempatnya besar dengan pelayanan yang baik
 2. tempatnya bersih
 3. harganya murah
 4. barang tersusun dengan rapi
 5. barang bisa di tawar
- Jawaban yang benar adalah....
- a. 1, 2, dan 3
 - b. 1 ,2, dan 4
 - c. 2 ,3, dan 4
 - d. 2 ,3, dan 5

Kunci Jawaban Soal Sudah Valid

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



Lampiran M. Soal Posttest

Nama :

Kelas :

No absen :

Sekolah :

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

1. Tempat berbelanja yang bisa ditawar adalah....
 - a. pasar
 - b. restoran
 - c. mall
 - d. supermarket
2. Tempat jual beli yang menjual barang bekas disebut....
 - a. pasar swalayan
 - b. toko buku
 - c. pasar loak
 - d. warung
3. Ibu Ika pergi kepasar. Di pasar Ibu Ika menawar harga barang yang akan dibelinya. Berarti, Ibu Ika berada di pasar....
 - a. khusus
 - b. swalayan
 - c. modern
 - d. tradisional
4. Restoran merupakan tempat jual beli....
 - a. ikan, beras, sayuran

- b. makanan, minuman
 - c. baju, sepatu, tas
 - d. lukisan, gambar
5. Perhatikan pernyataan berikut!
- 1. harganya dapat ditawar
 - 2. harganya murah
 - 3. tempatnya bersih
 - 4. pembeli dapat membayar dikasir
- Dari pernyataan diatas yang merupakan ciri-ciri pasar tradisional adalah....
- a. 1 dan 2
 - b. 2 dan 3
 - c. 3 dan 4
 - d. 1 dan 3
6. Pada saat jam istirahat disekolah Rara dan Nadif ingin membeli makanan dan minuman. Mereka dapat membeli makanan dan minuman dilingkungan sekolah. Tempat penjual makanan dan minuman disekolah yaitu....
- a. apotik
 - b. kantin sekolah
 - c. mall
 - d. pasar
7. Alasan Ibu Ati lebih senang berbelanja di pasar yaitu....
- 1. harga telah ditetapkan
 - 2. barang yang dijual lebih murah
 - 3. semua kebutuhan sehari-hari sudah tersedia dan barangnya lengkap
 - 4. bayar di kasir
 - 5. pembeli boleh menawar barang yang akan dibeli
- Dari pernyataan diatas, jawaban yang benar adalah....
- a. 1,2, dan 3
 - b. 2,3, dan 5
 - c. 3,4, dan 5
 - d.1,2, dan 4

8. Cara pembeli berbelanja di pasar swalayan adalah....
- a. mengambil barang sendiri
 - b. memesan lewat internet
 - c. dilayani langsung oleh penjual
 - d. menggunakan kurir
9. Seorang pembeli melayani dan mengambil sendiri barang yang dibutuhkan dan akan dibeli, hal ini biasanya terjadi di pasar....
- a. pasar induk
 - b. pasar tradisional
 - c. pasar modern
 - d. pasar loak
10. Berikut adalah cara berbelanja di swalayan yaitu sebagai berikut!
1. membayar barang yang dibeli di kasir
 2. membayar langsung kepada penjual
 3. bertanya pada pelayan tempat barang yang dicari
 4. harga bisa ditawar
 5. memilih dan mengambil sendiri barang yang dibutuhkan
- Urutan yang benar saat berbelanja di swalayan adalah....
- a. 2, 4, dan 5
 - b. 1,4, dan 5
 - c. 5, 3 dan 1
 - d. 1, 3 dan 4
11. Dibawah ini yang tidak termasuk syarat terjadinya jual beli adalah...
- a. ada pembeli
 - b. ada penjual
 - c. ada harga
 - d. tidak ada barang
12. Berikut yang termasuk ciri-ciri berbelanja di swalayan yaitu sebagai berikut!
1. harga bisa ditawar
 2. harga sudah ditetapkan
 3. membayar barang yang dibeli di kasir

4. membayar langsung kepada penjual
5. barang sudah tertata dengan rapi, tertib, dan tempatnya bersih.

Jawaban yang benar adalah...

- a. 2, 3, dan 5
 - b. 1,4, dan 5
 - c. 1,2, dan 5
 - d. 1, 3 dan 4
13. Hari minggu Dika berulang tahun dan akan merayakannya dengan mengundang teman-temannya untuk datang ke restoran. Restoran adalah tempat untuk membeli....
- a. bahan bangunan
 - b. makanan
 - c. pakaian
 - d. alat tulis
14. Tempat kegiatan jual beli dengan bermacam-macam barang yang lengkap dan di lengkapi restoran serta ada mainan anak-anak disebut....
- a. warung
 - b. stadion
 - c. mall
 - d. bioskop
15. Alasan didirikan kantin sekolah adalah....
1. agar siswa membeli makanan yang sehat
 2. membayar dengan kartu kredit
 3. agar makanan yang dibeli siswa terjamin kebersihannya
 4. agar guru memperoleh keuntungan
 5. agar siswa mudah dan dekat membeli makanan
- Dari pernyataan diatas, jawaban yang benar adalah....
- a. 1,3, dan 5
 - b. 1, 4, dan 5
 - c. 2, 3, dan 5
 - d. 4,3, dan 2

16. Ketika berbelanja sebaiknya kita memilih dan membeli barang sesuai dengan....
- semua barang dibeli
 - barang yang tidak diinginkan
 - barang yang dibutuhkan
 - barang yang harganya mahal
17. Televisi di rumah Bapak Yoga sedang rusak. Bapak Yoga akan menggantinya dengan yang baru. Maka Bapak Yoga dapat membeli Televisi di....
- apotik
 - mebel
 - toko bangunan
 - toko elektronik
18. Perhatikan pernyataan berikut!
- karena sedang sakit
 - untuk membeli obat
 - untuk membeli sayuran
 - untuk membeli sepatu
 - karena mempunyai penyakit
- Dari pernyataan di atas, alasan orang pergi ke apotik adalah....
- 2, 3 dan 4
 - 3, 4 dan 5
 - 1, 2 dan 5
 - 3, 4 dan 5
19. Pasar utama di kota besar yang merupakan pengukur barang kebutuhan untuk pasar lain disebut pasar....
- pasar tradisional
 - induk
 - loak
 - swalayan

20. Lemari Bapak Rizqi sedang rusak, Bapak Rizqi membutuhkan paku untuk membetulkan lemari tersebut. Maka untuk membeli paku bapak Rizqi pergi ke toko....
 - a. pasar ikan
 - b. restoran
 - c. apotik
 - d. bangunan
21. Putri diberi tugas oleh guru untuk membawa pensil, penggaris dan buku gambar pada hari rabu, tetapi Putri tidak memiliki buku gambar. Putri meminta uang kepada Ibunya untuk membeli buku gambar di....
 - a. toko baju
 - b. toko buku
 - c. apotik
 - d. material
22. Hasil tangkapan ikan dijual di....
 - a. pasar ikan
 - b. mebel
 - c. apotik
 - d. tokok elektronik
23. Di pasar swalayan harga barang tidak dapat ditawar, sedangkan di pasar tradisional pembeli boleh melakukan....
 - a. penimbunan barang
 - b. pencurian barang
 - c. perusakan barang
 - d. tawar-menawar barang
24. Ibu misnaya membeli barang kebutuhan sehari-hari di....
 - a. pasar
 - b. restoran
 - c. apotik
 - d. toko baju
25. Berikut merupakan ciri-ciri pasar modern yaitu!

1. penataan barangnya rapi
2. dapat ditawar
3. tempatnya bersih
4. harganya mahal

Dari pernyataan di atas, yang merupakan ciri-ciri pasar modern adalah....

- a. 1,2, dan 4
- b. 1,2, dan 3
- c. 1,3, dan 4
- d. 2, 3, dan 4

26. kegiatan jual beli yang merupakan ciri-ciri dari warung adalah

1. tempat kegiatan jual beli terdapat di rumah-rumah
2. barang yang dijual lengkap
3. harganya boleh ditawar dan tidak boleh ditawar
4. barang yang dibeli bayar di kasir
5. barang yang dijual sedikit

Dari pernyataan diatas, jawaban yang benar adalah...

- a. 2, 5 dan 1
- b. 4, 2 dan 3
- c. 3, 1 dan 5
- d. 1, 4 dan 2

27. Tempat membeli sayuran dan ikan yang bisa ditawar dan murah adalah....

- a. kantin
- b. pasar
- c. supermarket
- d. restoran

28. Kegiatan jual beli terjadi jika ada kesepakatan harga barang yang akan dibeli antara penjual dengan....

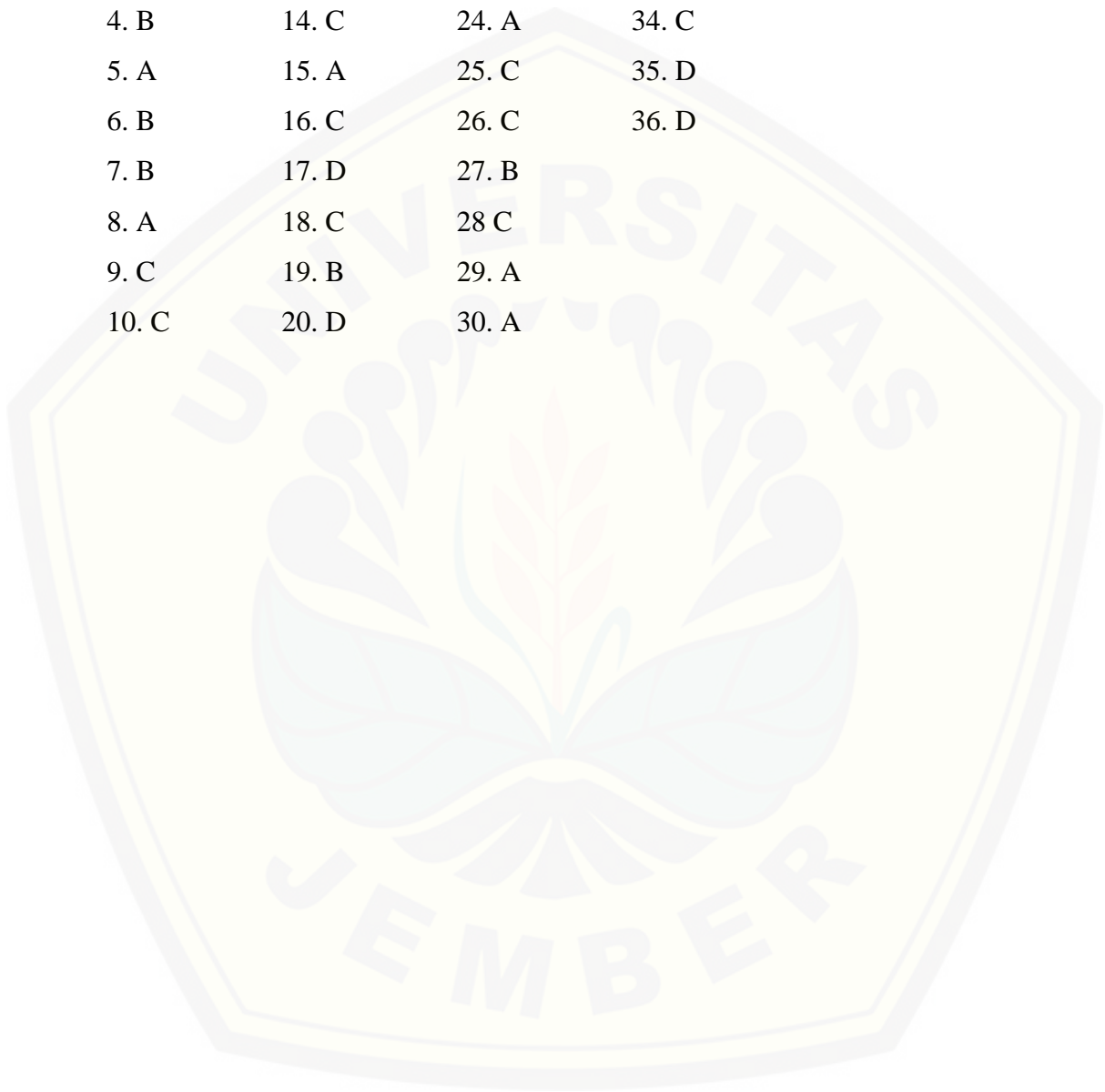
- a. pedagang
- b. penjual
- c. pembeli
- d. penyalur

29. Kegiatan jual beli di sekolah yaitu....
- koperasi dan kantin sekolah
 - toko sepatu dan tas
 - apotik
 - pasar
30. Putra ingin mencari obat untuk ibunya yang sedang sakit. Putra pergi ke tempat yang menjual obat-obatan. Putra dapat membeli obat di....
- apotik
 - restoran
 - bioskop
 - stadion
31. kegiatan jual beli yang termasuk ciri-ciri supermarket adalah
- barang bisa ditawarkan
 - barang tertata dengan rapi
 - pembeli membayar di kasir
 - memayar langsung kepada penjual
 - barang tidak bisa ditawarkan
- Dari pernyataan diatas, jawaban yang tepat adalah...
- 3, 2 dan 5
 - 1, 4 dan 2
 - 4, 3 dan 5
 - 2, 1 dan 4
32. Penjual dan pembeli yang ada di pasar saat melakukan kegiatan jual beli biasanya saling....
- memaafkan
 - membenci
 - tawar menawar
 - mencaci maki
33. Setelah liburan, siswa akan segera masuk sekolah. Ria ingin membeli buku tulis dan pensil. Ria dapat membelinya di....
- toko sepatu

- b. toko alat tulis
 - c. warung
 - d. kantin
34. Berikut ini adalah salah satu contoh kegiatan jual beli dilingkungan sekolah...
- a. warung
 - b. pasar
 - c. kantin
 - d. apotik
35. kegiatan jual beli yang khususnya menjual satu macam barang adalah...
- a. supermarket
 - b. pasar
 - c. warung
 - d. toko
36. Alasan didirikannya pasar modern adalah....
1. tempatnya besar dengan pelayanan yang baik
 2. tempatnya bersih
 3. harganya murah
 4. barang tersusun dengan rapi
 5. barang bisa di tawar
- Jawaban yang benar adalah....
- a. 1, 2, dan 3
 - b. 1 ,2, dan 4
 - c. 2 ,3, dan 4
 - d. 2 ,3, dan 5

Kunci Jawaban Soal Posttets

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



Lampiran N. Tabel Uji Validitas Soal Butir-Butir Instrumen

No	Nama Siswa	Soal Butir-butir Instrumen																																		Total														
		2	13	22	27	31	33	35	38	39	Faktor 1	5	8	21	25	28	30	37	Faktor 2	6	7	9	10	11	12	14	15	17	19	29	36	40	Faktor 3	1	3		4	16	18	20	23	24	26	32	34	Faktor 4				
1	Alvin	1	0	0	1	1	0	1	0	1	5	1	0	0	1	1	0	0	3	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	8	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	7	23				
2	Alfian R	0	1	1	1	0	0	1	1	5	1	0	1	1	1	0	1	5	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	6	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	8	24		
3	Almira T	0	0	0	1	0	1	1	0	0	3	1	1	0	0	1	1	0	4	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	7	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	5	19	
4	Ananda W	1	1	1	1	0	0	1	0	0	5	1	0	1	0	1	0	0	3	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	7	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	7	22
5	Aliya R	0	1	0	1	1	0	0	1	1	5	1	0	0	1	1	0	1	4	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	9	25			
6	Amelia E	1	1	1	1	1	1	0	0	0	6	0	1	1	1	0	1	1	5	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	6	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	5	22			
7	Andriyan W	1	0	0	1	0	1	1	0	1	5	0	1	1	1	1	0	1	5	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	5	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	8	23			
8	Annisa K	0	0	1	1	1	0	0	1	1	5	1	0	1	1	1	0	5	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	4	22		
9	Andita	0	1	0	1	0	1	1	1	1	6	0	0	0	1	1	0	0	2	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	7	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	8	23		
10	Aisyah N	1	0	1	1	1	0	1	1	1	7	1	1	1	1	0	1	1	6	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	7	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	6	26			
11	Abdullah F	0	1	1	0	0	1	1	0	1	5	0	0	1	1	1	0	4	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	5	20		
12	Bela S	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	1	1	0	1	1	1	6	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	9	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	6	29			
13	Cahyaning B	1	1	0	1	0	1	1	1	1	7	0	1	1	0	1	0	0	3	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	7	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	6	23			
14	Dini K	1	0	1	1	0	1	1	1	1	7	0	1	0	1	1	0	4	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	8	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	7	26			
15	Faradila Q	1	0	1	0	1	1	1	0	1	6	1	0	1	1	0	1	5	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	9	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	7	27				
16	Febriana K	1	1	0	1	0	1	1	1	1	7	0	1	1	1	1	0	1	5	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	6	25			
17	Gita W	0	1	1	1	1	0	0	0	0	4	1	1	0	1	1	0	4	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	7	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	4	19				
18	Hendika W	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10	38			
19	M. Maulana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	0	5	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	8	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7	29				
20	M. Lutfi	1	0	1	1	0	1	1	0	1	6	1	1	1	1	1	1	0	6	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10	31			
21	M. Salma	1	0	1	0	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	0	1	6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	5	30				
22	M. Farer	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	0	6	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	31			
23	M. Raihan	0	1	0	1	0	1	1	0	1	5	1	0	1	0	0	0	2	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	7	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4	18				
24	M. Ainur	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	7	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	36				
25	Nabila A	1	1	0	1	0	1	0	1	1	6	1	1	1	0	1	0	1	5	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	8	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7	26				
26	Naufal S	1	0	1	1	1	1	1	0	1	7	1	0	1	1	1	0	5	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	31				
27	Putri M	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	7	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	9	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	6	30				
28	Rafi I	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	7	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10	37				
29	Rasysha	1	1	1	1	0	0	1	1	1	7	1	0	1	1	1	0	4	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	7	29					
30	Rizki N	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	37				
31	Rizky A	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	0	6	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	37				
32	Shefti N	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	8	35				
33	Shefta N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	0	5	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	6	30						
34	Wiwini K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	7	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	9	37					
Jumlah		26	18	24	31	19	26	28	23	30	225	27	23	27	29	30	19	17	172	18	20	26	22	23	19	26	24	18	28	23	25	24	296	30	28	19	24	17	24	21	20	25	17	22	247	940				
Korelasi Faktor		0,68	-0,19	0,11	0,27	0,47	0,01	0,21	0,31	0,27		0,38	0,1	-0,1	0,36	-0,08	0,02	0,06		0,01	0,25	-0,26	0,21	0,38	0,41	0,4	-0,24	0,41	0,25	0,31	0,39	0,185		0,42	-0,04	0,36	0,49	0,4	0,41	0,44	0,66	0,32	0,25	0,44						
Korelasi Total		0,61	-0,3	0,47	0,37	0,39	0,37	0,37	0,53	0,45		0,39	0,43	0,37	0,43	0,28	0,46	0,37		-0,12	0,39	0,43	0,45	0,2	0,35	0,14	0,41	0,27	0,4	0,43	0,49	0,371		0,38	-0,04	0,19	0,49	0,36	0,34	0,35	0,38	0,38	0,39	0,16						

Ringkasan Tabel Hasil Uji Validasi

No. Soal	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan Total	r-tabel N=34	Kesimpulan
1	0,419	0,385	0,339	Valid
2	0,684	0,609	0,339	Valid
3	-0,041	-0,041	0,339	Tidak valid
4	0,359	0,19	0,339	Valid
5	0,376	0,393	0,339	Valid
6	0,008	-0,12	0,339	Tidak valid
7	0,251	0,39	0,339	Valid
8	0,104	0,433	0,339	Valid
9	-,257	0,430	0,339	Valid
10	0,211	0,451	0,339	Valid
11	0,381	0,195	0,339	Valid
12	0,415	0,353	0,339	Valid
13	-0,189	-0,3	0,339	Tidak valid
14	0,403	0,145	0,339	Valid
15	-0,24	0,415	0,339	Valid
16	0,492	0,492	0,339	Valid
17	0,408	0,266	0,339	Valid
18	0,402	0,363	0,339	Valid
19	0,247	0,395	0,339	Valid
20	0,413	0,337	0,339	Valid
21	-0,13	0,368	0,339	Valid
22	0,106	0,47	0,339	Valid
23	0,443	0,347	0,339	Valid
24	0,657	0,375	0,339	Valid
25	0,357	0,431	0,339	Valid
26	0,317	0,375	0,339	Valid
27	0,27	0,37	0,339	Valid
28	-0,08	0,275	0,339	Tidak valid
29	0,314	0,433	0,339	Valid
30	0,019	0,464	0,339	Valid
31	0,467	0,393	0,339	Valid
32	0,253	0,393	0,339	Valid
33	0,013	0,371	0,339	Valid
34	0,442	0,156	0,339	Valid
35	0,21	0,369	0,339	Valid
36	0,394	0,49	0,339	Valid
37	0,059	0,373	0,339	Valid
38	0,314	0,53	0,339	Valid
39	0,27	0,448	0,339	Valid
40	0,185	0,371	0,339	Valid

Catatan: Soal dinyatakan valid jika salah satu hasil perhitungan korelasi item soal dengan skor faktor atau dengan skor total menunjukkan lebih tinggi atau sama dengan *r-tabel* pada taraf 0,05.



Lampiran O. Tabel Uji Reliabilitas

No	Nama Siswa	Skor Butir Ganjil																	Jumlah	Skor Butir Genap																	Jumlah		
		1	5	7	9	11	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	37		39	2	4	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	30	32	34	36		38	40
1	Alvin	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	12	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	9
2	Alfian R	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	10	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	10	
3	Almira T	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	8	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	8	
4	Ananda W	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	9	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	9	
5	Aliya R	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	13	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	9	
6	Amelia E	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	11	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	9	
7	Andriyan W	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	9	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	11	
8	Annisa K	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	12	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	7	
9	Andita	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	11	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	9	
10	Aisyah N	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	12	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	12	
11	Abdullah F	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	10	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	7	
12	Bela S	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	12
13	Cahyaning B	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	10	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	9	
14	Dini K	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	10	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15	
15	Faradila Q	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	10	
16	Febriana K	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	12	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	10	
17	Gita W	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	9	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	8	
18	Hendika W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
19	M. Maulana	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	12	
20	M. Lutfi	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	16
21	M. Salma	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	16	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	12	
22	M. Farer	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15	
23	M. Raihan	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	10	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	7
24	M. Ainur	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
25	Nabila A	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	12	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	11	
26	Naufal S	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13	
27	Putri M	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	14	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15	
28	Rafi I	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	
29	Rasysha	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	13	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	14
30	Rizki N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16
31	Rizky A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
32	Shefti N	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17
33	Shefta N	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	11
34	Wiwin K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16
		30	27	20	26	23	24	18	28	27	21	29	31	23	19	26	28	17	30	447	26	19	23	23	20	26	24	20	24	25	21	26	21	17	22	23	23	24	404

Tabel Analisis Data Untuk Uji Reabilitas

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	12	9	144	81	108
2	10	10	100	100	100
3	8	8	64	64	64
4	9	9	81	81	81
5	13	9	169	81	117
6	11	9	121	81	99
7	9	11	81	121	99
8	12	7	144	49	84
9	11	9	121	81	99
10	12	12	144	144	144
11	10	7	100	49	70
12	14	12	196	144	168
13	10	9	100	81	90
14	10	15	100	225	150
15	15	10	225	100	150
16	12	10	144	100	120
17	9	8	81	64	72
18	18	17	324	289	306
19	15	12	225	144	180
20	13	16	169	256	280
21	16	12	256	144	192
22	14	15	196	225	210
23	10	7	100	49	70
24	18	16	324	256	288
25	12	11	144	121	132
26	16	13	256	169	208
27	14	15	196	225	210
28	17	17	289	289	289
29	13	14	169	196	182
30	18	16	324	256	288
31	16	18	256	324	288
32	16	17	256	289	272
33	16	11	256	121	176
34	18	16	324	256	288
Jumlah	447	404	6179	5255	5602

Keterangan:

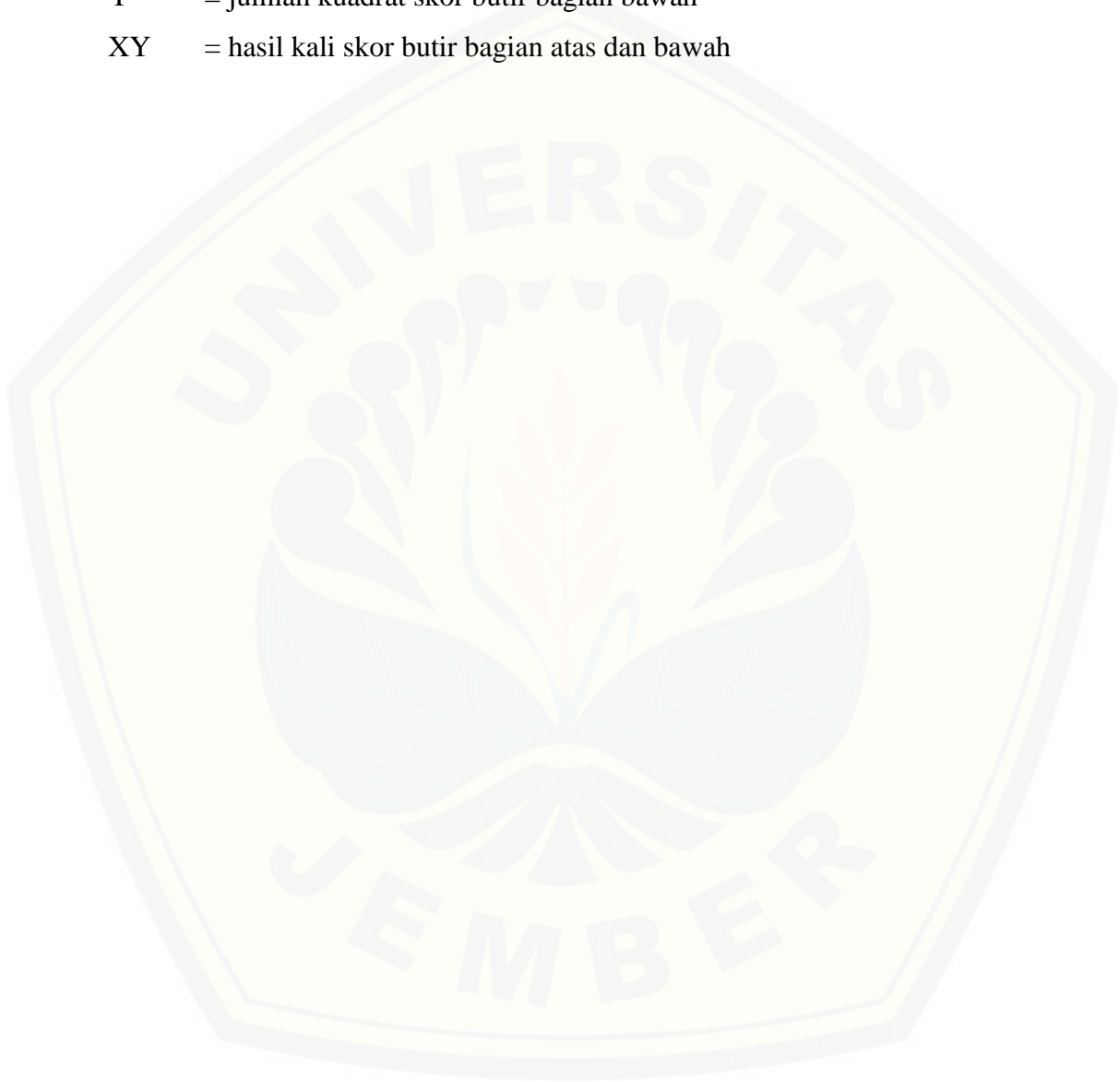
X = skor butir bagian atas

Y = skor butir bagian bawah

X^2 = jumlah kuadrat skor butir bagian atas

Y^2 = jumlah kuadrat skor butir bagian bawah

XY = hasil kali skor butir bagian atas dan bawah



Lampiran P. Tabel Distribusi Benar Kelompok Tinggi

No	Nama Siswa	Skor Butir Ganjil																	Skor Butir Genap																	Jumlah	
		1	5	7	9	11	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	37	39	2	4	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	30	32	34	36		38
1	Hendika W	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	33	
2	M. Ainur	1	1	1	1	1	1	1	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	1	1	34	
3	Rafi I	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	32	
4	Rizki N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	34	
5	Shefti N	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	32	
6	Wiwini K	1	1	0	1	1	1	1	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	33	
7	Rizky A	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	
8	M. Farer	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	29
9	Putri M	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
10	M. Lutfi	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	28	
11	Naufal S	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	29	
12	Shefta N	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	28	
13	Bela S	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	29	
14	Dini K	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	28	
15	M. Maulana	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	27
16	M. Salma	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	29	
17	Rasysha	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
	Jumlah	13	13	14	15	13	15	12	16	15	12	17	15	14	12	16	17	11	16	17	13	15	15	13	15	16	13	14	16	13	16	14	12	14	14	15	15
	Persentase	76,5	76,5	82,4	88,2	76,5	88,2	70,6	94,1	88,2	70,6	100	88,2	82,4	70,6	94,1	100	64,7	94,1	100	76,5	88,2	88,2	76,5	88,2	94,1	76,5	82,4	94,1	76,5	94,1	82,4	70,6	82,4	82,4	88,2	88,2

Lampiran Q. Tabel Distribusi Benar Kelompok Rendah

No	Nama Siswa	Skor Butir Ganjil															Skor Butir Genap															Jumlah							
		0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1		0	0	0	0	1	24	
18	Faradila Q	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	24
19	Aisyah N	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	24
20	Alvin	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	17
21	Alfian R	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	17	
22	Aliya R	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	19
23	Andriyan W	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	19	
24	Febriana K	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	20
25	Annisa K	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	18
26	Cahyaning B	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	18
27	Nabila A	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	17	
28	Amelia E	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	17	
29	Andita	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	20
30	Ananda W	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	15	
31	Gita W	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	17	
32	Almira T	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	18	
33	Abdullah F	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	16	
34	M. Raihan	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	17	
Jumlah		9	8	10	9	7	9	6	10	9	7	12	10	9	7	10	11	6	12	9	8	8	8	7	11	8	7	10	9	9	10	7	5	10	9	8	9		
Persentase		52,9	47,1	58,8	52,9	41,2	52,9	35,3	58,8	52,9	41,2	70,6	58,8	52,9	41,2	58,8	64,7	35,3	70,6	52,9	47,1	47,1	47,1	41,2	64,7	47,1	41,2	58,8	52,9	52,9	58,8	41,2	29,4	58,8	52,9	47,1	52,9		

Lampiran R. Tabel Rangkuman Hasil Analisis Indeks Daya Pembeda dan Indeks Tingkat Kesulitan Tes

No	No. Soal	Jawaban benar kelompok tinggi		Jawaban benar kelompok rendah		Indeks Daya Pembeda	Indeks Tingkat Kesulitan (%)	Revisi atau tidak revisi
		Jumlah	%	Jumlah	%			
1	1	13	76,47	9	52,94	0,23	64,71	Baik
2	5	13	76,47	8	47,06	0,29	61,76	Baik
3	7	14	82,45	10	58,82	0,23	70,59	Baik
4	9	15	88,24	9	52,94	0,35	70,59	Baik
5	11	13	76,47	7	41,18	0,35	58,82	Baik
6	15	15	88,24	9	52,94	0,35	70,59	Baik
7	17	12	70,59	6	35,29	0,35	52,94	Baik
8	19	16	94,12	10	58,82	0,35	76,47	Baik
9	21	15	88,24	9	52,94	0,35	70,59	Baik
10	23	12	70,59	7	41,18	0,29	55,88	Baik
11	25	17	100	12	70,59	0,29	85,29	Baik
12	27	15	88,24	10	58,82	0,29	73,53	Baik
13	29	14	82,35	9	52,94	0,29	67,65	Baik
14	31	12	70,59	7	41,18	0,29	55,88	Baik
15	33	16	94,12	10	58,82	0,35	76,47	Baik
16	35	17	100	11	84,71	0,35	82,35	Baik
17	37	11	64,71	6	35,29	0,29	0,5	Baik
18	39	16	94,12	12	70,59	0,23	82,35	Baik
19	2	17	100	9	52,94	0,47	76,47	Baik
20	4	13	76,47	8	47,06	0,29	61,76	Baik
21	8	15	88,24	8	47,06	0,41	67,65	Baik
22	10	15	88,24	8	47,06	0,41	67,65	Baik
23	12	13	76,47	7	41,18	0,35	58,82	Baik
24	14	15	88,24	11	84,71	0,23	76,47	Baik
25	16	16	94,12	8	47,06	0,47	70,59	Baik
26	18	13	76,47	7	41,18	0,35	58,82	Baik
27	20	14	82,35	10	58,82	0,23	70,59	Baik
28	22	16	94,12	9	52,94	0,41	73,53	Baik
29	24	13	76,47	9	52,94	0,23	64,71	Baik
30	26	16	94,12	10	58,82	0,35	76,47	Baik
31	30	14	82,35	7	41,18	0,41	61,76	Baik
32	32	12	70,59	5	29,41	0,41	0,5	Baik
33	34	14	82,35	10	58,82	0,23	70,59	Baik
34	36	14	82,35	9	52,94	0,29	67,65	Baik
35	38	15	88,24	8	47,06	0,41	67,65	Baik
36	40	15	88,24	9	52,94	0,35	70,59	Baik

Catatan: Soal dikatakan direvisi apabila salah satu atau kedua indeks daya pembeda dan indeks tingkat kesulitan tidak memenuhi persyaratan soal yang baik.



Lampiran S. Daftar Hasil Belajar Ranah Kognitif**Tabel S.1 Daftar Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen**

No	Nama Siswa	Nilai <i>Posttest</i>
1	Artanti Bataria Aman	80
2	Ayqoisaura Devra M	80
3	Azzylia Gemilang CK	83
4	Bagus Pratama Putra	80
5	Baskara Bintang N	86
6	Bilyan Dava Afdalah	83
7	Chistina Dita	80
8	Cielo Abimail Effendi	80
9	Dava Evandra Putra I	88
10	Dhanastri Mahya K	82
11	Elvira Nurlita	80
12	Evelyn Winata	82
13	Hilah Abiyu Shahih	91
14	Kenzie Leif Echan W	80
15	Khanssa Alicia Fairy	86
16	M. Daviqnur Rizqy	81
17	M. Emir Nasrui Aly J.	91
18	M. Febian Gialvi Ad	75
19	Maura Aristria Z P	86
20	Muh. Arya Ardiansyah	82
21	Naila Amanda Chairu	80
22	Naima Khoiriyah Aza	91
23	Neva Adiwira Rivano	97
24	Naura Aisyah Latief	94
25	Nungoro Samuel S.	100
26	Oka Mahardika Putra	91

No	Nama Siswa	Nilai <i>Posttest</i>
27	Qayla Shiravadya N.	83
28	Rafi Mahardika Krista	88
29	Raka Firdaus Saputra	91
30	Sabili Thoriq Murta	83
31	Satiawan Cadariato	86
32	Siti Nur Cahyaning T	88
33	Syafira Khairunnisa R	80
34	Talitha Nva Libna	77
35	Wisnu Adi Waralhana	91
Jumlah		2978
Rerata		85.08

Tabel S. 2 Daftar Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai <i>Posttest</i>
1	Adhitya Bagas Ashari	70
2	Ah. Fakhri Rabbani	66
3	Alimi Kamalia Utami	70
4	Alina Callysta Dzaki.	70
5	Andini Garmed Gusti.	70
6	Aura Alfianti Wijaya	80
7	Aura Keysha Cantika	74
8	Chelsea Emilia Syafi.	88
9	Danial Adhiyaksa M.	72
10	Dita Rahmawati	82
11	Dimas Indra Wijaya	72
12	Ezar Sabian Bagaska RA.	75
13	Ferrel Pramudya Antasena	72
14	Felicia Triana Rahman	69

No	Nama Siswa	Nilai <i>Posttest</i>
15	Galang Haryono Ainur R.	69
16	Issabela Julyana Puri	72
17	Joshian Faiz Athallah	77
18	Juliavita Kanti Rahayu	72
19	Karnia Nasywa Abdillah	75
20	Kirani Almira Abdillah	77
21	King. Rifky Juliarllah	83
22	Mareta Maulida Putri	72
23	Mikala Reno Garnado	77
24	M. Nabil Irfan Hakiki	72
25	Muh. Raffi Akbar	72
26	Muh. Rafi Insanny	86
27	Muh. Udzrii Abiyyu Ramono N.	72
28	Rndita Putri Rama	86
29	Rivana Keyla Khairani	69
30	Syafara Khairunnisa Rahma	72
31	Syafira Salwa Meilita	80
32	Velovena Angelica B.	77
33	Wahyu Satria Natadi.	72
34	Marfelino Gabriel Siregar	75
Jumlah		2520
Rerata		74.11

Lampiran T. Penilaian Ranah Afektif

Tabel T.1 Penilaian Ranah Afektif Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Sikap yang diamati post-test																				Skor <i>posttest</i>				
		Tanggung Jawab				Percaya Diri				Kerjasama				Berdoa				Bersyukur								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Artanti Bataria Aman				√				√				√				√				√				√	90
2	Ayqoisaura Devra M			√				√				√				√				√				√		80
3	Azzylia Gemilang CK				√			√				√				√				√				√		80
4	Bagus Pratama Putra			√				√				√				√				√				√		85
5	Baskara Bintang N			√				√				√				√				√				√		75
6	Bilyan Dava Afdalah				√			√				√				√				√				√		90
7	Chistina Dita			√				√				√				√				√				√		95
8	Cielo Abimail Effendi				√			√				√				√				√				√		100
9	Dava Evandra Putra I			√				√				√				√				√				√		80
10	Dhanastri Mahya K				√			√				√				√				√				√		80
11	Elvira Nurlita				√			√				√				√				√				√		90
12	Evelyn Winata				√			√				√				√				√				√		100

No	Nama Siswa	Sikap yang diamati post-test																				Skor <i>posttest</i>
		Tanggung Jawab				Percaya Diri				Kerjasama				Berdoa				Bersyukur				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
13	Hilal Abiyu Shahih			√				√				√				√				√		90
14	Kenzie Leif Echan W				√				√				√				√				√	100
15	Khanssa Alicia Fairy				√				√				√				√				√	80
16	M. Daviqnur Rizqy			√					√				√				√				√	80
17	M. Emir Nasrui Aly J.			√					√				√				√				√	85
18	M. Febian Gialvi Ad			√					√				√				√				√	80
19	Maura Aristria Z P				√								√				√				√	100
20	Muh. Arya Ardiansyah			√					√				√				√				√	90
21	Naila Amanda Chairu				√				√				√				√				√	80
22	Naima Khoiriyah Aza				√				√				√				√				√	90
23	Neva Adiwira Rivano				√				√				√				√				√	100
24	Naura Aisyah Latief			√					√				√				√				√	80
25	Nungoro Samuel S.				√				√				√				√				√	85
26	Oka Mahardika Putra				√				√				√				√				√	80

No	Nama Siswa	Sikap yang diamati post-test																				Skor <i>posttest</i>
		Tanggung Jawab				Percaya Diri				Kerjasama				Berdoa				Bersyukur				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
27	Qayla Shiravadya N.				√				√				√				√				√	90
28	Rafi Mahardika Krista			√					√				√				√				√	90
29	Raka Firdaus Saputra				√				√				√				√				√	80
30	Sabili Thoriq Murta		√						√				√				√				√	75
31	Satiawan Cadariato			√					√				√				√				√	80
32	Siti Nur Cahyaning T			√					√				√				√				√	80
33	Syafira Khairunnisa R				√				√				√				√				√	100
34	Talitha Nva Libna			√					√				√				√				√	80
35	Wisnu Adi Waralhana				√				√				√				√				√	80

Tabel T.2 Penilaian Ranah Afektif Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Sikap yang diamati																				Skor <i>posttest</i>
		Tanggung Jawab				Percaya Diri				Kerjasama				Berdoa				Bersyukur				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Adhitya Bagas Ashari			√				√				√				√				√		80
2	Ah. Fakhri Rabbani		√					√				√				√				√		75
3	Alimi Kamalia Utami			√				√				√				√				√		75
4	Alina Callysta Dzaki.			√				√				√				√				√		80
5	Andini Garmed Gusti.			√			√					√				√				√		75
6	Aura Alfianti Wijaya				√			√				√				√				√		75
7	Aura Keysha Cantika			√				√				√				√				√		80
8	Chelsea Emilia Syafi.			√			√					√				√				√		75
9	Danial Adhiyaksa M.				√			√				√				√				√		100
10	Dita Rahmawati			√				√				√				√				√		70
11	Dimas Indra Wijaya				√		√					√				√				√		75
12	Ezar Sabian Bagaska RA.		√					√				√				√				√		70

No	Nama Siswa	Sikap yang diamati																				Skor <i>posttest</i>
		Tanggung Jawab				Percaya Diri				Kerjasama				Berdoa				Bersyukur				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
13	Ferrel Pramudya Antasena			√				√				√				√				√		70
14	Felicia Triana Rahman				√			√				√				√				√		80
15	Galang Haryono Ainur R.		√						√			√				√				√		70
16	Issabela Julyana Puri			√				√					√			√				√		70
17	Joshian Faiz Athallah			√				√				√					√			√		75
18	Juliavita Kanti Rahayu			√				√				√					√			√		80
19	Karnia Nasywa Abdillah				√			√				√				√				√		75
20	Kirani Almira Abdillah			√				√				√				√					√	80
21	King. Rifky Juliarllah			√				√				√				√					√	75
22	Mareta Maulida Putri		√						√			√				√				√		70
23	Mikala Reno Garnado		√						√			√				√				√		70
24	M. Nabil Irfan Hakiki			√				√				√				√					√	75
25	Muh. Raffi Akbar			√				√				√				√					√	80
26	Muh. Rafi Insanny		√						√			√				√				√		70

No	Nama Siswa	Sikap yang diamati																Skor <i>posttest</i>				
		Tanggung Jawab				Percaya Diri				Kerjasama				Berdoa					Bersyukur			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		1	2	3	4
27	Muh. Udzrii Abiyyu Ramono N.				√				√				√				√				√	85
28	Rndita Putri Rama		√						√				√				√				√	70
29	Rivana Keyla Khairani			√					√				√				√				√	90
30	Syafara Khairunnisa Rahma			√					√				√				√				√	75
31	Syafira Salwa Meilita			√					√				√				√				√	75
32	Velovena Angelica B.			√					√				√				√				√	75
33	Wahyu Satria Natadi.		√						√				√				√				√	70
34	Marfelino Gabriel Siregar			√					√				√				√				√	80

Observer

Masniyah
NIM. 140210204141

Lampiran U Penilaian Ranah Psikomotor

Tabel U.1 Penilaian Ranah Psikomotor Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	1	2	3	4	Skor <i>posttest</i>
1	Artanti Bataria Aman				√	100
2	Ayqoisaura Devra M				√	100
3	Azzylia Gemilang CK				√	100
4	Bagus Pratama Putra		√			80
5	Baskara Bintang N				√	100
6	Bilyan Dava Afdalah		√			80
7	Chistina Dita				√	100
8	Cielo Abimail Effendi				√	100
9	Dava Evandra Putra I				√	100
10	Dhanastri Mahya K				√	100
11	Elvira Nurlita				√	100
12	Evelyn Winata		√			80
13	Hilal Abiyu Shahih			√		90
14	Kenzie Leif Echan W		√	√		90
15	Khanssa Alicia Fairy		√			80

No	Nama Siswa	1	2	3	4	Skor <i>posttest</i>
16	M. Daviqnur Rizqy		√			80
17	M. Emir Nasrui Aly J.			√		90
18	M. Febian Gialvi Ad			√		90
19	Maura Aristria Z P		√			80
20	Muh. Arya Ardiansyah		√			80
21	Naila Amanda Chairu			√		90
22	Naima Khoiriyah Aza				√	100
23	Neva Adiwira Rivano			√		90
24	Naura Aisyah Latief		√			80
25	Nungoro Samuel S.				√	100
26	Oka Mahardika Putra		√	√		90
27	Qayla Shiravadya N.		√			80
28	Rafi Mahardika Krista				√	100
29	Raka Firdaus Saputra		√			80
30	Sabili Thoriq Murta				√	100
31	Satiawan Cadariato			√		90
32	Siti Nur Cahyaning T		√			80

No	Nama Siswa	1	2	3	4	Skor <i>posttest</i>
33	Syafira Khairunnisa R		√			80
34	Talitha Nva Libna			√		90
35	Wisnu Adi Waralhana				√	100

Tabel U.2 Penilaian Ranah Psikomotor Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	1	2	3	4	Skor <i>posttest</i>
1	Adhitya Bagas Ashari		√			80
2	Ah. Fakhri Rabbani		√			80
3	Alimi Kamalia Utami		√			80
4	Alina Callysta Dzaki.		√			80
5	Andini Garmed Gusti.		√			80
6	Aura Alfianti Wijaya		√			80
7	Aura Keysha Cantika		√			80
8	Chelsea Emilia Syafi.		√			80
9	Danial Adhiyaksa M.		√			80
10	Dita Rahmawati		√			80
11	Dimas Indra Wijaya	√				70

No	Nama Siswa	1	2	3	4	Skor <i>posttest</i>
12	Ezar Sabian Bagaska RA.		√			80
13	Ferrel Pramudya Antasena		√			80
14	Felicia Triana Rahman		√			80
15	Galang Haryono Ainur R.		√			80
16	Issabela Julyana Puri		√			80
17	Joshian Faiz Athallah		√			80
18	Juliavita Kanti Rahayu		√			80
19	Karnia Nasywa Abdillah		√			80
20	Kirani Almira Abdillah		√			80
21	King. Rifky Juliarllah		√			80
22	Mareta Maulida Putri		√			80
23	Mikala Reno Garnado			√		90
24	M. Nabil Irfan Hakiki	√				70
25	Muh. Raffi Akbar		√			80
26	Muh. Rafi Insanny		√			80
27	Muh. Udzrii Abiyyu Ramono N.		√			80

No	Nama Siswa	1	2	3	4	Skor <i>posttest</i>
28	Rndita Putri Rama			√		90
29	Rivana Keyla Khairani		√			80
30	Syafara Khairunnisa Rahma		√			80
31	Syafira Salwa Meilita		√			80
32	Velovena Angelica B.		√			80
33	Wahyu Satria Natadi.		√			80
34	Marfelino Gabriel Siregar	√				70

Observer

Maslihak
NIM. 140210204142

Lampiran V Lembar Penilaian

Lampiran V.1 Lembar Penilaian Ranah Afektif

No	Nama Siswa	Sikap yang diamati post-test																				Skor <i>posttest</i>
		Tanggung Jawab				Percaya Diri				Kerjasama				Berdoa				Bersyukur				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
Dst																						

Berilah tanda centang (√) pada kolom skor yang diperoleh siswa

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria Penilaian

Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian			
	4	3	2	1
Tanggung Jawab	Melaksanakan tugas yang menjadi kewajibannya dengan baik dan mengumpulkan dengan tepat waktu	Melaksanakan tugas yang menjadi kewajibannya dengan baik tetapi tidak mengumpulkan tepat waktu	Menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, namun tugas kurang tepat	Tidak melaksanakan tugas dengan baik
Percaya Diri	Berani mempresentasikan hasil laporan kelompok, bertanya dan mengemukakan pendapat dengan lancar	Berani mempresentasikan hasil laporan kelompok, bertanya dan mengemukakan pendapat tetapi kurang lancar	Berani mempresentasikan hasil laporan kelompok tetapi tidak pernah bertanya atau tidak mengemukakan pendapat	Tidak berani mempresentasikan hasil laporan kelompok, bertanya maupun mengemukakan pendapat
Kerjasama	Mau berbagi tugas dengan kelompok dan membantu kelompok menyelesaikan tugas	Mau berbagi tugas dengan kelompok tetapi tidak mau membantu kelompok menyelesaikan tugas	Tidak mau berbagi tugas dengan kelompok, pekerjaan kelompok dikerjakan sendiri	Tidak mau mengerjakan tugas kelompok

Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian			
	4	3	2	1
Berdoa	Selalu berdoa sebelum dan sesudah belajar dengan hikmat	Berdoa sebelum dan sesudah belajar tetapi kurang hikmat	Tidak berdoa sebelum dan sesudah belajar	Tidak pernah berdoa sebelum dan sesudah belajar
Bersyukur	Menerima tugas yang diberikan dan menerima pembagian kelompok dengan senang	Menerima tugas yang diberikan dan mengeluh terhadap pembagian kelompok	Mengeluh atas kelompok yang dibentuk dan tugas yang diterima	Menolak pembagian kelompok dan tugas yang diberikan

Lampiran V.2 Penilaian Ranah Psikomotor

Menceritakan pengalaman tentang kegiatan jual beli yang pernah dialami

No	Nama Siswa	1	2	3	4	Skor <i>posttest</i>
1						
2						
3						
4						
5						
Dst						

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang dapat dilakukan siswa

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Pemilihan kata/diksi	Pemilihan kata sangat menarik, bermakna, dan tepat.	Pemilihan kata bermakna dan tepat.	Pemilihan kata kurang bermakna	Pemilihan kata tidak sesuai
Isi cerita	Sangat sesuai	Sesuai	Cukup	Kurang
Sikap	Percaya diri, suara jelas, rasa ingin tahu	Percaya diri, suara jelas	suara jelas tanggung jawab.	Mencontek, acuh tak acuh dan tidak bertanggung jawab

Ruplik Penilaian Bermain Peran

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Berpartisipasi aktif dalam kelompok	Siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan	Siswa kadang-kadang berpartisipasi	Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam	Siswa tidak berpartisipasi aktif dalam

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
	kelompok.	dalam kelompok.	kegiatan kelompok.	kegiatan kelompok.
Bermain peran	Siswa menghayati peran yang dimainkan.	Siswa menghayati peran yang dimainkan namun perlu bimbingan guru.	Siswa kurang menghayati peran yang dimainkan meskipun sudah dibimbing guru.	Siswa tidak menghayati peran yang dimainkan.
Mengamati penampilan kelompok lain	Siswa memperhatikan penampilan kelompok pemeranan dengan seksama.	Siswa kadang-kadang memperhatikan penampilan kelompok pemeranan dengan seksama.	Siswa kurang memperhatikan penampilan kelompok pemeran.	Siswa tidak memperhatikan penampilan kelompok pemeran.
Sikap	Percaya diri, suara jelas, rasa ingin tahu	Percaya diri, suara jelas	suara jelas tanggung jawab.	Mencontek, acuh tak acuh dan tidak bertanggung jawab

Lampiran W. Hasil Pekerjaan Siswa

W.1 Nilai *Posttest* Kelas EksperimenHasil Belajar (*Post-Test*)

Nama : Nungolo... Samuel... S...
 Kelas : 3.A.....
 No absen : 25.....
 Sekolah : SDN. kepatihan..ob..jember

100

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

1. Tempat berbelanja yang bisa ditawarkan adalah....

- a. pasar
- b. restoran
- c. mall
- d. supermarket

2. Tempat jual beli yang menjual barang bekas disebut....

- a. pasar swalayan
- b. toko buku
- c. pasar loak
- d. warung

3. Ibu Ika pergi kepasar. Di pasar Ibu Ika menawar harga barang yang akan dibelinya.

Berarti, Ibu Ika berada di pasar....

- a. khusus
- b. swalayan
- c. modern
- d. tradisional

4. Restoran merupakan tempat jual beli....

- a. ikan, beras, sayuran
- b. makanan, minuman
- c. baju, sepatu, tas

d. lukisan, gambar

5. Perhatikan pernyataan berikut!

1. harganya dapat ditawar
2. harganya murah
3. tempatnya bersih
4. pembeli dapat membayar dikasir

Dari pernyataan diatas yang merupakan ciri-ciri pasar tradisional adalah....

- a. 1 dan 2
 b. 2 dan 3
 c. 3 dan 4
 d. 1 dan 3

6. Pada saat jam istirahat disekolah Rara dan Nadif ingin membeli makanan dan minuman.

Mereka dapat membeli makanan dan minuman dilingkungan sekolah. Tempat penjual makanan dan minuman disekolah yaitu....

- a. apotik
 b. kantin sekolah
 c. mall
 d. pasar

7. Alasan Ibu Ati lebih senang berbelanja di pasar yaitu....

1. harga telah ditetapkan
2. barang yang dijual lebih murah
3. semua kebutuhan sehari-hari sudah tersedia dan barangnya lengkap
4. bayar di kasir
5. pembeli boleh menawar barang yang akan dibeli

Dari pernyataan diatas, jawaban yang benar adalah....

- a. 1,2, dan 3
 b. 2,3, dan 5
 c. 3,4, dan 5
 d.1,2, dan 4

8. Cara pembeli berbelanja di pasar swalayan adalah....

- a. mengambil barang sendiri
 b. memesan lewat internet
 c. dilayani langsung oleh penjual
 d. menggunakan kurir

9. Seorang pembeli melayani dan mengambil sendiri barang yang dibutuhkan dan akan dibeli, hal ini biasanya terjadi di pasar....
- a. pasar induk
 - b. pasar tradisional
 - c. pasar modern
 - d. pasar loak
10. Berikut adalah cara berbelanja di swalayan yaitu sebagai berikut!
1. membayar barang yang dibeli di kasir
 2. membayar langsung kepada penjual
 3. bertanya pada pelayan tempat barang yang dicari
 4. harga bisa ditawar
 5. memilih dan mengambil sendiri barang yang dibutuhkan
- Urutan yang benar saat berbelanja di swalayan adalah....
- a. 2, 4, dan 5
 - b. 1, 4, dan 5
 - c. 5, 3 dan 1
 - d. 1, 3 dan 4
11. Dibawah ini yang tidak termasuk syarat terjadinya jual beli adalah...
- a. ada pembeli
 - b. ada penjual
 - c. ada harga
 - d. tidak ada barang
12. Berikut yang termasuk ciri-ciri berbelanja di swalayan yaitu sebagai berikut!
1. harga bisa ditawar
 2. harga sudah ditetapkan
 3. membayar barang yang dibeli di kasir
 4. membayar langsung kepada penjual
 5. barang sudah tertata dengan rapi, tertib, dan tempatnya bersih.
- Jawaban yang benar adalah...
- a. 2, 3, dan 5
 - b. 1, 4, dan 5
 - c. 1, 2, dan 5
 - d. 1, 3 dan 4

13. Hari minggu Dika berulang tahun dan akan merayakannya dengan mengundang teman-temannya untuk datang ke restoran. Restoran adalah tempat untuk membeli....
- a. bahan bangunan
 - b. makanan
 - c. pakaian
 - d. alat tulis
14. Tempat kegiatan jual beli dengan bermacam-macam barang yang lengkap dan di lengkapi restoran serta ada mainan anak-anak disebut....
- a. warung
 - b. stadion
 - c. mall
 - d. bioskop
15. Alasan didirikan kantin sekolah adalah....
1. agar siswa membeli makanan yang sehat
 2. membayar dengan kartu kredit
 3. agar makanan yang dibeli siswa terjamin kebersihannya
 4. agar guru memperoleh keuntungan
 5. agar siswa mudah dan dekat membeli makanan
- Dari pernyataan diatas, jawaban yang benar adalah....
- a. 1,3, dan 5
 - b. 1, 4, dan 5
 - c. 2, 3, dan 5
 - d. 4,3, dan 2
16. Ketika berbelanja sebaiknya kita memilih dan membeli barang sesuai dengan....
- a. semua barang dibeli
 - b. barang yang tidak diinginkan
 - c. barang yang dibutuhkan
 - d. barang yang harganya mahal
17. Televisi dirumah Bapak Yoga sedang rusak. Bapak Yoga akan menggantinya dengan yang baru. Maka Bapak Yoga dapat membeli Televisi di....
- a. apotik
 - b. mebel
 - c. toko bangunan
 - d. toko elektronik

18. Perhatikan pernyataan berikut!

1. karena sedang sakit
2. untuk membeli obat
3. untuk membeli sayuran
4. untuk membeli sepatu
5. karena mempunyai penyakit

Dari pernyataan di atas, alasan orang pergi ke apotik adalah....

- a. 2, 3 dan 4
- b. 3, 4 dan 5
- c. 1, 2 dan 5
- d. 3, 4 dan 5

19. Pasar utama di kota besar yang merupakan pengukur barang kebutuhan untuk pasar lain disebut pasar....

- a. pasar tradisional
- b. induk
- c. loak
- d. swalayan

20. Lemari Bapak Rizqi sedang rusak, Bapak Rizqi membutuhkan paku untuk membetulkan lemari tersebut. Maka untuk membeli paku bapak Rizqi pergi ke toko....

- a. pasar ikan
- b. restoran
- c. apotik
- d. bangunan

21. Putri diberi tugas oleh guru untuk membawa pensil, penggaris dan buku gambar pada hari rabu, tetapi Putri tidak memiliki buku gambar. Putri meminta uang kepada Ibunya untuk membeli buku gambar di....

- a. toko baju
- b. toko buku
- c. apotik
- d. material

22. Hasil tangkapan ikan dijual di....

- a. pasar ikan
- b. mebel
- c. apotik

- d. tokok elektronik
23. Di pasar swalayan harga barang tidak dapat ditawar, sedangkan di pasar tradisional pembeli boleh melakukan....
- penimbunan barang
 - pencurian barang
 - perusakan barang
 - tawar-menawar barang
24. Ibu misnaya membeli barang kebutuhan sehari-hari di....
- pasar
 - restoran
 - apotik
 - toko baju
25. Berikut merupakan ciri-ciri pasar modern yaitu!
- penataan barangnya rapi
 - dapat ditawar
 - tempatny bersih
 - harganya mahal
- Dari pernyataan di atas, yang merupakan ciri-ciri pasar modern adalah....
- 1,2, dan 4
 - 1,2, dan 3
 - 1,3, dan 4
 - 2, 3, dan 4
26. kegiatan jual beli yang merupakan ciri-ciri dari warung adalah
- tempat kegiatan jual beli terdapat di rumah-rumah
 - barang yang dijual lengkap
 - harganya boleh ditawar dan tidak boleh ditawar
 - barang yang dibeli bayar di kasir
 - barang yang dijual sedikit
- Dari pernyataan diatas, jawaban yang benar adalah...
- 2, 5 dan 1
 - 4, 2 dan 3
 - 3, 1 dan 5
 - 1, 4 dan 2
27. Tempat membeli sayuran dan ikan yang bisa ditawar dan murah adalah....

- a. kantin
 b. pasar
c. supermarket
d. restoran
28. Kegiatan jual beli terjadi jika ada kesepakatan harga barang yang akan dibeli antara penjual dengan....
a. pedagang
 b. penjual
 c. pembeli
d. penyalur
29. Kegiatan jual beli di sekolah yaitu....
 a. koperasi dan kantin sekolah
b. toko sepatu dan tas
 c. apotik
d. pasar
30. Putra ingin mencari obat untuk ibunya yang sedang sakit. Putra pergi ke tempat yang menjual obat-obatan. Putra dapat membeli obat di....
 a. apotik
b. restoran
c. bioskop
d. stadion
31. kegiatan jual beli yang termasuk ciri-ciri supermarket adalah
1. barang bisa ditawar
2. barang tertata dengan rapi
3. pembeli membayar di kasir
4. memayar langsung kepada penjual
5. barang tidak bisa ditawar
Dari pernyataan diatas, jawaban yang tepat adalah...
 a. 3, 2 dan 5
b. 1, 4 dan 2
c. 4, 3 dan 5
d. 2, 1 dan 4
32. Penjual dan pembeli yang ada di pasar saat melakukan kegiatan jual beli biasanya saling....

- a. memaafkan
 b. membenci
 c. tawar menawar
 d. mencaci maki
33. Setelah liburan, siswa akan segera masuk sekolah. Ria ingin membeli buku tulis dan pensil. Ria dapat membelinya di....
 a. toko sepatu
 b. toko alat tulis
 c. warung
 d. kantin
34. Berikut ini adalah salah satu contoh kegiatan jual beli dilingkungan sekolah...
 a. warung
 b. pasar
 c. kantin
 d. apotik
35. kegiatan jual beli yang khususnya menjual satu macam barang adalah...
 a. supermarket
 b. pasar
 c. warung
 d. toko
36. Alasan didirikannya pasar modern adalah....
 1. tempatnya besar dengan pelayanan yang baik
 2. tempatnya bersih
 3. harganya murah
 4. barang tersusun dengan rapi
 5. barang bisa di tawar
 Jawaban yang benar adalah....
 a. 1, 2, dan 3
 b. 1, 2, dan 4
 c. 2, 3, dan 4
 d. 2, 3, dan 5

W.2 Nilai *Posttest* Kelas KontrolTes Hasil Belajar (*Pre-Test*)

Nama : Muh. Rafi Insani
Kelas : 3.B
No absen : 26
Sekolah : SDN Kepatihan 06
Jember.

72

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

1. Tempat berbelanja yang bisa ditawar adalah....

- a. pasar
- b. restoran
- c. mall
- d. supermarket

2. Tempat jual beli yang menjual barang bekas disebut....

- a. pasar swalayan
- b. toko buku
- c. pasar loak
- d. warung

3. Ibu Ika pergi kepasar. Di pasar Ibu Ika menawar harga barang yang akan dibelinya. Berarti, Ibu Ika berada di pasar....

- a. khusus
- b. swalayan
- c. modern
- d. tradisional

4. Restoran merupakan tempat jual beli....

- a. ikan, beras, sayuran
- b. makanan, minuman
- c. baju, sepatu, tas

d. lukisan, gambar

5. Perhatikan pernyataan berikut!

1. harganya dapat ditawar
2. harganya murah
3. tempatnya bersih
4. pembeli dapat membayar dikasir

Dari pernyataan diatas yang merupakan ciri-ciri pasar tradisional adalah....

- a. 1 dan 2
 b. 2 dan 3
 c. 3 dan 4
 d. 1 dan 3

6. Pada saat jam istirahat disekolah Rara dan Nadif ingin membeli makanan dan minuman.

Mereka dapat membeli makanan dan minuman dilingkungan sekolah. Tempat penjual makanan dan minuman disekolah yaitu....

- a. apotik
 b. kantin sekolah
 c. mall
 d. pasar

7. Alasan Ibu Ati lebih senang berbelanja di pasar yaitu....

1. harga telah ditetapkan
2. barang yang dijual lebih murah
3. semua kebutuhan sehari-hari sudah tersedia dan barangnya lengkap
4. bayar di kasir
5. pembeli boleh menawar barang yang akan dibeli

Dari pernyataan diatas, jawaban yang benar adalah....

- a. 1,2, dan 3
 b. 2,3, dan 5
 c. 3,4, dan 5
 d. 1,2, dan 4

8. Cara pembeli berbelanja di pasar swalayan adalah....

- a. mengambil barang sendiri
 b. memesan lewat internet
 c. dilayani langsung oleh penjual
 d. menggunakan kurir

9. Seorang pembeli melayani dan mengambil sendiri barang yang dibutuhkan dan akan dibeli, hal ini biasanya terjadi di pasar....
- pasar induk
 - pasar tradisional
 - pasar modern
 - pasar loak
10. Berikut adalah cara berbelanja di swalayan yaitu sebagai berikut!
- membayar barang yang dibeli di kasir
 - membayar langsung kepada penjual
 - bertanya pada pelayan tempat barang yang dicari
 - harga bisa ditawar
 - memilih dan mengambil sendiri barang yang dibutuhkan
- Urutan yang benar saat berbelanja di swalayan adalah....
- 2, 4, dan 5
 - 1,4, dan 5
 - 5, 3 dan 1
 - 1, 3 dan 4
11. Dibawah ini yang tidak termasuk syarat terjadinya jual beli adalah...
- ada pembeli
 - ada penjual
 - ada harga
 - tidak ada barang
12. Berikut yang termasuk ciri-ciri berbelanja di swalayan yaitu sebagai berikut!
- harga bisa ditawar
 - harga sudah ditetapkan
 - membayar barang yang dibeli di kasir
 - membayar langsung kepada penjual
 - barang sudah tertata dengan rapi, tertib, dan tempatnya bersih.
- Jawaban yang benar adalah...
- 2, 3, dan 5
 - 1,4, dan 5
 - 1,2, dan 5
 - 1, 3 dan 4

13. Hari minggu Dika berulang tahun dan akan merayakannya dengan mengundang teman-temannya untuk datang ke restoran. Restoran adalah tempat untuk membeli....
- a. bahan bangunan
 - b. makanan
 - c. pakaian
 - d. alat tulis
14. Tempat kegiatan jual beli dengan bermacam-macam barang yang lengkap dan di lengkapi restoran serta ada mainan anak-anak disebut....
- a. warung
 - b. stadion
 - c. mall
 - d. bioskop
15. Alasan didirikan kantin sekolah adalah....
1. agar siswa membeli makanan yang sehat
 2. membayar dengan kartu kredit
 3. agar makanan yang dibeli siswa terjamin kebersihannya
 4. agar guru memperoleh keuntungan
 5. agar siswa mudah dan dekat membeli makanan
- Dari pernyataan diatas, jawaban yang benar adalah....
- a. 1,3, dan 5
 - b. 1, 4, dan 5
 - c. 2, 3, dan 5
 - d. 4,3, dan 2
16. Ketika berbelanja sebaiknya kita memilih dan membeli barang sesuai dengan....
- a. semua barang dibeli
 - b. barang yang tidak diinginkan
 - c. barang yang dibutuhkan
 - d. barang yang harganya mahal
17. Televisi dirumah Bapak Yoga sedang rusak. Bapak Yoga akan menggantinya dengan yang baru. Maka Bapak Yoga dapat membeli Televisi di....
- a. apotik
 - b. mebel
 - c. toko bangunan
 - d. toko elektronik

18. Perhatikan pernyataan berikut!

1. karena sedang sakit
2. untuk membeli obat
3. untuk membeli sayuran
4. untuk membeli sepatu
5. karena mempunyai penyakit

Dari pernyataan di atas, alasan orang pergi ke apotik adalah....

- a. 2, 3 dan 4
- b. 3, 4 dan 5
- c. 1, 2 dan 5
- d. 3, 4 dan 5

19. Pasar utama di kota besar yang merupakan pengukur barang kebutuhan untuk pasar lain disebut pasar....

- a. pasar tradisional
- b. induk
- c. loak
- d. swalayan

20. Lemari Bapak Rizqi sedang rusak, Bapak Rizqi membutuhkan paku untuk membetulkan lemari tersebut. Maka untuk membeli paku bapak Rizqi pergi ke toko....

- a. pasar ikan
- b. restoran
- c. apotik
- d. bangunan

21. Putri diberi tugas oleh guru untuk membawa pensil, penggaris dan buku gambar pada hari rabu, tetapi Putri tidak memiliki buku gambar. Putri meminta uang kepada Ibunya untuk membeli buku gambar di....

- a. toko baju
- b. toko buku
- c. apotik
- d. material

22. Hasil tangkapan ikan dijual di....

- a. pasar ikan
- b. mebel
- c. apotik

- d. tokok elektronik
23. Di pasar swalayan harga barang tidak dapat ditawar, sedangkan di pasar tradisional pembeli boleh melakukan....
- penimbunan barang
 - pencurian barang
 - perusakan barang
 - tawar-menawar barang
24. Ibu misnaya membeli barang kebutuhan sehari-hari di....
- pasar
 - restoran
 - apotik
 - toko baju
25. Berikut merupakan ciri-ciri pasar modern yaitu!
- penataan barangnya rapi
 - dapat ditawar
 - tempatya bersih
 - harganya mahal
- Dari pernyataan di atas, yang merupakan ciri-ciri pasar modern adalah....
- 1,2, dan 4
 - 1,2, dan 3
 - 1,3, dan 4
 - 2, 3, dan 4
26. kegiatan jual beli yang merupakan ciri-ciri dari warung adalah
- tempat kegiatan jual beli terdapat di rumah-rumah
 - barang yang dijual lengkap
 - harganya boleh ditawar dan tidak boleh ditawar
 - barang yang dibeli bayar di kasir
 - barang yang dijual sedikit
- Dari pernyataan diatas, jawaban yang benar adalah...
- 2, 5 dan 1
 - 4, 2 dan 3
 - 3, 1 dan 5
 - 1, 4 dan 2
27. Tempat membeli sayuran dan ikan yang bisa ditawar dan murah adalah....

- a. kantin
 b. pasar
 c. supermarket
 d. restoran
28. Kegiatan jual beli terjadi jika ada kesepakatan harga barang yang akan dibeli antara penjual dengan....
 a. pedagang
 b. penjual
 c. pembeli
 d. penyalur
29. Kegiatan jual beli di sekolah yaitu....
 a. koperasi dan kantin sekolah
 b. toko sepatu dan tas
 c. apotik
 d. pasar
30. Putra ingin mencari obat untuk ibunya yang sedang sakit. Putra pergi ke tempat yang menjual obat-obatan. Putra dapat membeli obat di....
 a. apotik
 b. restoran
 c. bioskop
 d. stadion
31. kegiatan jual beli yang termasuk ciri-ciri supermarket adalah
 1. barang bisa ditawar
 2. barang tertata dengan rapi
 3. pembeli membayar di kasir
 4. memayar langsung kepada penjual
 5. barang tidak bisa ditawar
 Dari pernyataan diatas, jawaban yang tepat adalah...
 a. 3, 2 dan 5
 b. 1, 4 dan 2
 c. 4, 3 dan 5
 d. 2, 1 dan 4
32. Penjual dan pembeli yang ada di pasar saat melakukan kegiatan jual beli biasanya saling....

- a. memaafkan
- b. membenci
- c. tawar menawar
- d. mencaci maki

33. Setelah liburan, siswa akan segera masuk sekolah. Ria ingin membeli buku tulis dan pensil. Ria dapat membelinya di....

- a. toko sepatu
- b. toko alat tulis
- c. warung
- d. kantin

34. Berikut ini adalah salah satu contoh kegiatan jual beli dilingkungan sekolah...

- a. warung
- b. pasar
- c. kantin
- d. apotik

35. kegiatan jual beli yang khususnya menjual satu macam barang adalah...

- a. supermarket
- b. pasar
- c. warung
- d. toko

36. Alasan didirikannya pasar modern adalah....

1. tempatnya besar dengan pelayanan yang baik
2. tempatnya bersih
3. harganya murah
4. barang tersusun dengan rapi
5. barang bisa di tawar

Jawaban yang benar adalah....

- a. 1, 2, dan 3
- b. 1, 2, dan 4
- c. 2, 3, dan 4
- d. 2, 3, dan 5

W.3 Hasil Lembar Kerja Kelompok (LKK)

Eksperimen



LEMBAR KERJA KELOMPOK
Kegiatan Jual Beli

Nama Kelompok : Kelompok II/2

Anggota :

1. Gayla.....
2. Amanda.....
3. Dianesti.....
4. Azriel.....
5. Elvira.....
6. Dwi.....
7. Syifa.....
8. Khansa.....
9. Dita.....

Petunjuk :

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

1. Sebutkan tokoh-tokoh yang ada didalam cerita tersebut?
Jawab: Ibu Rifa, Penjual ikan, Ibu Dewi, penjual sayur 1, penjual sayur 2, Ibu Rina, Ibu Venti.

2. Dimana saja tempat kegiatan jual beli yang ada dalam drama tersebut?
Jawab: Pasar

80

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

An Apa sajakah tugas dari masing-masing orang yang telah diperankan oleh temanmu tersebut?

Jawab:

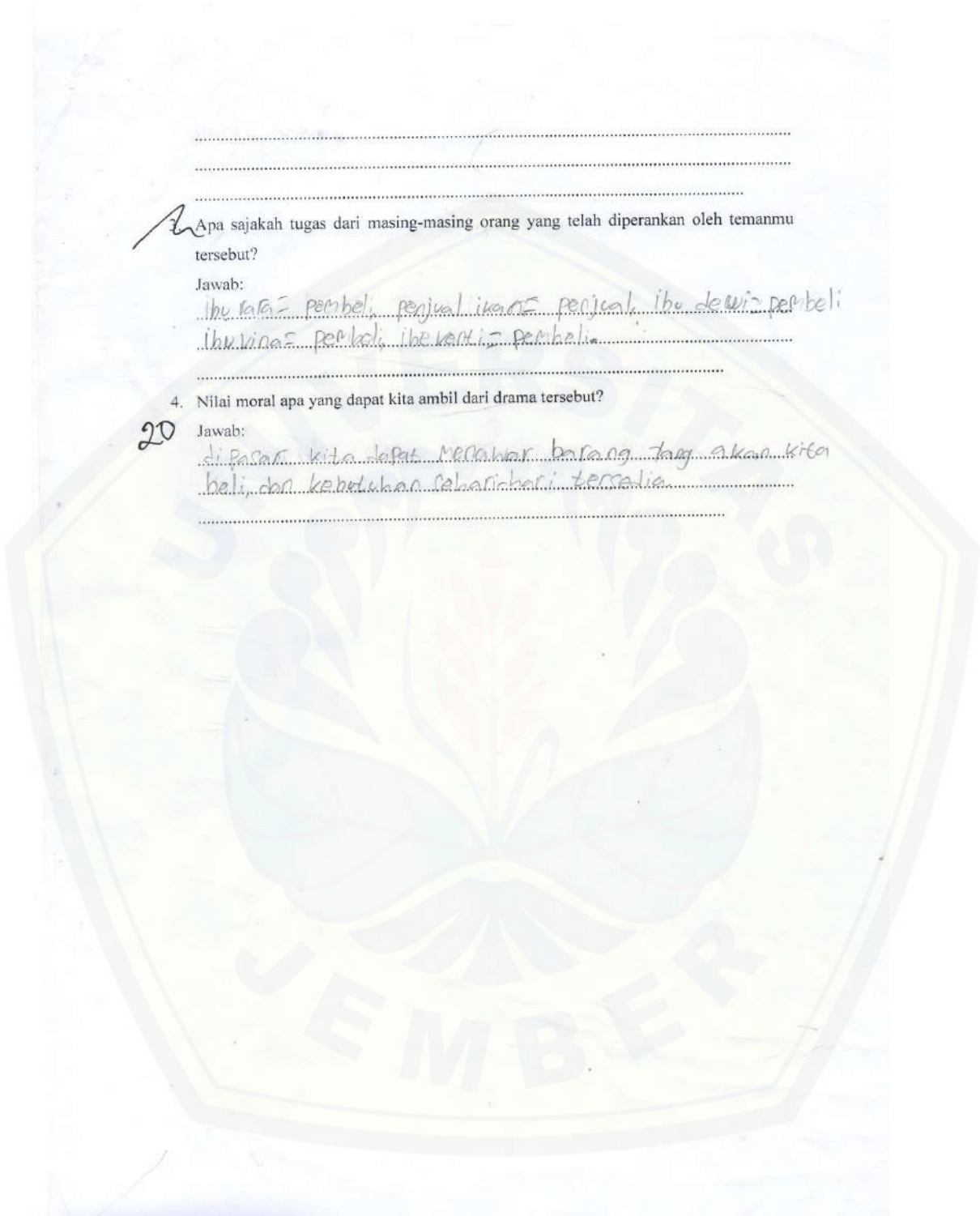
Ibu Rafi = pembeli, penjual ikan = penjual, Ibu Dewi = pembeli
Ibu Wina = pembeli, Ibu Kanti = pembeli

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

20

Jawab:

di pasar kita dapat melihat barang yang akan kita beli dan kebutuhan sehari-hari tersedia





LEMBAR KERJA KELOMPOK

Kegiatan Jual Beli

Nama Kelompok : Persid jember

Anggota :

1. Pida Berni.....
2. Anisa AREMA
3. Fabian Berni
4. Samuel Berni
5. Davia Danek
6. Bintang Berni..
7. BAGUS Berni
8. Sakti Berni.....

90

Petunjuk :

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

1. Sebutkan tokoh-tokoh yang ada didalam cerita tersebut?

Jawab:

Rian, rina, rini, ibu koperasi, deni.....

2. Dimana saja tempat kegiatan jual beli yang ada dalam drama tersebut?

Jawab: koperasi sebelah, kelas, TAMAN

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

10

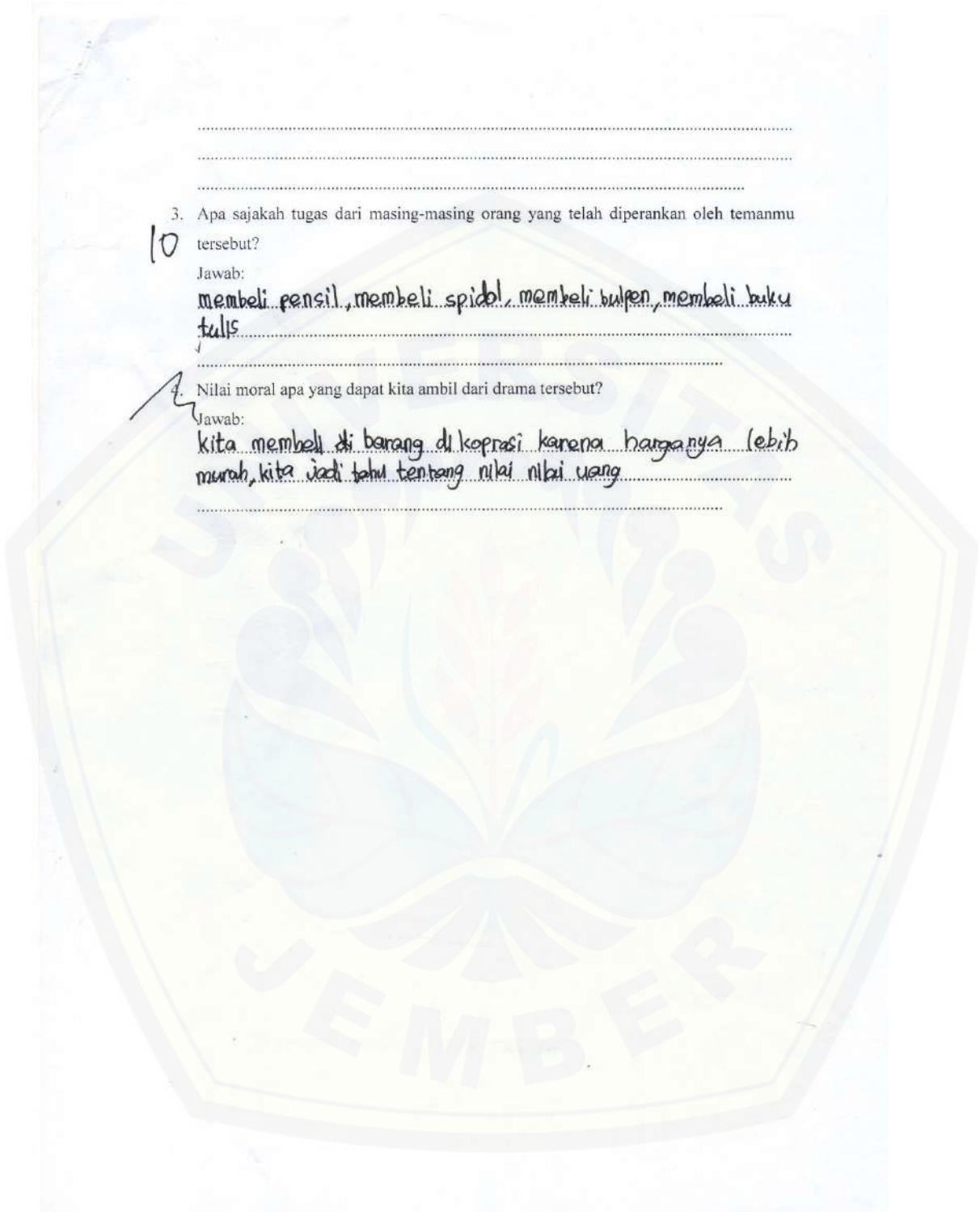
Jawab:

membeli pensil, membeli spidol, membeli bolpen, membeli buku tulis

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

Jawab:

kita membeli di barang di koperasi karena harganya lebih murah, kita jadi tahu tentang nilai nilai uang



Kelas Kontrol

Lembar Kerja Siswa

Nama Lengkap: Karina Nasywa Abdillah

Kelas: 3B III B

No. Absen: 19 (Sembilan belas)



Menceritakan pengalaman yang sudah dialami tentang kegiatan jual beli!
pergi ke pasar

Pada hari minggu aku ibuku dan adik saudoraku ke pasar
 Aku ke pasar menaiki sepeda motor
 Setelah sam pai di pasar aku ibuku dan adiku
 Membeli kue Selain membeli kue ibuku ~~member~~ membeli:
 Sayuran: wortel, tomat, kacang panjang, tomat, sayur bayam, dan ikan
 Buah: alpukat, ~~Pisang~~ jeruk, nangka
 dan setelah selesai berbelanja kami pulang
 dengan senang

abun?
 bun?

Lembar Kerja Siswa

Nama Lengkap: velovera angelica BahyKelas: 3BNo. Absen: 32

Menceritakan pengalaman yang sudah dialami tentang kegiatan jual beli!

Ikut ibu pergi ke pasar buah
Hari Minggu yang lalu aku ikut
ibu ke pasar buah untuk membeli
buah disana banyak sekali buah
disana. ibu membeli
buah jeruk, semangka, lemon, melon, apel
Setelah membeli buah kami membayar ke -
kasir setelah itu kami pun pulang -
naik angkot.

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Kegiatan Jual Beli

Nama Kelompok : bunga anggrek

- Anggota :
1. Pindita (28)
 2. Syahika (31)
 3. alina (4)
 4. adit (1)
 5.

75

A. Petunjuk soal!

1. Amati tempat kegiatan jual beli di lingkungan sekitar rumah dan sekolah yang km ketahui!
2. Tulis tempat kegiatan jual beli tersebut di dalam tabel di bawah ini yang kamu ketahui!

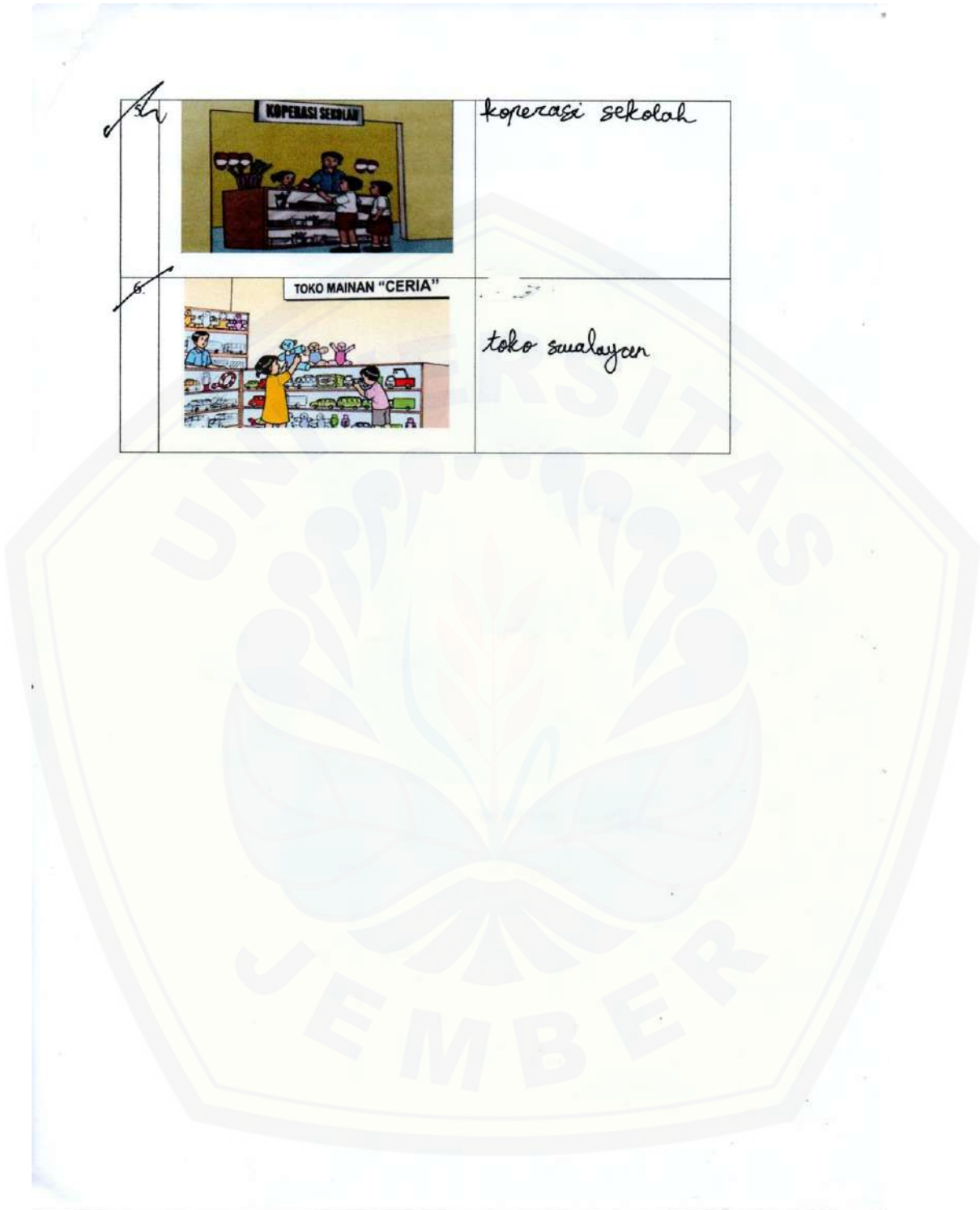
Nomor	Tempat Kegiatan Jual Beli
1	kantin, sekolah
2	pasar
3	toko
4	toko swalayan
5	warung
6 pasar lokal
7	koperasi sekolah
8	toko kelontong
9	pasar hewan
10	pasar ikan

B. Petunjuk Soal!

1. Perhatikan gambar tempat kegiatan jual beli di bawah ini!
2. Sebutkan nama tempat kegiatan jual beli yang ada di gambar tersebut!

Gambar

No	Gambar	Nama
1.		toko swalayan
2.		pasar moderen
3.		kantin sekolah
4.		warung



Lampiran X. Surat Izin Observasi, Penelitian, dan Selesai Penelitian

X.1 Surat Izin Obsevasi



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

Nomor : **5644**/UN25.1.5/LT/2017
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Observasi

23 AUG 2017

Yth. Kepala SDN Kepatihan 06
 Jember

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

Nama : Linda Yanti
 NIM : 140210204119
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud melaksanakan Observasi tentang "Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran terhadap Siswa Kelas III Pokok Bahasan Jenis-Jenis Pekerjaan di SDN Kepatihan 06 Jember", di Sekolah yang Saudara pimpin.

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

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



Sardono, M.Si
 1992031003

X.2 Surat Izin Penelitian



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

Nomor **2740** /UN25.1.5/LT/2018
 Lampiran :-
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

28 MAR 2018

Yth. Kepala SDN Kepatihan 06
 Jember

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

Nama : Linda Yanti
 NIM : 140210204119
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud melaksanakan penelitian tentang "Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Kegiatan Jual Beli di SDN Kepatihan 06 Jember", di sekolah yang Saudara pimpin.

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

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

a.n. Dekan
 Wakil Dekan I,
 Prof. Dr. Suratno, M.Si
 0331-670625 199203 1 003

X.3 Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TEGAL GEDE 01 JEMBER
Jalan Tawangmangu Nomor 06 Telepon 0331-339302 Jember 68126

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421/010/413.01.20525140/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Kepatihan 06 Jember Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember:

Nama : Dra. Emy Sundari, M.Pd
NIP : 19651022 198504 2 001
Tempat/tanggal lahir : Jember, 22 – 10 - 1965
Pangkat/Golongan ruang : Pembina Tk.1/1Vb
Unit Kerja : SDN Kepatihan 06 Jember

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Linda Yanti
NIM : 14020104119
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pendidikan Tinggi : Universitas Jember

Yang bersangkutan tersebut di atas telah melaksanakan penelitian tentang “Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Kegiatan Jual Beli di SDN Kepatihan 06 Jember Tahun Pelajaran 2018”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember,

Kepala SDN Kepatihan 06 Jember



Dra. Emy Sundari, M.Pd
NIP 19651022 198504 2 001

Lampiran Y. Foto Kegiatan Penelitian

Y.1 Foto Siswa Mengerjakan *Post-test*



Gambar Y. 1 siswa kelas IIIA mengerjakan soal *Post-test* kelas eksperimen



Gambar Y. 2 siswa kelas IIIB mengerjakan soal *Post-test* kelas kontrol

Y2. Foto Pembelajaran Kelas Eksperimen



Gambar Y. 3 guru menjelaskan materi pembelajaran di kelas IIIA



Gambar Y. 4 guru menjelaskan tata cara bermain peran di kelas IIIA



Gambar Y. 5 siswa melakukan bermain peran



Gambar Y. 6 siswa melakukan bermain peran



Gambar Y. 7 siswa melakukan bermain peran



Gambar Y. 8 siswa melakukan bermain peran

Y.3 Foto Pembelajaran Kelas Kontrol



Gambar Y. 9 guru menjelaskan materi pembelajaran pada siswa kelas IIIB



Gambar Y. 10 guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS)



Gambar Y. 11 siswa mendiskusikan Lembar Kerja Kelompok (LKK)



Gambar Y. 12 siswa menceritakan pengalaman tentang kegiatan jual beli

Lampiran Z. Biodata Mahasiswa**A. Identitas Diri**

1. Nama: Linda yanti
2. NIM: 140210204119
3. Angkatan: 2014
4. Prodi: Pendidikan Guru Sekolah dasar
5. Perguruan Tinggi: Universitas Jember
6. Jenis Kelamin: Perempuan
7. Tempat, tanggal lahir: Lumajang, 30 Juni 1996
8. Agama: Islam
9. Nama Ayah: Ngayuri
10. Nama Ibu: Asi
11. Alamat Jember: Jalan Jawa Raya No. 123 Jember
12. Alamat Asal: Desa Gedangmas RT.11/RW.03 Kecamatan Randuagung Kota Lumajang

B. Riwayat Pendidikan

No	Tahun Lulus	Instansi Pendidikan	Tempat
1	2008	SDN Gedangmas 01	Gedangmas
2	2011	SMP Randuagung 01	Randuagung
3	2014	SMA Klakah 01	Klakah





