



**PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA
TERHADAP HASIL BELAJAR
PADA SISWA KELAS V
DI SDN RAMBIGUNDAM 02 JEMBER**

SKRIPSI

oleh

Dinda Wijayanti

NIM 140210204140

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

2018



**PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA
TERHADAP HASIL BELAJAR
PADA SISWA KELAS V
DI SDN RAMBIGUNDAM 02 JEMBER**

SKRIPSI

oleh

Dinda Wijayanti

NIM 140210204140

Pembimbing I : Prof. Dr. M Sulthon Masyhud, M.Pd

Pembimbing II : Dr. Mutrofin, M.Pd

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

2018

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kehadiran Allah Swt atas limpahan rahmat, taufik serta hidayah-Nya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, dan kesabaran untuk saya, sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segala kerendahan hati, saya persembahkan skripsi ini teruntuk.

- 1) kedua orang tuaku tercinta Ayahanda Sukri dan Ibunda Anir Rahmawati, yang selalu mengirimkan do'a, memberikan semangat, dan mencurahkan kasih sayangnya, serta memberikan bantuan baik moril dan materiil dalam penyusunan skripsi ini;
- 2) guru-guru saya sejak taman kanak-kanak sampai dengan Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya dengan penuh kesabaran dan keikhlasan; dan
- 3) almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

“Meraih kesuksesan perlu kesabaran dan keuletan. Orang yang sukses bukan orang yang tidak pernah jatuh. Orang sukses adalah orang yang tidak pernah berpikir dirinya kalah ketika ia jatuh (gagal) ia bangkit kembali dari kekalahan, bergerak maju menuju inovasi yang lebih baik”

(Abu Al - Ghifari)

*) <https://kisahmuslim.com/1250-abu-dzar.html>

[diakses pada 10 Juli 2018]

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Dinda Wijayanti

NIM : 140210204140

menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul: “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Tema Lingkungan Sahabat Kita Pada Siswa Kelas V di SDN Rambigundam 02 Jember”, adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dalam keadaan sadar tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Saya bersedia mendapatkan sanksi akademik jika dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 24 Juli 2018

Yang menyatakan

Dinda Wijayanti

SKRIPSI

**PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA
TERHADAP HASIL BELAJAR
PADA SISWA KELAS V
DI SDN RAMBIGUNDAM 02 JEMBER**

SKRIPSI

oleh

Dinda Wijayanti

NIM 140210204140

Pembimbing I : Prof. Dr. M. Sulthon Masyhud, M.Pd

Pembimbing II : Dr. Mutrofin, M.Pd

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA
TERHADAP HASIL BELAJAR
PADA SISWA KELAS V
DI SDN RAMBIGUNDAM 02 JEMBER**

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

Oleh:

Nama Mahasiswa : Dinda Wijayanti
NIM : 140210204140
Angkatan Tahun : 2014
Daerah Asal : Jember
Tempat, tanggal lahir : Jember, 26 Maret 1996
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/ PGSD

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

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

NIP 19590904198103005

Dr. Mutrofin, M.Pd

NIP 196208311987021001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Tema Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V di SDN Rambigundam 02 Jember” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 24 Juli 2018

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Ketua,

Sekretaris,

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

NIP 19590904198103005

Dr. Mutrofin, M.Pd

NIP 196208311987021001

Anggota 1,

Anggota 2,

Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd

NIP 195409171980101002

Drs. Hari Satrijono, M.Pd

NIP. 19580522 198503 1 011

Mengesahkan
p.l.h Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Dr. Suratno, M.Si

NIP 19670625 199203 1 003

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Tema Lingkungan Sahabat Kita Pada Siswa Kelas V di SDN Rambigundam 02 Jember” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

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

- 1) Drs. Mohammad Hasan, M.Sc, Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 3) Dr. Nanik Yulianti, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
- 4) Agustiningsih, S.Pd., M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
- 5) Drs. Hari Satrijono, M.Pd., selaku dosen Pembahas;
- 6) Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd., selaku dosen penguji;
- 7) Prof. Dr. M. Sulthon Masyhud, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Utama dan Dr. Mutrofin, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah meluangkan waktu, pikiran, kritik, dan perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan dengan penuh kesabaran demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;
- 8) Kepala Sekolah dan Guru Kelas V SDN Rambigundam 02 Jember yang telah memberikan izin penelitian;

Diharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Jember, Juli 2018

Penulis

RINGKASAN

Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Tema Lingkungan Sahabat Kita Pada Siswa Kelas V di SDN Rambigundam 02 Jember Tahun Pelajaran 2017/2018; Dinda Wijayanti; NIM 140210204140; 2018; 68 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional ditetapkan pada Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 telah ditetapkan ketentuan minimum bagi satuan pendidikan formal agar dapat memenuhi mutu pendidikan. Salah satu upaya perbaikan mutu pendidikan yaitu dengan menerapkan kurikulum yang sesuai dengan perkembangan dan perubahan zaman serta sesuai dengan ketetapan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Kurikulum merupakan suatu pedoman penyelenggaraan pendidikan sebagai acuan dalam melaksanakan pendidikan.

Kurikulum terbaru yang berlaku dalam sistem pendidikan nasional sekarang adalah Kurikulum 2013 yang berlandaskan pendekatan saintifik dalam proses pembelajarannya. Dalam pembelajaran saintifik lebih ditekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga tercipta pembelajaran yang aktif, inovatif dan kreatif. Berdasarkan Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 menjelaskan bahwa kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Kurikulum merupakan faktor penentu peningkatan kualitas pendidikan, sehingga Kurikulum menjadi faktor utama dalam keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Hal yang menentukan keberhasilan siswa dalam belajar antara lain adalah tentang bagaimana implementasi Kurikulum 2013 yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Kurikulum 2013 harus dilaksanakan dengan memperhatikan beberapa komponen pembelajaran antara lain sarana dan prasarana, kompetensi guru, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan tentunya metode

pembelajaran. Fokus penelitian ini adalah mengujicobakan metode pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran Kurikulum 2013 yang berbasis pendekatan saintifik. Salah satu metode pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran pada Kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan saintifik adalah pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

Menurut Djamarah (2005:237) metode *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau mati. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode *role playing* ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja, latihan singkat dialog, dan pelaksanaan permainan peran. Menurut Mulyono (2012:45) menjelaskan bahwa metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang didalamnya nampak adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan/atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa.

Rumusan masalah penelitian ini adalah “Adakah pengaruh metode pembelajaran *role playing* tema lingkungan sahabat kita terhadap hasil belajar pada siswa kelas V di SDN Rambigundam 02 Jember. Tujuan Penelitian adalah untuk mengetahui adakah pengaruh metode pembelajaran *role playing* tema lingkungan sahabat kita terhadap hasil belajar pada siswa kelas V di SDN Rambigundam 02 Jember.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB SDN Rambigundam 02 Jember tahun ajaran 2017/2018. Adapun jumlah subjek penelitian kelas VA adalah 27 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 14 siswa dan jumlah siswa perempuan sebanyak 13 siswa. Kelas VB jumlah subjek penelitian kelas VA adalah 27 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 18 siswa dan jumlah siswa perempuan sebanyak 9 siswa. Metode populasi ini dilakukan dengan cara mengambil seluruh subjek, baik siswa kelas IV A maupun siswa kelas IV B. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SDN Rambigundam 02 Tahun Pelajaran 2017/2018.

Teknik analisis data dalam penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui perbedaan dari suatu perlakuan dengan perlakuan yang lain dan untuk

mengetahui tingkat keefektifan antara kedua perlakuan tersebut. Analisis data mengenai pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar yaitu dengan menggunakan metode uji *t-test* untuk sampel terpisah. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan tes. Tes yang dilakukan adalah berupa tes hasil belajar *pre test* dan *post test*.

Sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan nilai UAS semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018. Hasil penelitian setelah dilakukan tes hasil belajar *pre test* dan *post test* berdasarkan selisih nilai *pre-test* dan *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan t_{hitung} sebesar 3,768 dan t_{tabel} sebesar 1,664 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar tema 8 lingkungan sahabat kita pada siswa kelas V SDN Rambigundam 02 Jember.

Kemudian dilakukan penghitungan t_{hitung} dilakukan juga penghitungan keefektifan relatif atau ER metode *role playing* dibandingkan dengan metode pembelajaran langsung dengan menggunakan pendekatan saintifik. Berdasarkan hasil penghitungan keefektifan relatif diperoleh ER sebesar 50,00% yang termasuk dalam kategori sedang, sehingga dapat dinyatakan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *role playing* dalam tema 8 lingkungan sahabat kita dapat mencapai tingkat keefektifan sebesar 50,00%. Terdapat 50,00% yang tidak mencapai tingkat keefektifan dalam penerapan metode *role playing* tema 8 lingkungan sahabat kita pada siswa kelas V di SDN Rambigundam 02 Jember tahun pelajaran 2017/2018 yang disebabkan karena faktor lain yang tidak diketahui.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *role playing* hasil belajarnya lebih baik daripada pembelajaran dengan metode pembelajaran langsung dengan menggunakan pendekatan saintifik pada siswa kelas V tema 8 lingkungan sahabat kita di SDN Rambigundam 02 Jember semester genap Tahun Pelajaran 2017/2018.

DAFTAR PUSTAKA

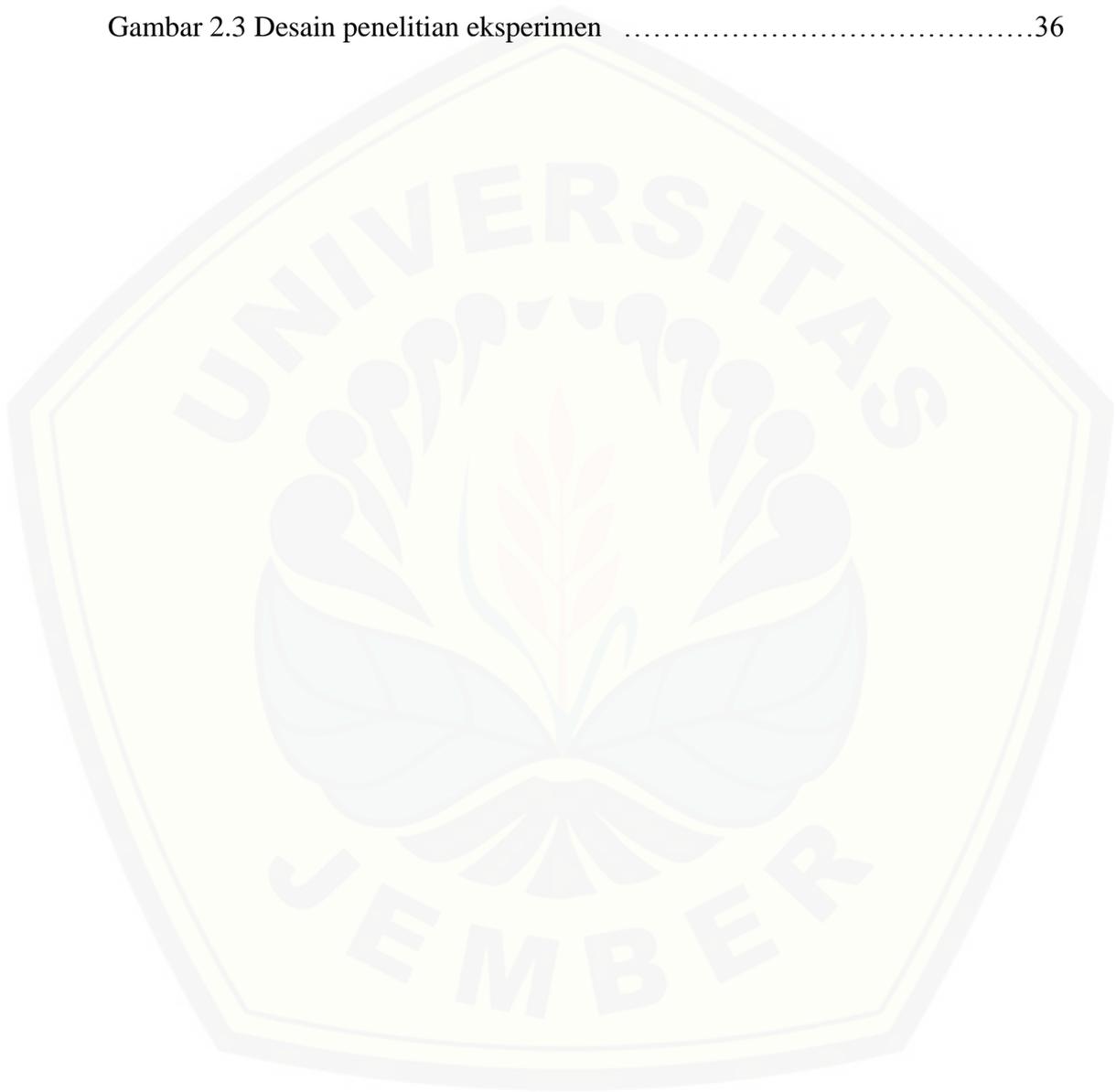
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
PRAKATA	ix
RINGKASAN	x
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Hakikat belajar dan pembelajaran	6
2.2 Pembelajaran Tematik Terpadu	7
2.2.2 Prinsip-prinsip pembelajaran tematik terpadu	8

2.2.3 Karakteristik pembelajaran tematik terpadu	10
2.3 Metode pembelajaran	11
2.3.1 Pengertian metode pembelajaran	11
2.3.2 Macam-macam metode pembelajaran	12
2.4 Metode pembelajaran <i>role playing</i>.....	14
2.4.1 Pengertian metode pembelajaran <i>role playing</i>	14
2.4.2 Tujuan metode pembelajaran <i>role playing</i>	15
2.4.3 Langkah-langkah pembelajaran metode <i>role playing</i>	16
2.4.4 Kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran <i>role playing</i>	17
2.5 Penerapan metode pembelajaran <i>role playing</i>	19
2.6) Langkah-langkah metode pembelajaran pembelajaran <i>role playing</i>	20
2.7 Hasil belajar	23
2.7.1 Pengertian hasil belajar	23
2.6.2 Faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	26
2.8 Kerangka berpikir.....	27
2.9 Penelitian Relevan	29
2.10 Hipotesis Penelitian	33
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	42
3.1 Rancangan Penelitian.....	42
3.2 Tempat dan waktu penelitian.....	43
3.3 Subjek Penelitian	44
3.4 Definisi Operasional	46
3.5 Langkah-langkah Penelitian	47
3.6 Metode Pengumpulan Data	48

3.6.1 Metode Tes	48
3.6.2 Perlakuan (Treatment)	49
3.7 Teknik Analisis Data	49
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Gambaran Umum Subyek Penelitian	51
4.2 Paparan Data Penelitian	52
4.3 Analisis Data	54
4.4 Uji Hipotesis	55
4.5 Pembahasan	59
BAB 5. PENUTUP	65
5.1. Kesimpulan	65
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Faktor yang mempengaruhi hasil belajar27
Gambar 2.2 Bagan alur penelitian30
Gambar 2.3 Desain penelitian eksperimen36



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-langkah metode pembelajaran <i>role playing</i>	15
Tabel 2.2 Langkah-langkah Pembelajaran dalam penelitian	20
Tabel 3.1 Kriteria penafsiran uji keefektifan relative	40
Tabel 4.1 Jadwal peneitian	51
Tabel 4.2 Data hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol	53
Tabel 4.3 Perbandingan nilai rata-rata <i>pre test</i> dan <i>pots test</i>	55
Tabel 4.4 Hasil uji independent samples t tes	57
Tabel 4.5 Kriteria penafsiran uji keefektifan relatif	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Matrik Penelitian	69
Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data.....	71
B.1 Pedoman Tes.....	71
Lampiran C. Daftar Nama Siswa	72
Lampiran C2. Daftar Nilai Siswa (Kelas Eksperimen)	73
Lampiran D. Silabus Pembelajaran (Kelas Eskperimen)	74
Lampiran E. Silabus Pembelajaran (Kelas Kontrol)	81
Lampiran F. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Eksperimen).....	88
Lampiran G. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Kontrol)	98
Lampiran H. Materi Pembelajaram	108
Lampiran H. Teks Drama Role Playing Kelas Eksperimen	112
Lampiran I. Lembar Kerja Kelompok (Eksperimen).....	120
Lampiran J. Lampiran Kisi-kisi Soal Pre-test dan Post-test	124
Lampiran K. Soal <i>Pre-test dan Post-test</i>.....	127
Lampiran L. Kunci Jawaban Soal Pre-test Post-test.....	135
Lampiran M. Pedoman Penilaian <i>Pre-Test dan Post-Test</i>.....	136
Lampiran N. Uji Homogenitas.....	137
Lampiran O. Tabel Persiapan Uji Validitas dan Reliabilitas	138
Lampiran P. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	142
Lampiran Q. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	144
Lampiran R. Lembar Validasi Tes Hasil Belajar	145

Lampiran S. Analisis Lembar Validasi.....	149
Lampiran T. Analisis Validitas Instrumen.....	157
Lampiran U. Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>.....	158
U.2 Kelas VB (Kelas Kontrol)	159
Lampiran V. Data Selisih Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>.....	160
Lampiran W. Analisis Data.....	161
W.1 Uji t (t-test) Berpasangan <i>Pre-test Post-test</i>	161
W.2 Uji Independent Samples t-test Selisih <i>Pre-test Post-test</i>	162
Lampiran X. Hasil Pengerjaan <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>.....	163
Lampiran Y. Foto Kegiatan Penelitian	179
Lampiran Z. Surat Izin Penelitian	183
Lampiran Aa. Surat Keterangan Penelitian.....	183
Lampiran Ab. Biodata Mahasiswa.....	185

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan (4) manfaat penelitian yang akan dilaksanakan.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam pembangunan suatu negara. Pendidikan merupakan cerminan kualitas dari suatu negara. Suatu negara dikatakan maju atau tidak salah satunya juga dapat dilihat dari seberapa tinggi kualitas pendidikan yang ada di negara tersebut. Pendidikan sebagai penyiapan warga negara diartikan sebagai suatu kegiatan yang terencana untuk membekali siswa agar menjadi warga negara yang baik. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional ditetapkan pada Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 telah ditetapkan ketentuan minimum bagi satuan pendidikan formal agar dapat memenuhi mutu pendidikan.

Salah satu upaya perbaikan mutu pendidikan yaitu dengan menerapkan kurikulum yang sesuai dengan perkembangan dan perubahan zaman serta sesuai dengan ketetapan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Kurikulum merupakan suatu pedoman penyelenggaraan pendidikan sebagai acuan dalam melaksanakan pendidikan. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pasal 1 ayat 19 menyatakan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum terbaru yang berlaku dalam sistem pendidikan nasional sekarang adalah Kurikulum 2013 yang berlandaskan pendekatan saintifik dalam proses pembelajarannya. Dalam pembelajaran saintifik lebih ditekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga tercipta pembelajaran yang aktif, inovatif dan kreatif. Berdasarkan Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 menjelaskan bahwa kurikulum 2013

bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Kurikulum merupakan faktor penentu peningkatan kualitas pendidikan, sehingga Kurikulum menjadi faktor utama dalam keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

Hal yang menentukan keberhasilan siswa dalam belajar antara lain adalah tentang bagaimana implementasi Kurikulum 2013 yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Kurikulum 2013 harus dilaksanakan dengan memperhatikan beberapa komponen pembelajaran antara lain sarana dan prasarana, kompetensi guru, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan tentunya metode pembelajaran. Metode pembelajaran memegang peran penting dalam rangkaian sistem pembelajaran, untuk itu guru harus mahir dalam menerapkan metode pembelajaran. Dalam proses pembelajaran seorang guru harus berusaha untuk dapat mengimplementasikan berbagai macam metode yang bervariasi agar pembelajaran tidak membosankan bagi siswa, dan siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik, sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat. Menurut data yang diperoleh dari hasil observasi pada kelas VA terdapat 10 anak mendapat nilai dibawah rata-rata, sedangkan pada kelas VB terdapat 15 anak mendapat nilai yang masih dibawah rata-rata.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah metode pembelajaran *role playing*. Salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran adalah dengan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi pembelajaran yang dipelajari siswa akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan yang dapat menjadikan siswa aktif dalam belajar yaitu menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Metode pembelajaran *role playing* ini merupakan suatu metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu bermain sambil belajar. Pembelajaran dengan menggunakan metode seperti ini

akan melatih anak untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan melatih kepekaan sosial anak dalam memahami lingkungan sekitar. Menurut Subchan (2014) metode *role playing* memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk merubah perilaku dan sikap sebagaimana karakter orang lain.

Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* ini setiap kelompok mendiskusikan materi yang telah ditentukan sebelumnya, setelah berdiskusi menentukan dan memilih partisipan yang akan menjadi pemain dalam bermain peran, setelah menentukan partisipan siswa menata panggung, setelah itu siswa siap melakukan permainan peran dengan beberapa siswa lain bersama guru menjadi pengamat. Pembelajaran menggunakan metode *role playing* ini mengutamakan keaktifan dan kemandirian siswa dalam mencari informasi berdasarkan makna cerita yang terkandung dalam permainan peran. Penggunaan metode ini dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan metode ini siswa juga dapat belajar secara aktif, mandiri, dan inovatif, sehingga lebih mudah dalam menerima materi pelajaran yang diajarkan, dan tidak mudah bosan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

permasalahan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan studi dokumen hasil ujian akhir semester (UAS) semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018 yang dilakukan di kelas VA dan kelas VB SDN Rambigundam 02 Jember pada hari senin tanggal 12 Maret 2018 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tematik kelas V masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai ulangan akhir semester (UAS) siswa. Berdasarkan data ulangan akhir semester ganjil, masih banyak siswa kelas V yang mendapat nilai di bawah rata-rata. Pada kelas VA sebanyak 58% siswa memperoleh hasil belajar di bawah rata-rata, sedangkan pada kelas VB sebanyak 61% siswa memperoleh hasil belajar di bawah rata-rata. Oleh karena masih banyak terdapat hasil belajar siswa yang di bawah rata-rata, maka diperlukan suatu cara untuk diujicobakan pada pembelajaran tematik dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti memilih metode pembelajaran *role playing* untuk dapat dijadikan sebagai bahan penelitian dan digunakan untuk

membuktikan seberapa besar suatu metode pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu diadakanlah penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Pada Siswa Kelas V di SDN Rambigundam 02 Jember”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut “Adakah pengaruh metode pembelajaran *role playing* tema lingkungan sahabat kita terhadap hasil belajar pada siswa kelas V di SDN Rambigundam 02 Jember ? ”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian adalah untuk mengetahui adakah pengaruh metode pembelajaran *role playing* tema lingkungan sahabat kita terhadap hasil belajar pada siswa kelas V di SDN Rambigundam 02 Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang terkait antara lain sebagai berikut.

- a. bagi siswa, penelitian ini dapat digunakan sebagai pengalaman yang mengesankan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.
- b. bagi guru, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa,
- c. bagi kepala sekolah, sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran demi meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

- e. bagi peneliti, dapat memperoleh wawasan dan pengalaman dalam merumuskan masalah sampai melakukan penelitian sehingga dapat mengetahui proses penelitian yang benar dan baik.
- f. bagi peneliti lain dapat dijadikan referensi untuk penelitian yang sejenis dan bahan pengembangan untuk penelitian lebih lanjut



BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan ruang lingkup penelitian, yang dijadikan dasar dalam penelitian yaitu meliputi: (1) hakikat belajar dan pembelajaran; (2) pembelajaran tematik terpadu; (3) metode pembelajaran; (4) metode pembelajaran *role playing*; (5) penerapan metode pembelajaran *role playing* tema lingkungan sahabat kita; (6) langkah-langkah metode pembelajaran pembelajaran *role playing* tema lingkungan sahabat kita; (7) hasil belajar siswa; (8) kerangka berpikir; 9) penelitian terdahulu dan (10) hipotesis tindakan.

2.1 Hakikat belajar dan pembelajaran

Beberapa ahli dalam dunia pendidikan memberikan definisi belajar sebagai berikut. ss. Sedangkan Menurut Gagne (dalam Susanto, 2013:1), belajar dapat di artikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman yang telah dilakukan. Baharuddin (2010:15-16) mempertegas bahwa ciri-ciri belajar adalah (1) ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behaviour*), dalam artian bahawa hasil belajar seorang siswa tidak akan diketahui tanpa melalui proses pengamatan terhadap tingkah laku siswa; (2) perubahan perilaku relative permanen, hal ini menunjukkan bahwa dalam jangka waktu tertentu tidak akan nampak perubahannya, akan tetapi perubahan perilaku tidak akan terpancang seumur hidup; (3) perubahan tingkah laku yang bersifat potensial, yang berarti bahwa perubahan tingkah laku tidak berlangsung begitu saja setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, tetapi perubahan ini bersifat potensial; (4) perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pegalaman belajar; (5) adanya semangat untuk mengubah tingkah laku sebagai akibat dari penguatan berdasarkan pengalaman atau latihan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang diakibatkan oleh pengalaman belajar, seperti membaca, menulis, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Hasil belajar seseorang dapat diketahui dengan cara pengamatan terhadap tingkah

laku siswa, perubahan hasil belajar relative permanen yang merupakan hasil dari pengalaman belajar.

Sementara itu definisi pembelajaran menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu (Corey dalam Susanto, 2013: 186).

Berdasarkan Undang-undang Sisdiknas dan pendapat dari ahli yaitu Baharuddin dan Susanto dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses pembelajaran yang baik tentunya akan memunculkan adanya komunikasi multiarah antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan siswa dalam berbagai kegiatan belajar siswa yang bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan agar tercapai suatu tujuan belajar tertentu.

2.2 Pembelajaran Tematik Terpadu

Pada subbab ini dijelaskan mengenai, 1) Hakikat pembelajaran Tematik Terpadu, 2) Prinsip-prinsip pembelajaran tematik Terpadu; 2) Karakteristik pembelajaran tematik terpadu.

2.2.1 Hakikat pembelajaran tematik terpadu

Dalam Kurikulum 2013 pengintegrasian beberapa mata pelajaran tersebut didasari atas dua hal yaitu integrasi pengetahuan, integrasi sikap, dan integrasi keterampilan dalam proses pembelajaran dan integrasi dalam berbagai konsep dasar atau materi yang berkaitan. Pendekatan pembelajaran tematik terpadu ini beragkat dari teori yang menolak proses hafalan semata sebagai dasar pembentukan struktur intelektual anak. Menurut Rusman (2012:254) pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*),

sehingga siswa dapat lebih menemukan sendiri pengalaman belajar yang bermakna. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik terpadu siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkan dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Menurut Majid (2014:86) menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individu maupun secara kelompok aktif menggali dan menemukan konsep secara holistik, bermakna, dan otentik. Majid juga menjelaskan bahwa pembelajaran tematik ini juga merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mengaitkan beberapa aspek pembelajaran baik dalam intramata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Menurut Poerwadarminta (dalam Majid, 2014:80) menjelaskan lagi bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan suatu tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai konsep dan kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam sebuah tema. Tujuan dari adanya tema ini adalah bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu mata pelajaran akan tetapi juga keterkaitannya dengan konsep dari mata pelajaran yang lain. Pembelajaran tematik terpadu yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran tematik terpadu yang menggunakan Kurikulum 2013 pada siswa kelas V, tema lingkungan sahabat kita.

2.2.2 Prinsip-prinsip pembelajaran tematik terpadu

Menurut Majid (2014:89) dalam pembelajaran tematik terpadu terdapat prinsip-prinsip antara lain sebagai berikut.

- a) pembelajaran tematik terpadu memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari siswa. Tema ini

merupakan alat pemersatu dari berbagai materi dan mata pelajaran yang beragam.

- b) pembelajaran tematik terpadu perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian materi yang dipilih dapat mencakup tema secara keseluruhan dan bermakna.
- c) materi pembelajaran yang dipadukan dalam satu tema harus mempertimbangkan karakteristik siswa seperti kemampuan, kebutuhan, minat dan pengetahuan awal siswa.
- d) materi pembelajaran yang dipadukan tidak dipaksakan. Dalam artian bahwa materi yang tidak mungkin dipadukan maka tidak perlu dipadukan.
- e) pembelajaran tematik terpadu tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku dan harus mendukung pencapaian tujuan kegiatan pembelajaran yang tertuang dalam kurikulum.

Menurut Kemendikbud (2013) dijelaskan terdapat beberapa prinsip yang berkaitan dengan pembelajaran tematik terpadu yaitu sebagai berikut.

- a) pembelajaran tematik terpadu memiliki satu tema yang dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari siswa. Tema ini berfungsi sebagai pemersatu materi dari beberapa mata pelajaran.
- b) pembelajaran tematik terpadu perlu memilih materi dari beberapa mata pelajaran yang mempunyai keterkaitan.
- c) pembelajaran tematik terpadu harus sesuai dengan tujuan dan harus mendukung pencapaian tujuan dalam kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.
- d) materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema harus mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal siswa.
- e) materi awal yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan.

2.2.3 Karakteristik pembelajaran tematik terpadu

Sebagai suatu pendekatan pembelajaran di sekolah dasar, Menurut Rusman (2012:258) pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik antara lain sebagai berikut.

- 1) pembelajaran berpusat pada siswa;
- 2) memberikan pengalaman langsung dan bermakna bagi siswa;
- 3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas;
- 4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran;
- 5) bersifat fleksibel;
- 6) hasil pembelajaran sesuai dengan minat, kemampuan dan kebutuhan siswa, dan
- 7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Pembelajaran tematik dikelompokkan menjadi empat karakteristik antara lain sebagai berikut (Kemendikbud, 2013).

1) Holistik.

Pembelajaran tematik terpadu memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep dan fenomena dari segala sisi dan tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak.

2) Otentik

Pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik memahami secara langsung konsep, prinsip dan prosedur yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara langsung, sehingga pengetahuan dan informasi yang diperoleh menjadi lebih otentik.

3) Bermakna

Pengkajian suatu fenomena dari berbagai sisi dan sudut pandang sangat memungkinkan untuk terbentuk jalinan antar konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lain atau skemata. Hal ini akan berdampak pada kebermaknaan dari materi yang dipelajari. Peserta didik dapat menerapkan materi yang dipelajari untuk memecahkan masalah yang muncul dalam kehidupannya sehari-hari.

4) Aktif

Pembelajaran tematik terpadu lebih menekankan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal.

2.3 Metode pembelajaran

Pada subbab ini dijelaskan mengenai, 1) Metode pembelajaran, 2) Macam-macam metode pembelajaran.

2.3.1 Pengertian metode pembelajaran

Metode berasal dari kata *methodos* dalam bahasa Yunani yang berarti suatu cara atau jalan (Wikipedia, 2018). Metode merupakan suatu cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang hendak dicapai. Menurut Sudjana (2005: 76) menyatakan bahwa metode merupakan perencanaan secara menyeluruh untuk menyajikan materi pembelajaran bahasa secara teratur, tidak ada satu bagian yang bertentangan, dan semuanya berdasarkan pada suatu pendekatan tertentu. Metode pembelajaran merupakan suatu rencana atau prosedur yang dapat digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran.

Menurut Salamun (dalam Sudrajat, 2009:7) menyatakan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda dibawah kondisi yang berbeda pula. Hal tersebut mempunyai arti bahwa pemilihan metode harus sesuai dengan kondisi pembelajaran dan hasil pembelajaran yang hendak dicapai.

Menurut Mutrofin (2017:203) menyatakan bahwa:

Along with the descriptive theory of instruction, teaching methods must be linked with one of the components of instructional condition, i.e. the characteristics of students, because the understanding of the characteristics of students is the main thing to consider before choosing the teaching methods (Fry, Ketteridge & Marshall, 2014), affects the effectiveness of learning process (Seels & Richey , 1994; Reiser & Dempsey, 2011), has impact on the effectiveness of learning (Ardhana, 1999), and as a foothold for prescribing optimal learning methods in order to achieve specific learning outcomes (Degeng, 2013).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diartikan bahwa dalam memilih suatu metode pembelajaran harus memperhatikan karakteristik siswa karena pemahaman terhadap karakteristik siswa tersebut akan mempengaruhi keefektifan suatu proses pembelajaran yang dilakukan. Ketepatan dalam memilih suatu metode pembelajaran menjadi faktor penting yang harus diperhatikan, karena dengan pemilihan metode pembelajaran yang tepat maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat ahli di atas mengenai metode pembelajaran dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara dan realisasi perencanaan yang teratur dari proses pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode pembelajaran digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami dan menerima materi pembelajaran dari guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada pemilihan dan ketepatan guru dalam penggunaan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.

2.3.2 Macam-macam metode pembelajaran

Menurut Amri (2013:29) menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1. Metode ceramah
Penyampaian materi dari guru kepada siswa dengan melalui bahasa lisan baik verbal maupun non verbal.
2. Metode latihan
Penyampaian materi melalui upaya penanaman kebiasaan-kebiasaan tertentu, sehingga diharapkan siswa dapat memahami materi secara optimal.
3. Metode tanya jawab
Penyajian materi melalui bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Tujuan metode tanya jawab ini adalah untuk memotivasi siswa dalam mengajukan pertanyaan atau untuk melatih kemampuan menanya siswa selama proses pembelajaran.
4. Metode karyawisata

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

5. Metode demonstrasi

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

6. Metode sosiodrama

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

7. Metode bermain peran atau *role playing*

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

8. Metode diskusi

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

9. Metode pemberian tugas dan 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.

10. Metode eksperimen

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

11. Metode proyek

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

Berdasarkan uraian metode-metode pembelajaran di atas, dalam penelitian ini, metode bermain peran atau *role playing* dipilih sebagai salah satu metode yang akan ujicobakan pada kelas V tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 3 usaha pelestarian lingkungan.

2.4 Metode pembelajaran *role playing*

Pada subbab ini dijelaskan mengenai, 1) Pengertian metode pembelajaran *role playing*, 2) Tujuan Pengertian metode pembelajaran *role playing*, 3) Langkah-langkah pembelajaran metode *role playing*, 4) Kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *role playing*.

2.4.1 Pengertian metode pembelajaran *role playing*

Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan dapat dilakukan diantaranya dengan menggunakan metode *role playing*. Menurut Djamarah (2005:237) Metode *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau mati. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode *role playing* ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja, latihan singkat dialog, dan pelaksanaan permainan peran.

Menurut Mulyono (2012:45) menjelaskan bahwa metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang didalamnya nampak adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan/atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa. Dengan demikian, metode *role playing* adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam masyarakat misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk melakukan upaya pelestarian lingkungan dengan menjaga kebersihan lingkungan, melakukan penghijauan hutan, dan lain sebagainya.

Sejalan dengan pendapat Mulyono, menurut Majid (2014:163) menyatakan bahwa metode *role playing* merupakan metode pembelajaran sebagai bagian dari

simulasi yang untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul di masa yang akan datang.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang dikemukakan ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* merupakan suatu cara dalam proses pembelajaran melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam memainkan peran atau tokoh secara langsung yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam memecahkan permasalahan sosial serta untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

2.4.2 Tujuan metode pembelajaran *role playing*

Melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat nantinya.

Tujuan yang diharapkan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran menurut Djamarah (2010:88) antara lain sebagai berikut.

- 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
- 2) Agar siswa dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab
- 3) Siswa dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
- 4) Dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis dalam memavahkan masalah sosial.

Hal ini tentunya akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena siswa akan menempatkan diri dalam berbagai situasi dan kondisi di mana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, lingkungan masyarakat dan lain-lain.

2.4.3 Langkah-langkah pembelajaran metode *role playing*

Setiap metode pembelajaran ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan. Berikut sembilan langkah-langkah pembelajaran metode *role playing* menurut Mulyono (2012:48-51) sebagai berikut:

1. Menghangatkan suasana dan memotivasi siswa
Langkah pertama yang harus dilakukan guru adalah menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan siswa terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari dengan memberikan apersepsi. 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 langkah kedua ini siswa dan guru mendiskusikan dan mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka sukai, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian beberapa siswa diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran dan lainnya sebagai pengamat.
3. Menyusun tahap-tahap peran
Pada tahap ketiga ini para pemeran tokoh mendiskusikan dengan guru dalam rangka menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan dalam permainan peran.
4. Menyiapkan 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 mendiskusikannya.
5. Tahap pemeranan
Pada tahap pemeranan ini para siswa mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Mereka berusaha memainkan setiap peran seperti benar-benar mendalaminya.
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

Pada tahap pemeranan ulang ini dapat dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif-alternatif pemeranan yang telah dilakukan.

8. Diskusi dan evaluasi tahap dua

Perlu dilakukan diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hal ini bertujuan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang yang telah dilakukan.

9. Membagi pengalaman dan pengambilan 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.

Dalam penelitian ini, guru telah menyiapkan naskah drama untuk masing-masing kelompok. Sebelum kegiatan permainan peran dimulai, guru memotivasi siswa terlebih dahulu. Pada tahap awal, siswa diberi kebebasan untuk memainkan peran yang mereka sukai. Siswa memberi tanda pada peran-peran yang akan mereka mainkan, Setiap kelompok memiliki kesempatan untuk bermain peran dan ada beberapa siswa yang menjadi pengamat kelompok lain yang sedang tampil. Pada tahap akhir, siswa melakukan diskusi dengan kelompoknya dan membagi pengalaman kepada teman-temannya. Di akhir pembelajaran *role playing* guru bersama dengan siswa merefleksikan apa yang telah di perankan dikaitkan dengan situasi dan kenyataan di masyarakat yang sesungguhnya, sehingga siswa mendapatkan manfaat yang dapat diambil dari permainan peran.

2.4.4 Kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *role playing*

Berdasarkan pemaparan langkah-langkah metode *role playing* di atas tentunya setiap metode pembelajaran yang digunakan mempunyai kelebihan dan kekurangan. Berikut dijelaskan mengenai kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *role playing* sebagai berikut.

1) Kelebihan metode *role playing*

Metode *role playing* mempunyai beberapa kelebihan menurut Djamarah dan Zain (2006:88) yaitu sebagai berikut:

- a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak,
- b. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias,
- c. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan,
- d. Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Dalam penelitian ini semua siswa terlibat dalam permainan peran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama dengan kelompoknya. Siswa diberi kebebasan untuk memilih peran yang mereka inginkan. Siswa juga diberi kebebasan berekspresi sesuai dengan karakter peran yang akan mereka perankan. Dalam proses pembelajaran siswa dapat belajar sambil bermain sehingga akan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

2) Kekurangan metode *role playing*

Menurut Djamarah dan Zain (2006:88) metode *role playing* mempunyai kelemahan diantaranya sebagai berikut:

- a. Role playing memerlukan waktu yang relatif lama.
- b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan ini tidak semua guru memilikinya.
- c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu,
- d. Apabila pelaksanaan *role playing* atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

2.5 Penerapan metode pembelajaran *role playing* tema lingkungan sahabat kita pada siswa kelas V SDN Rambigundam 02 Jember

Dalam proses pembelajaran guru dan siswa sering dihadapkan pada berbagai masalah baik yang berkaitan dengan pembelajaran maupun yang berhubungan dengan masalah kehidupan sosial. Pemecahan masalah pembelajaran tersebut dapat dilakukan melalui beberapa cara yaitu dengan diskusi kelas, Tanya jawab, penemuan atau inkuiri, dan lain sebagainya. Guru kreatif akan mencari cara atau metode baru dalam memecahkan masalah pembelajaran dan tidak terpaku dengan cara tertentu yang cenderung monoton, akan tetapi guru harus mencari variasi metode lain yang sesuai dengan materi pembelajaran. Bermain peran atau *role playing* merupakan salah satu alternative yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kelas V merupakan kelas yang masih senang bermain. Pembelajaran Kurikulum 2013 dengan menggunakan pendekatan saintifik masih terdapat kekurangan yaitu pada tahap mencoba. Siswa masih terlihat cenderung pasif dalam kegiatan mencoba. Proses pembelajaran pada yang menarik pada pembelajaran 3 tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 3 usaha pelestarian lingkungan dengan menggunakan metode *role playing* dapat memudahkan pemahaman siswa pada saat kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan metode *role playing* ini siswa dapat mengalami secara langsung dengan memerankan tokoh yang ada dan siswa lain yang bertugas sebagai pengamat dapat mengamati secara langsung bagaimana peran temannya, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* diduga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran 3 tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 3 usaha pelestarian lingkungan. Dengan menggunakan metode *role playing* siswa dapat mengidentifikasi masalah secara langsung dengan cara mengamati teman yang sedang memainkan peran. Selain itu *role playing* juga dapat membuat pemikiran siswa yang semula masih abstrak menjadi kongkrit, factual, dan bermakna. Melalui pembelajaran dengan metode *role playing* siswa dapat melihat langsung kejadian yang diperankan temannya dan sebagai disaat

siswa menjadi pemeran, siswa dapat merasakan langsung secara lebih detail konsep pada pembelajaran 3 tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 3 usaha pelestarian lingkungan, sehingga pembelajaran dengan pendekatan saintifik menggunakan variasi metode *role playing* diduga akan mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

2.6) Langkah-langkah metode pembelajaran pembelajaran *role playing* tema lingkungan sahabat kita

Langkah-langkah pembelajaran tematik terpadu tema indah nya keragaman di negeriku subtema indah nya persatuan dan kesatuan negeriku dengan menggunakan metode *role playing* dijelaskan pada tabel 2.1 sebagai berikut.

Tabel 2.1 Langkah-langkah pembelajaran *role playing* tema 8 lingkungan sahabat kita

Kegiatan Pembelajaran	Role Playing	Santifik
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru masuk kelas dengan mengucapkan salam. • Guru bersama siswa melakukan doa bersama sebelum pembelajaran. • Guru menanyakan kabar siswa dan melakukan persensi. • Guru melakukan apersepsi pembelajaran mengenai materi yang akan diajarkan. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru masuk kelas dengan mengucapkan salam. • Guru bersama siswa melakukan doa bersama sebelum memulai pelajaran. • Guru menanyakan kabar siswa dan melakukan persensi. • Guru melakukan apersepsi pembelajaran mengenai materi yang akan diajarkan. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan dan menggambarkan permasalahan kepada siswa. • Siswa memahami permasalahan yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru. • Siswa membaca teks yang ada dibuku siswa.

Kegiatan Pembelajaran	Role Playing	Santifik
	<p>diberikan guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memilih (partisipan) secara acak atau dipilih siswa sendiri dan menentukan karakter dari setiap pemain yang akan memainkan perannya. • Guru (menata panggung) bersama dengan siswa dan membuat skenario yang menggambarkan urutan bermain peran. • Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat, dengan catatan siswa yang ditunjuk sebagai pengamat juga harus ikut berperan aktif dalam bermain peran. • Permainan peran dimulai. Permainan peran dilakukan secara spontan. Guru mengamati dan memberikan pengarahan dalam setiap peran yang dilakukan siswa. • Guru bersama dengan siswa mendiskusikan permainan yang telah dilakukan dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. • Permainan peran ulang. Tujuan dari permainan peran ulang ini adalah untuk memperbaiki permainan sebelumnya, sehingga siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario. • Guru melakukan diskusi dan evaluasi lebih 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru bertanya jawab mengenai isi bacaan. • Siswa membuat peta pikiran tentang informasi-informasi penting dari teks. • Siswa secara bergantian mempresentasikan peta pikiran yang telah dibuat di depan siswa lain dalam kelas. • Siswa membentuk kelompok untuk mengamati gambar yang ada dibuku siswa. • Setiap kelompok menuliskan hasil pengamatan dan identifikasinya ke dalam tabel. • Setiap kelompok mempresentasikan hasil pengamatan di depan guru dan kelompok lain. • Setiap kelompok memberikan tanggapan dan

Kegiatan Pembelajaran	Role Playing	Santifik
	<p>diarahkan pada realitas. Hal ini dilakukan karena pada saat permainan peran dilakukan banyak peran yang melampaui batas kenyataan, sehingga perlu diluruskan sesuai kenyataan yang sebenarnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan diakhiri dengan membuat kesimpulan. 	<p>masukn atas hasil pengamatan dan identifikasi kelompok lain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan permasalahan untuk di diskusikan secara kelompok. • Setiap kelompok mendiskusikan permasalahan secara berkelompok dengan batas waktu yang sudah ditentukan guru. • Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya sebagai bahan diskusi kelas. • Guru memberi penguatan tentang materi yang sudah dipelajari bersama. • Guru memberikan penghargaan terhadap siswa yang paling aktif dalam pembelajaran dan kelompok yang mendapatkan nilai terbaik. • Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dipelajari.

2.7 Hasil belajar

Pada subbab ini dijelaskan mengenai: 1) pengertian hasil belajar; dan 2) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

2.7.1 Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan siswa dalam belajar. Menurut Sudjana (2009:3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sementara itu menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:3-4) juga menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu hasil dari interaksi proses belajar dan mengajar. Dari sisi guru, proses pembelajaran diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar akhir siswa dalam belajar dan merupakan puncak dari proses belajar.

Menurut Mutrofin (2017:114) menyatakan bahwa hasil pembelajaran merupakan seluruh efek yang ada pada bidang afektif, kognitif, dan psikomotorik yang ditimbulkan oleh penggunaan metode pembelajaran tertentu atau karena variabel atau faktor lain yang dapat diukur melalui instrument tertentu setelah belajar melaksanakan proses pembelajaran.

Hal yang sama dinyatakan oleh Mayer dan Wittrock (dalam Mutrofin, 2017:114) yang mendefinisikan bahwa hasil pembelajaran merupakan kemampuan meretensi dan mentrasfer informasi yang masih mampu diungkapkan kembali oleh pembelajar setelah selang waktu tertentu.

Mutrofin (2017:122) membagi hasil belajar menjadi tiga jenis kemampuan yaitu mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor berbasis taksonomi Bloom, sebagai berikut.

1) Domain Kognitif mencakup:

- a) *Knowledge* (pengetahuan, ingatan);
- b) *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh);

- c) *Application* (menerapkan);
 - d) *Analys* (menguraikan, menentukan hubungan);
 - e) *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru);
 - f) *Evaluating* (menilai).
- 2) Domain Afektif mencakup:
- a) *Receiving* (sikap menerima);
 - b) *Responding* (memberikan respon);
 - c) *Valuing* (menilai);
 - d) *Organization* (organisasi);
 - e) *Characterization* (karakterisasi).
- 3) Domain Psikomotor mencakup:
- a) *Initiatory* (yang mula-mula);
 - b) *Pre-routine* (sebelum rutin/sehari-harinya);
 - c) *Rountinized* (sehari-hari);
 - d) Keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai hasil belajar dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. Ranah afektif yang berupa menerima, menanggapi, menilai, mengelola dan menghayati. Ranah psikomotor meliputi peniruan, manipulasi, alamiah dan artikulasi. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini difokuskan pada hasil belajar kognitif.

Menurut Anderson, *et al* (dalam Mutrofin, 2018:123) menyatakan bahwa hasil pembelajaran kognitif meliputi dua hal, yaitu dimensi pengetahuan dan dimensi proses kognitif. Dimensi pengetahuan mencakup hasil pembelajaran pengetahuan faktual, hasil pembelajaran pengetahuan konseptual, hasil

pembelajaran pengetahuan prosedural, dan hasil pembelajaran pengetahuan metakognitif.

1. Pengetahuan faktual

Pengetahuan faktual merupakan pengetahuan mengenai elemen-elemen dasar yang harus diketahui pembelajar jika mereka akan mempelajari suatu disiplin ilmu pengetahuan.

2. Pengetahuan konseptual

Pengetahuan konseptual merupakan pengetahuan yang mencakup kategori, klasifikasi, dan hubungan antara dua atau lebih kategori atau klasifikasi yang lebih kompleks dan tertata.

3. Pengetahuan prosedural

Pengetahuan prosedural merupakan pengetahuan tentang cara melakukan sesuatu. Pengetahuan ini mencakup tentang keterampilan, algoritma, teknik, dan metode, yang disebut sebagai prosedur.

4. Pengetahuan metakognitif

Pengetahuan metakognitif merupakan pengetahuan tentang kognisi secara umum dan kesadaran akan pengetahuan tentang kognisi diri sendiri.

Hasil pembelajaran proses kognitif meliputi proses mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Secara rinci dijelaskan sebagai berikut.

1. Mengingat

Mengingat merupakan proses mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Pengetahuan mengingat sangat penting sebagai hasil dari belajar bermakna dan dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam tugas yang lebih kompleks.

2. Memahami

Memahami merupakan kemampuan mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulis ataupun grafis yang disampaikan melalui pembelajaran.

3. Menerapkan

Menerapkan merupakan kemampuan menggunakan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah.

4. Menganalisis

Menganalisis merupakan kemampuan dalam memecah materi menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antara bagian dan setiap bagian dan struktur keseluruhannya. Menganalisis meliputi proses membedakan, mengorganisasi dan mengantribusikan.

5. Mengevaluasi

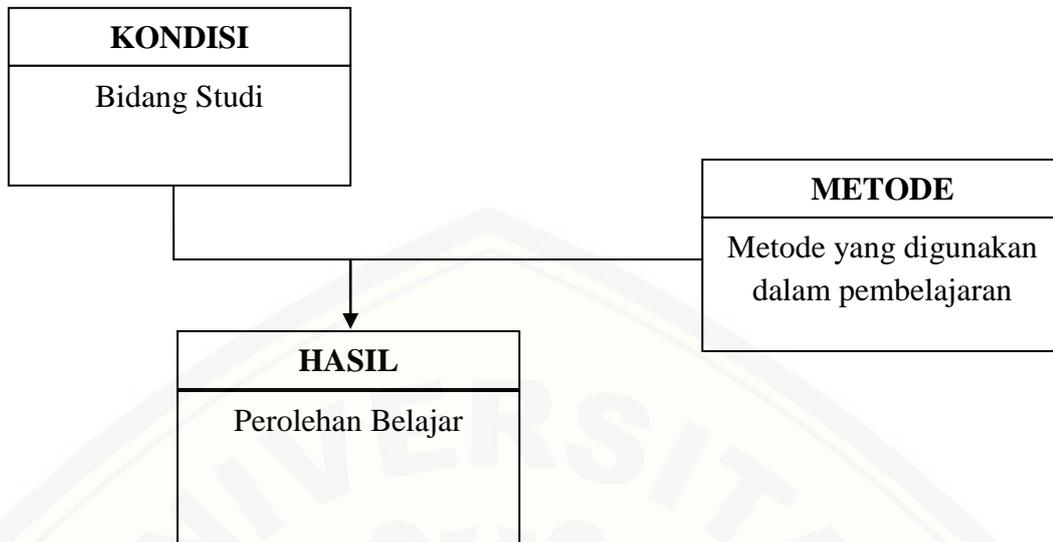
Mengevaluasi berarti kemampuan membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kriteria yang sering digunakan yaitu kualitas, efektifitas, efisiensi, dan konsistensi. Sedangkan standar yang sering digunakan yaitu bersifat kuantitatif dan kualitatif.

6. Mencipta

Mencipta merupakan kemampuan menyusun elemen-elemen menjadi sebuah keseluruhan yang koheren dan fungsional. Tujuan diklasifikasikan dalam mencipta meminta pembelajar untuk membuat atau menghasilkan produk baru dengan mereorganisasi sejumlah elemen atau pola yang belum pernah ada sebelumnya.

2.6.2 Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Degeng (2013:21) hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu dikarenakan adanya interaksi antara metode pembelajaran dan kondisi pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran sangat menentukan hasil belajar. Kondisi pembelajaran yaitu suatu pengorganisasian sesuai karakteristik bidang studi yang akan diberikan kepada siswa. Diagram faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah dijelaskan pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

2.8 Kerangka berpikir

Kerangka berpikir merupakan bagian penting dari sebuah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan alur pikir penelitian. Menurut Sekaran (dalam Sugiyono, 2016: 91) mengemukakan bahwa, kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Metode *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa agar aktif dalam proses pembelajaran dalam bentuk permainan drama yang diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang dipelajari sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Metode *role playing* dilakukan dengan cara menjalankan peran-peran tertentu melalui serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang sesungguhnya yang dirancang oleh guru sedemikian rupa dan diperankan oleh siswa kedalam sebuah pentas. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah adakah pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas V tema lingkungan sahabat kita di SDN Rambigundam 02 Jember. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap

hasil belajar siswa kelas V tema lingkungan sahabat kita di SDN Rambigundam 02 Jember.

Kegiatan awal penelitian ini adalah dengan melakukan observasi. Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas V SD Negeri Rambigundam 02 Jember. Diperoleh kesimpulan berdasarkan hasil observasi bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Rambigundam 02 Jember pada pembelajaran tematik masih rendah. Hal tersebut diperoleh dari data ujian semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018. Hasil observasi ini digunakan sebagai acuan dalam menentukan kelas eksperimen (kelompok yang diberi perlakuan) dan kelas kontrol (kelompok yang tidak diberi perlakuan) serta menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam kelas eksperimen.

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan tidak memberikan perlakuan pada kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen diberikan perlakuan penerapan metode pembelajaran *role playing*, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan penerapan metode pembelajaran *role playing*. Hasil belajar yang diperoleh setelah diberi perlakuan kemudian diuji hipotesis untuk melihat signifikansi pengaruhnya antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar tematik kelas V di SDN Rambigundam 02 Jember, maka pada awal pertemuan diadakan tes awal (*pre-test*) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan soal dan alat ukur yang sama. Pada pertemuan kedua masing-masing kelas mulai diberi perlakuan, untuk kelas kontrol menggunakan pembelajaran langsung atau *direct teach* dan kelas eksperimen menggunakan metode *role playing*. Setelah diberikan perlakuan, pada pertemuan selanjutnya diadakan tes dengan menggunakan soal dan alat ukur yang sama. Selisih antara hasil post-test dengan pre-test dapat dijadikan sebagai acuan untuk menentukan bahwa metode pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pola penelitian eksperimental *pre test – post test control group design* ini, peneliti memiliki keuntungan dapat mengetahui efek

murni dari suatu perlakuan secara lebih tepat, karena sebelum diberi perlakuan subyek kedua belah kelompok eksperimental tersebut telah ditest kemampuan awalnya. Disamping itu, karena subyek penelitian ditetapkan secara random, maka pola penelitian ini memiliki validitas yang cukup tinggi.

Langkah-langkah teknis pelaksanaan penelitian eksperimental dengan pola *pre test – post test control group design* menurut Masyhud (2016:154-155) adalah sebagai berikut.

- 1) Identifikasi dan rumuskan masalah penelitian secara tepat.
- 2) Melakukan studi pendahuluan dan kajian pustaka.
- 3) Merumuskan hipotesis penelitian.
- 4) Memilih dan menetapkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara random.
- 5) Melaksanakan test awal (pretest) untuk kelompok eksperimental dan kontrol dengan menggunakan instrument yang sama.
- 6) Menyiapkan materi dan aktivitas perlakuan untuk kelompok eksperimental
- 7) Melaksanakan penelitian dengan memberi perlakuan terhadap kelompok eksperimental.
- 8) Melaksanakan observasi/test setelah dilakukan perlakuan (posttest) pada semua kelompok, baik eksperimental maupun kontrol dengan menggunakan instrumen yang sama, yaitu instrumen yang telah digunakan dalam pretest.
- 9) Melakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis data t-test untuk subyek terpisah.
- 10) Uji hipotesis penelitian.
- 11) Menarik kesimpulan.

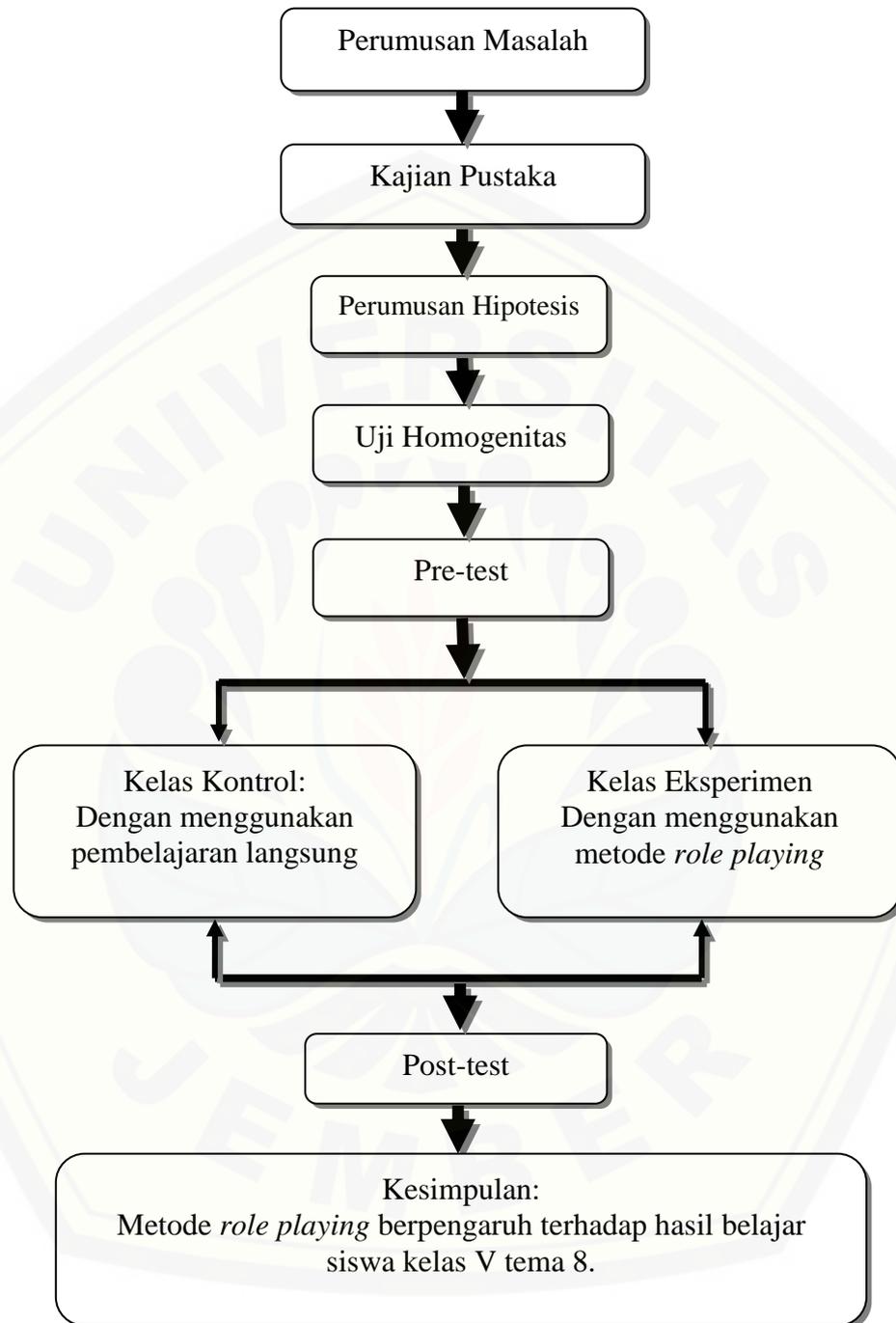
Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.2

2.9 Penelitian Relevan

Penelitian eksperimental yang dilakukan oleh Irmaningrum (2014) dengan judul “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 dengan rumus uji-t secara manual

maupun menggunakan program SPSS diperoleh dengan $df = 58$, pada taraf signifikansi 5% sehingga memperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, harga ini kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} . Berdasarkan analisis tersebut, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} > 2,003$, dengan demikian hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, jadi terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar saat menggunakan metode *role playing*.

Kisnawaty (2013) dengan judul penelitian “Keefektifan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal” membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, hal ini dibuktikan dari hasil belajar siswa diperoleh dari rata-rata nilai post-test, yaitu pada siswa kelas eksperimen yang menerapkan metode *role playing* sebesar 88,53 sedangkan kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah sebesar 82,66. Perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas control dibuktikan melalui uji-t dengan dibantu program SPSS versi 17 menggunakan teknik independent-sample t-test dengan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa, t_{hitung} sebesar 2,614 dan t_{tabel} sebesar 1,998 dengan signifikansi sebesar 0,011. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,614 > 1,998$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,011 < 0,05$) maka mengacu pada ketentuan pengambilan keputusan uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menerapkan metode *role playing* dengan siswa yang pembelajarannya menerapkan metode ceramah.



Gambar 2.2 Bagan alur penelitian

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

Penelitian eksperimental yang dilakukan oleh Rahmiwati (2017) dengan judul “pengaruh penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar ips siswa kelas V SDN Jember Kidul 04 Jember”. Berdasarkan hasil analisis t hitung $>$ t tabel ($4,130 > 1,980$) sehingga H_a diterima. Dilakukan penghitungan keefektifan relatif (ER) untuk mengetahui keefektifan dari penerapan metode pembelajaran *role playing* bila dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hasil penghitungan ER diperoleh hasil 36,52 % dengan tingkat keefektifan sedang, jadi terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar saat menggunakan metode *role playing*.

2.10 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tinjauan pustaka yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh penerapan metode *role playing* pada tema 8 lingkungan sahabat kita pada siswa Kelas VA dan VB SDN Rambigundam 02 Jember.



BAB 3. METODE PENELITIAN

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

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen diartikan sebagai pendekatan penelitian kuantitatif yang paling penuh, artinya bahwa penelitian eksperimen memenuhi persyaratan untuk menguji hubungan sebab akibat. Menurut Masyhud (2016:138) penelitian eksperimental merupakan penelitian yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu, selain itu penelitian eksperimental juga digunakan untuk mengkaji ada atau tidaknya hubungan sebab akibat antara perlakuan yang diberikan dengan dampak yang ditimbulkan. Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa tema 8 selamatkan lingkungan kita di SDN Rambigundam 02 Jember.

Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan pola *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pola dalam desain ini adalah membentuk dua kelompok subyek penelitian, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Masing-masing kelompok diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*). Setelah mengetahui kemampuan awal masing-masing kelompok, maka dilakukan perlakuan yang berbeda pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut. Setelah kedua kelompok diberikan perlakuan (*treatment*), maka diberikan *posttest* untuk mengukur hasil akhir masing-masing kelompok.

Menurut Masyhud (2016: 156) pola desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design* dapat digambarkan sebagai gambar 3.1

E:	O ₁	X	O ₂
C:	O ₁		O ₂

Gambar 3.1 Desain penelitian eksperimen

Keterangan:

E = Kelompok Eksperimental

C = Kelompok Kontrol

O₁ = Observasi/tes awal (*pretest*) yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kontrol sebelum dilakukan perlakuan. Test untuk kedua kelompok digunakan alat/instrumen yang sama

X = Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimental

O₂ = Observasi/tes akhir (*posttest*) yang diberikan sesudah perlakuan. Test untuk kedua kelompok digunakan alat/instrumen yang sama.

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 diantaranya adalah keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga sehingga tidak dapat mengambil sampel besar dan jauh atau karena memiliki tujuan khusus lainnya (Masyhud, 2016:100). Tempat penelitian ini dilaksanakan di SDN Rambigundam 02 Jember dengan pertimbangan sebagai berikut.

- 1) Adanya kesediaan dari pihak SDN Rambigundam 02 Jember untuk dijadikan sebagai tempat penelitian
- 2) Keterjangkauan dari peneliti baik segi lokasi maupun dana
- 3) SDN Rambigundam 02 Jember dapat digunakan sebagai tempat penelitian karena sesuai dengan persyaratan yang telah ditentukan, yaitu terdapat kelas paralel, kelas V A dan V B, sehingga dua kelas tersebut dapat digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Waktu penelitian direncanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB SDN Rambigundam 02 Jember tahun ajaran 2017/2018. Adapun jumlah subjek penelitian kelas VA adalah 27 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 14 siswa dan jumlah siswa perempuan sebanyak 13 siswa. Kelas VB jumlah subjek penelitian kelas VA adalah 27 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 18 siswa dan jumlah siswa perempuan sebanyak 9 siswa. Metode populasi ini dilakukan dengan cara mengambil seluruh subjek, baik siswa kelas IV A maupun siswa kelas IV B.

Sebelum dilakukan pemilihan kelas kontrol dan kelas eksperimen maka dilakukan uji homogenitas terlebih dahulu dengan data nilai UAS semester ganjil. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan menentukan sama atau tidaknya variasi sampel yang diambil dari populasi yang sama.

Menurut Arikunto (2014: 368) rumus untuk uji homogenitas adalah sebagai berikut.

$$t_o = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{MK_d \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

t_o = t Observasi

M_1 = Rata-rata kelompok kelas eksperimen

M_2 = Rata-rata kelompok kelas kontrol

MK_d = Mean kuadrat dalam

n_1 = Jumlah sampel kelompok kelas eksperimen

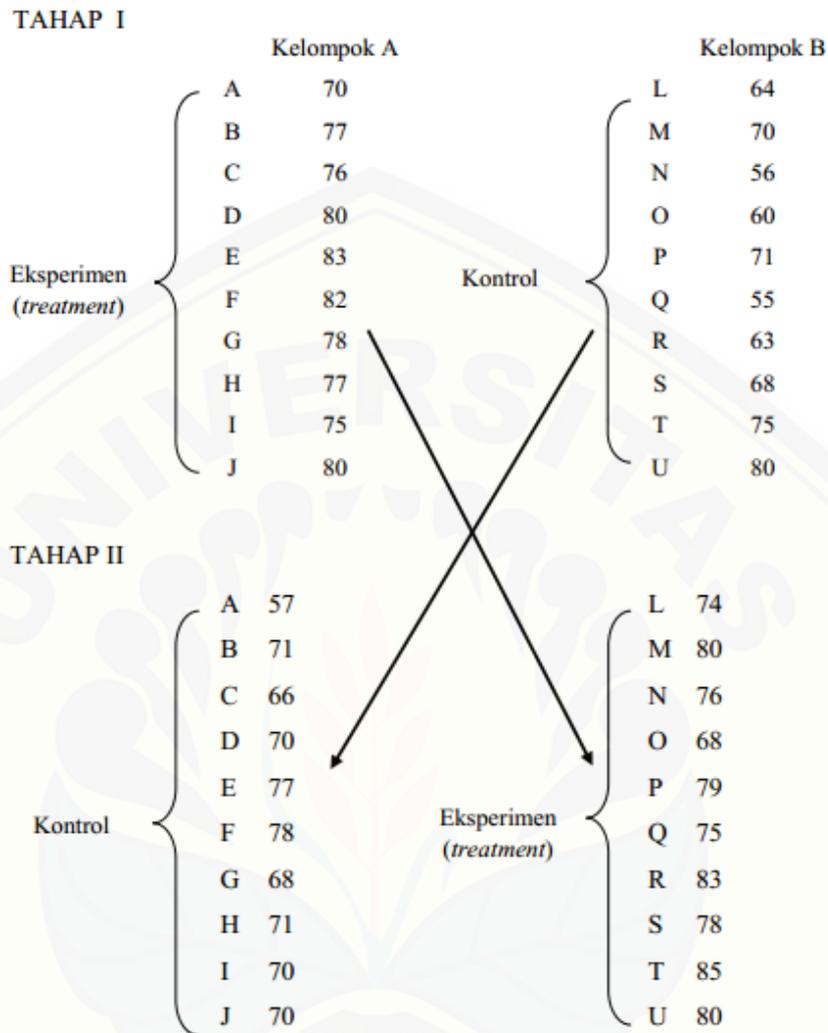
n_2 = Jumlah sampel kelompok kelas kontrol

Rumus uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji t (*t-test*) karena sampel dalam penelitian ini hanya terdiri dari 2 kelas. Rumus uji homogenitas pada penelitian ini digunakan untuk menentukan bahwa kondisi atau

keadaan populasi yang diteliti memiliki kesamaan (homogen). Hal tersebut dilakukan agar hasil penelitian murni akibat dari perlakuan yang dilakukan. Uji homogenitas digunakan sebagai acuan dalam menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun syarat atau ketentuan analisis hasil t observasi yaitu sebagai berikut.

- a) Jika analisis hasil $t_o < t_t$ dengan taraf signifikansi 5%, maka populasi dinyatakan homogen sehingga penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilakukan dengan menggunakan pengundian.
- b) Jika analisis hasil $t_o > t_t$ dengan taraf signifikansi 5% maka populasi dinyatakan heterogen sehingga diperlukan adanya perlakuan silang terhadap dua kelompok agar bias subjek dapat diminimalisasi.

Hasil observasi dinyatakan homogen jika ($t_o < t_{tabel}$), langkah selanjutnya adalah melakukan pengundian dengan cara acak untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penentuan dilakukan dengan cara acak dimaksudkan untuk mengurangi bias subjek pada rancangan penelitian ini. Perhitungan uji homogenitas dilakukan dari hasil nilai *pre-test* yang dilakukan oleh siswa kelas V. Jika hasil uji homogenitas menunjukkan kedua kelas tidak homogen maka dilakukan pendekatan silang. Pendekatan silang maksudnya adalah setengah periode misalnya kelas A dijadikan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas B dijadikan sebagai kelas kontrol. Setelah selesai setengah periode, berganti kelas B yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas A dijadikan sebagai kelas kontrol. Adapun pendekatan silang digambarkan dalam sketsa sebagai berikut.



3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi) (Masyhud, 2014: 55). Beberapa istilah-istilah penting dalam penelitian ini perlu ditegaskan pengertiannya untuk menghindari timbulnya perbedaan pengertian dan kesalahafsiran. Istilah-istilah penting dalam penelitian ini didefinisikan pengertiannya sebagai berikut.

1) Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* merupakan cara guru dalam mengajar dengan melibatkan siswa untuk memeragakan dan mendiskusikan secara bersama-sama mengenai hubungan-hubungan antarmanusia sehingga para siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Dalam penelitian ini metode *role playing* berisi materi mengenai tema lingkungan sahabat kita kels V SDN Rambigundam 02 Jember.

2) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar pada tema 8 lingkungan sahabat kita dengan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Kemampuan-kemampuan hasil belajar siswa mengacu pada teori hasil belajar kognitif yang meliputi mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4).

3.5 Langkah-langkah Penelitian

Menurut Masyhud (2016:150) langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian eksperimen ini adalah sebagai berikut.

- 1) Melakukan persiapan meliputi kegiatan mencari tempat penelitian yang sesuai dengan judul penelitian
- 2) Mengidentifikasi dan merumuskan masalah
- 3) Melakukan studi pendahuluan dan kajian pustaka
- 4) Merumuskan hipotesis tindakan
- 5) Melakukan uji homogenitas untuk menentukan populasi dan sampel penelitian
- 6) Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol
- 7) Memberikan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa
- 8) Melaksanakan pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*
- 9) Memberikan *post-test* setelah dilakukan perlakuan pada semua kelas, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen

- 10) Melakukan analisis data hasil penelitian dengan menggunakan teknik analisis data yang sesuai. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan teknik analisis data t-test untuk subyek terpisah
- 11) Mengkaji hasil analisis data
- 12) Penarikan kesimpulan

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian, kualitas data yang dikumpulkan dalam suatu penelitian sangat menentukan kualitas hasil penelitian yang dilakukan. Menurut Masyhud, (2016:263) validitas data yang dikumpulkan dalam penelitian harus memiliki validitas yang tinggi, agar kualitas hasil penelitian juga tinggi, dan begitu pula sebaliknya. Beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.6.1 Metode Tes

Tes merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Metode tes ini dapat berupa pertanyaan atau latihan yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan setiap siswa. Tes digunakan untuk mengetahui pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Tes sebagai alat penilaian dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulis), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan) (Sudjana, 2011).

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis yang berupa tes hasil belajar subjektif. Tes dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis tes antara lain sebagai berikut.

- 1) *Pre-test* adalah tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum adanya perlakuan.
- 2) *Post-test* adalah tes yang dilaksanakan setelah berakhirnya proses pembelajaran atau setelah mendapat perlakuan.

3.6.2 Perlakuan (Treatment)

Perlakuan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode pembelajaran yang berbeda pada kedua kelas yaitu pada kelas kontrol sebanyak 2 kali pertemuan dan kelas eksperimen sebanyak 2 kali pertemuan.

1. Pada kelas eksperimen, penelitian ini menggunakan metode pembelajaran *role playing*.
2. Pada kelas kontrol, penelitian ini menggunakan tanpa menggunakan metode pembelajaran saintifik.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui perbedaan dari suatu perlakuan dengan perlakuan yang lain dan untuk mengetahui tingkat keefektifan antara kedua perlakuan tersebut. Analisis data mengenai pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar yaitu dengan menggunakan metode uji *t-test* untuk sampel terpisah. Berikut rumus untuk sampel terpisah:

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

Gambar 3.10 Rumus Uji t untuk analisis data

Keterangan:

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

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

x_1 = Deviasi setiap nilai X_1 dari rata-rata X_1

x_2 = Deviasi setiap nilai x_2 dari rata-rata X_2

N = Banyaknya subjek atau sampel penelitian

(Masyhud, 2016:382)

Setelah dilakukan analisis data menggunakan uji-t (*t-test*), maka langkah selanjutnya yaitu menghitung tingkat keefektifan relatif (ER). Tingkat keefektifan relatif (ER) digunakan untuk menguji seberapa efektif pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar pada siswa kelas V SDN Rambigundam 02 Jember. Menurut Masyhud (2016: 384) rumus untuk menghitung tingkat keefektifan relatif yang sesuai dengan penelitian eksperimen dengan desain *Pretest-posttest control group design* ini adalah sebagai berikut.

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

Keterangan:

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

MX₁ = Mean atau rerata nilai pada kelompok kontrol

MX₂ = Mean atau rerata nilai pada kelompok eksperimen

Menurut Masyhud (2016: 385) hasil analisis keefektifan relatif tersebut kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria dalam tabel 3.1 sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kriteria penafsiran uji keefektifan relatif

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

BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini diuraikan tentang penutup dari penelitian. Adapun penutup dalam penelitian ini meliputi: (1) kesimpulan; dan (2) saran.

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *role playing* hasil belajarnya lebih baik daripada pembelajaran dengan metode pembelajaran langsung dengan menggunakan pendekatan saintifik pada siswa kelas V dalam tema 8 lingkungan sahabat kita di SDN Rambigundam 02 Jember semester genap Tahun Pelajaran 2017/2018. Hal ini dapat dilihat pada hasil penghitungan selisih nilai *pre-test* dan *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan t_{hitung} sebesar 3,768 dan t_{tabel} sebesar 1,664 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar tema 8 lingkungan sahabat kita pada siswa kelas V SDN Rambigundam 02 Jember.

Selain dilakukan penghitungan t_{hitung} dilakukan juga penghitungan keefektifan relatif atau ER metode *role playing* dibandingkan dengan metode pembelajaran langsung dengan menggunakan pendekatan saintifik. Berdasarkan hasil penghitungan keefektifan relatif diperoleh ER sebesar 50,00% yang termasuk dalam kategori sedang, sehingga dapat dinyatakan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *role playing* dalam tema 8 lingkungan sahabat kita dapat mencapai tingkat keefektifan sebesar 50,00%. Terdapat 50,00% yang tidak mencapai tingkat keefektifan dalam penerapan metode *role playing* tema 8 lingkungan sahabat kita pada siswa kelas V di SDN Rambigundam 02 Jember tahun pelajaran 2017/2018 yang disebabkan karena faktor lain yang tidak diketahui.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka terdapat beberapa saran antara lain sebagai berikut.

- Bagi kepala sekolah, proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sehingga dapat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa. Diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru untuk dapat menggunakan metode *role playing* pada beberapa materi yang bisa diperankan menjadi sebuah cerita kaitannya dengan tema-tema dan pembelajaran tertentu.
- Bagi guru, penggunaan metode *role playing* dalam proses pembelajaran memerlukan berbagai persiapan diantaranya kesiapan berbagai alat peraga bermain peran, kesiapan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk itu, guru dapat memperbaiki, mematangkan konsep dan pemahaman siswa serta membuat inovasi media pembelajaran yang digunakan agar hasil belajar siswa dapat menjadi lebih baik.
- Bagi siswa, penggunaan metode *role playing* diharapkan dapat menjadikan siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran sehingga diharapkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.
- Bagi peneliti, diharapkan dapat menjadikan pengalaman yang berharga sehingga dapat memperluas wawasan mengenai pembelajaran di SD yang telah dilaksanakan dalam bentuk penelitian. Selain itu, dapat dijadikan sebagai masukan dan bahan pertimbangan dalam menyusun penelitian sejenis dengan tempat dan subyek penelitian yang berbeda.
- Bagi peneliti lain, hasil penelitian dengan metode *role playing* ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan yang digunakan untuk penelitian selanjutnya yaitu dengan menggunakan dan mengkombinasikan alat peraga dengan metode *role playing* secara tepat sesuai dengan tema atau materi sebagai bahan untuk diuji cobakan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Amri, S. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Baharuddin dan Wahyuni. 2010. *Teori Belajar dan pembelajaran dan Pembelajaran*. Jogyakarta: Ar- Ruzz Media
- Degeng, N.S.. 2013. *Ilmu Pembelajaran*. Bandung: Kalam Hidup.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah dan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kemdikbud. 2016. *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemdikbud.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Masyhud, S. 2015. *Analisis Data Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Jember:Lembaga Pengembangan Manajemen Dan Profesi Kependidika (LPMPK).
- Masyhud, S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen Dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Mutrofin. 2015. *Reposisi Variabel Dalam Penelitian Pembelajaran di Sekolah Berbasis Teori Deskriptif*. Jurnal Analisis Pendidikan Dasar dan Menengah Indonesia. 1 (2):71-84.
- Mutrofin. 2018. *Hasil Pem(belajar)an:Teori danPengukurannya*.Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.
- Mutrofin, I Nyoman,S. D., I Wayan, A., Punaji, S. 2017. *The Effect of Instructional Methods (Lecture-Discussion versus Group Discussion) and Teaching Talent on Teacher Trainees Student Learning Outcomes*. *Journal of Education and Practice*. 8(9): 203-209
- Mulyono, Abdurrahman. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Roesman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, A. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Penerbit Nusa Media
- Trianto, 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Teori dan Praktek*. Surabaya: Prestasi Pustaka Publisher.
- Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Universitas Jember, 2016. *Pedoman Penulisan Karya Ilmia*. Jember: Jember University Press.

Lampiran A. Matrik Penelitian

Matrik Penelitian

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS
Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role playing</i> Tema Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Rambigundam 02 Jember	Adakah Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Role playing</i> Tema Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Rambigundam 02 Jember	1. Variabel Bebas: Metode <i>Role playing</i> 2. Variabel Terikat: Hasil Belajar Siswa Kelas V 3. Variabel Kontrol: Menggunakan metode <i>Role Playing</i>	1. Ciri-Ciri Metode <i>Role playing</i> • Siswa belajar kelompok • Siswa menyusun naskah drama • Siswa membentuk kelompok Bermain peran • Siswa menata panggung • Salah satu siswa menjadi pengamat. • Siswa	1. Responden: Siswa kelas V SDN Rambigundam 02 Jember 2. Informan: - Guru kelas V SDN Rambigundam 02 Jember • Siswa Kelas V SDN Rambigundam 02 Jember	1. Jenis Penelitian: Penelitian Eksperimen Dengan pola <i>Pre test-Post test Control Group</i> 2. Lokasi Penelitian: SDN Rambigundam 02 Jember <i>Design</i> 3. Metode Pengumpulan data: a. Tes 4. Analisis Data menggunakan	Adakah Pengaruh yang Signifikan Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role playing</i> Terhadap hasil belajar siswa Kelas V SDN Rambigundam 02 Jember

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS
			melakukan simulasi <ul style="list-style-type: none">• Siswa mulai bermain sesuai dengan simulasi• Evaluasi pembelajaran		Uji <i>t-test</i>	

Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data

B.1 Pedoman Tes

No	Data	Sumber Data
1	Hasil belajar siswa setelah pembelajaran tematik dengan pembelajaran metode <i>Role Playing</i>	Kelas Eksperimen
2	Hasil belajar siswa setelah menggunakan pembelajaran langsung (Saintifik)	Kelas Kontrol

B.2 Pedoman Observasi

No.	Data yang diperoleh	Sumber Data
1.	Proses pembelajaran yang diterapkan guru di kelas.	Siswa kelas V SDN Rambigundam 02 Jember
2.	Hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran tematik terpadu.	Guru dan siswa kelas V SDN Rambigundam 02 Jember

B.3 Pedoman Dokumen

No	Data yang diperoleh	Sumber Data
1.	Nilai pre test dan post test siswa tanpa diberi perlakuan metode role playing	Kelas kontrol
2.	Nilai pre test dan post test siswa diberi diberi perlakuan metode role playing	Kelas eksperimen
3.	RPP untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen	Dokumen
4.	Data siswa (jumlah dan nama)	Dokumen
5.	Foto kegiatan	Dokumen

Lampiran C. Daftar Nama Siswa**Lampiran C1. Daftar Nilai Siswa (Kelas Kontrol)**

No.	Nama	Jenis Kelamin	Nilai
1	Ahmad Lutfi Andika	Laki-Laki	76
2	Ahmad Roihan	Laki-Laki	78
3	Dhandy Tri Yudistira	Laki-Laki	78
4	Diki Wahyu	Laki-Laki	76
5	Dwi Zakiatul Imroati	Perempuan	79
6	Erwin Pratama	Laki-Laki	79
7	Lutfia Indriani	Perempuan	80
8	Farel Firmansyah	Laki-Laki	79
9	Maulinda Dwi Yuni	Perempuan	78
10	Mitha Aprlia	Perempuan	80
11	Mohammad Hamdan Yuwafi	Laki-Laki	78
12	M. Miftahus Sidqi	Laki-Laki	77
13	Muhammad Rafi Musa Daud	Laki-Laki	83
14	Nazral Ababil	Laki-Laki	80
15	Putra Juan	Laki-Laki	77
16	Putra Pradana	Laki-Laki	80
17	Raihan Faishal	Laki-Laki	80
18	Risalatuz Zahro	Perempuan	83
19	Rita Agustina Wahyu N	Perempuan	80
20	Robby Saputra	Laki-Laki	80
21	Salman Tobibi	Laki-Laki	80
22	Siti Fatimah	Perempuan	80
23	Wardatus Sholehah	Perempuan	80
24	Yulia Agustini	Perempuan	80
25	Zaskia Salsabila M.Q	Perempuan	76
26	Rizky Eka Ramadhan	Laki-Laki	80
27	Sodiqin Hoirul Anwar	Laki-Laki	84

Jember, 16 April 2018

Mengetahui

Wali Kelas VB

Lampiran C2. Daftar Nilai Siswa (Kelas Eksperimen)

No.	Nama	Jenis Kelamin	Nilai
1	Ahmad Agil Balyan	Laki-Laki	80
2	Ahmad Reydistra	Laki-Laki	80
3	Alfian Mubarok	Laki-Laki	76
4	Andre Kurniawan	Laki-Laki	83
5	Arvinti Marsya Lailiyah	Perempuan	80
6	Diva Amalia	Perempuan	80
7	Fais Nazril	Laki-Laki	77
8	Farel Ascario	Laki-Laki	80
9	Fauzan Riski P	Laki-Laki	79
10	Indaka Bintang	Perempuan	78
11	M. Ananda Sukma	Laki-Laki	80
12	M. Arif Furohman	Laki-Laki	84
13	M. Roviqi	Laki-Laki	78
14	Mico Aris	Laki-Laki	78
15	Moh. Sofyan Hadi	Laki-Laki	78
16	Nazlatur Rohma	Perempuan	79
17	Ninin Dwi Lestari	Perempuan	78
18	Novita Sari	Perempuan	79
19	Rhohan Ramadhani Roji	Laki-Laki	84
20	Risma Amalia	Perempuan	79
21	Rofi Roudhotul	Perempuan	79
22	Rosa Amalia	Perempuan	80
23	Siti Aulia	Perempuan	78
24	Siti Nur Kholiza	Perempuan	77
25	Sulistio Ningsih	Perempuan	79
26	Sulistya Rahmawati	Perempuan	80
27	Angga Saputra	Laki-Laki	80

Jember, 16 April 2018

Mengetahui

Wali Kelas VA

Lampiran D. Silabus Pembelajaran (Kelas Eskperimen)

Nama Sekolah : SDN Rambigundam 02 Jember
Kelas / Semester : V / II
Tema : 8 / Lingkungan Sahabat Kita
Sub Tema : 3 / Usaha Pelestarian Lingkungan
Pembelajaran : 3

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

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

KI3: Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

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

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pokok	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Alat/Bahan
<p>BAHASA INDONESIA</p> <p>3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.</p> <p>4. Menunjukkan keterampilan</p>	<p>BAHASA INDONESIA</p> <p>3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi.</p> <p>4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.</p>	<p>BAHASA INDONESIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi pengaruh kegiatan ekonomi melalui kegiatan membaca. • Membuat peta pikiran tentang informasi-informasi penting dari teks. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan guru. • Siswa menyimak penjelasan dari guru mengenai permasalahan yang terkait dengan materi. • Siswa membaca teks materi tentang pengaruh ekonomi dalam masyarakat. • Siswa mendiskusikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Teks bacaan dan naskah bermain peran tentang “Pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat” (IPS) • Teks bacaan dan peta pikiran (<i>mind map</i>) tentang “Pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat” 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes hasil belajar. • Teknik penilaian: tes tertulis. • Bentuk instrumen: obyektif (pilihan ganda). • Soal / Instrumen: Terlampir 	4 x 35 menit (2 pertemuan)	Buku Guru dan buku siswa K13 Revisi 2017

<p>berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya</p> <p>PPKn 1. Menerima, menjalankan dan menghargai</p>	<p>PPKn 1.3 Mensyukuri keragaman sosial masyarakat</p>	<p>PPKn</p> <ul style="list-style-type: none"> Bersyukur atas keragaman sosial masyarakat 	<p>permasalahan mengenai kegiatan ekonomi dan pengaruhnya dalam masyarakat.</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa ditugaskan membentuk kelompok untuk mendiskusikan mengenai berbagai peran yang sesuai dengan permasalahan. Setiap anggota kelompok ditugaskan mengamati kegiatan ekonomi yang telah diberikan guru 	<p>(Bahasa Indonesia)</p> <ul style="list-style-type: none"> Teks bacaan dan tabel pengamatan tentang “Pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat”. 			
---	---	---	---	---	--	--	--

<p>ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.</p> <p>3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang</p>	<p>sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.3 Bersikap toleran terhadap keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat.</p> <p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat.</p>	<p>akibat dari berbagai jenis usaha masyarakat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menerima adanya keberagaman sosial masyarakat dengan menjunjung tinggi kebersamaan dalam menjalankan jenis usaha. • Mengidentifikasi keragaman sosial dalam kegiatan produksi dan distribusi. • Menjelaskan pentingnya kebersamaan dalam menjalankan jenis usaha untuk mendukung keragaman usaha di masyarakat. 	<p>sebelumnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi teks drama mengenai permasalahan yang terkait dengan materi. • Guru mempersiapkan pengamat dengan menginformasikan bahwa kelompok yang tidak bermain peran mendapat tugas sebagai pengamat. • Siswa diberi kesempatan untuk bermain peran sesuai naskah drama 				
---	--	---	---	--	--	--	--

<p>dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.</p> <p>4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan</p>			<ul style="list-style-type: none">• Siswa diajak berdiskusi dan mengevaluasi peran yang dimainkan pada setiap kelompok.• Siswa diajak untuk membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.• Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.				
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangan</p> <p>IPS 3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain. 4. Menunjukkan</p>	<p>IPS 3.3 Meng-analisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik</p>	<p>IPS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meng-identifikasi macam-macam kegiatan ekonomi dalam kehidupan masyarakat. • Mencoba mensimulasikan dalam bentuk bermain peran tentang peran macam-macam kegiatan ekonomi dalam men-sejahterakan masyarakat. 					
--	--	---	--	--	--	--	--

<p>keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.</p>	<p>ruang.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya kesejahteraan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.</p>						
--	---	--	--	--	--	--	--

Lampiran E. Silabus Pembelajaran (Kelas Kontrol)

Nama Sekolah : SDN Rambigundam 02 Jember
Kelas / Semester : V / II
Tema : 8 / Lingkungan Sahabat Kita
Sub Tema : 3 / Usaha Pelestarian Lingkungan
Pembelajaran : 3

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

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

KI3: Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

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

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pokok	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Alat/Bahan
<p>BAHASA INDONESIA</p> <p>5. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.</p> <p>6. Menunjukkan keterampilan</p>	<p>BAHASA INDONESIA</p> <p>3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi.</p> <p>4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.</p>	<p>BAHASA INDONESIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi pengaruh kegiatan ekonomi melalui kegiatan membaca. • Membuat peta pikiran tentang informasi-informasi penting dari teks. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan guru. • Siswa menyimak penjelasan dari guru mengenai permasalahan yang terkait dengan materi. • Siswa membaca teks materi tentang pengaruh ekonomi dalam masyarakat. • Siswa mendiskusikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Teks bacaan dan naskah bermain peran tentang “Pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat” (IPS) • Teks bacaan dan peta pikiran (<i>mind map</i>) tentang “Pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat” 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes hasil belajar. • Teknik penilaian: tes tertulis. • Bentuk instrumen: obyektif (pilihan ganda). • Soal / Instrumen: Terlampir 	4 x 35 menit (2 pertemuan)	Buku Guru dan buku siswa K13 Revisi 2017

<p>berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya</p> <p>PPKn 1. Menerima, menjalankan dan menghargai</p>	<p>PPKn 1.3 Mensyukuri keragaman sosial masyarakat</p>	<p>PPKn</p> <ul style="list-style-type: none"> Bersyukur atas keragaman sosial masyarakat 	<p>permasalahan mengenai kegiatan ekonomi dan pengaruhnya dalam masyarakat.</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa ditugaskan untuk membuat peta pikiran (<i>ind map</i>) Secara bergantian siswa mempresentasikan peta pikiran yang telah dibuat Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok Setiap kelompok mengamati kegiatan produksi dan distribusi di 	<p>(Bahasa Indonesia)</p> <ul style="list-style-type: none"> Teks bacaan dan tabel pengamatan tentang “Pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat”. 			
---	---	---	--	---	--	--	--

<p>ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.</p> <p>3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang</p>	<p>sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.3 Bersikap toleran terhadap keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat.</p> <p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat.</p>	<p>akibat dari berbagai jenis usaha masyarakat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menerima adanya keberagaman sosial masyarakat dengan menjunjung tinggi kebersamaan dalam menjalankan jenis usaha. • Mengidentifikasi keragaman sosial dalam kegiatan produksi dan distribusi. • Menjelaskan pentingnya kebersamaan dalam menjalankan jenis usaha untuk mendukung keragaman usaha di masyarakat. 	<p>lingkungan sekitarnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok mengidentifikasi orang yang diuntungkan dan keuntungan yang diperoleh. • Setiap kelompok menuliskan hasil pengamatan dan identifikasi kedalam tabel • Setiap kelompok mem-presentasikan hasil pengamatan di depan guru dan kelompok lain • Setiap kelompok diberi tugas untuk 				
---	--	---	---	--	--	--	--

<p>dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.</p> <p>4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan</p>			<p>mendiskusikan keuntungan dari adanya karagaman sosial akibat dari jenis usaha masyarakat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya • Siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan 				
--	--	--	---	--	--	--	--

<p>perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangan</p> <p>IPS 3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain. 4. Menunjukkan</p>	<p>IPS 3.3 Meng-analisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik</p>	<p>IPS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meng-identifikasi macam-macam kegiatan ekonomi dalam kehidupan masyarakat. • Mencoba mensimulasikan dalam bentuk bermain peran tentang peran macam-macam kegiatan ekonomi dalam men-sejahterakan masyarakat. 					
--	--	---	--	--	--	--	--

<p>keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.</p>	<p>ruang.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya kesejahteraan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.</p>						
--	---	--	--	--	--	--	--

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

Satuan Pendidikan	: SDN Rambigundam 02 Jember
Kelas / Semester	: V / II
Tema 8	: Lingkungan Sahabat Kita
Subtema 3	: Usaha Pelestarian Lingkungan
Pembelajaran Ke	: 3
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar**Bahasa Indonesia**

- 3.8 Mengurai kan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi.

4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.

PPKn

- 1.3 Mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
- 2.3 Bersikap toleran terhadap keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.
- 3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat.
- 4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat.

IPS

- 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
- 3.4 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

C. Indikator

Bahasa Indonesia

- 3.8.1 Mengidentifikasi pengaruh kegiatan ekonomi melalui kegiatan membaca.
- 4.8.1 Membuat peta pikiran tentang informasi-informasi penting dari teks.

PPKn

- 1.3.1 Bersyukur atas keragaman sosial masyarakat akibat dari berbagai jenis usaha masyarakat.
- 2.3.1 Menerima adanya keberagaman sosial masyarakat dengan menjunjung tinggi kebersamaan dalam menjalankan jenis usaha.
- 3.3.1 Mengidentifikasi keragaman sosial dalam kegiatan produksi dan distribusi.

- 4.3.1 Menjelaskan pentingnya kebersamaan dalam menjalankan jenis usaha untuk mendukung keragaman usaha di masyarakat.

IPS

- 3.3.1 Mengidentifikasi macam-macam kegiatan ekonomi dalam kehidupan masyarakat.

- 4.3.1 Mencoba mensimulasikan dalam bentuk bermain peran tentang peran macam-macam kegiatan ekonomi dalam menyejahterakan masyarakat.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mensyukuri keragaman sosial kegiatan usaha setelah menyanyikan lagu syukur dengan baik.
2. Siswa mampu mengetahui pengaruh kegiatan ekonomi melalui kegiatan membaca dengan baik dan benar.
3. Siswa mampu membuat peta pikiran setelah membaca dan mengidentifikasi teks tentang pengaruh kegiatan ekonomi dengan baik.
4. Siswa mampu membedakan kegiatan ekonomi dalam masyarakat setelah mengidentifikasi keuntungan dari kegiatan ekonomi dengan benar.
5. Siswa dapat menjelaskan pentingnya kebersamaan dalam mendukung kegiatan ekonomi masyarakat dengan baik.
6. Siswa mampu memahami peran kegiatan ekonomi dalam menyejahterakan kehidupan masyarakat dengan baik dan benar.
7. Siswa mampu mempraktekkan peran macam-macam kegiatan ekonomi dalam menyejahterakan kehidupan masyarakat dengan baik dan benar.

E. Sumber Belajar

1. Buku guru kelas IV tema 8. Lingkungan sahabat kita, Heni Kusumawati 2017. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 3.

2. Buku siswa kelas IV tema 8. Lingkungan sahabat kita, Heni Kusumawati 2017. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

E. Karakter yang Dikembangkan

1. Toleransi
2. Percaya diri

F. Materi Pembelajaran

1. Pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat
2. Keberagaman kegiatan ekonomi sosial masyarakat
3. Penokohan cerita fiksi

G. Pendekatan dan Metode

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Bermain peran/*role playing*

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam saat memasuki kelas. 2. Guru melakukan do'a bersama sebelum pelajaran dimulai. 3. Guru menanyakan kabar siswa dan melakukan presensi kehadiran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab salam guru saat memasuki kelas. 2. Siswa menjawab salam dan berdo'a menurut agama dan kepercayaan masing-masing. 3. Siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang siswa yang tidak masuk hari ini. 	5 Menit

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	4. Siswa memperhatikan guru saat penyampaian tujuan pembelajaran.	
	5. Guru melakukan tanya jawab mengenai materi yang akan diajarkan (apersepsi)	5. Siswa menjawab pertanyaan dari guru mengenai materi yang akan diajarkan (apersepsi)	
Inti	1. Guru mengajak siswa untuk mengamati dan membaca teks “pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat”	1. Siswa mengamati dan membaca teks “pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat” (mengamati)	60 Menit
	2. Guru membawa gambar macam-macam kegiatan ekonomi.	2. Siswa mengamati gambar macam-macam kegiatan ekonomi. (mengamati)	
	3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk maksud dari gambar yang telah ditunjukkan.	3. Siswa menanyakan mengenai kegiatan yang ada pada gambar yang telah ditunjukkan. (menanya)	
	4. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai bagaimana proses dari macam-macam	4. Guru mencoba menjawab pertanyaan mengenai bagaimana proses dari macam-macam kegiatan ekonomi. (menalar)	

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	kegiatan ekonomi.		
	5. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai isi teks yang dibaca.	5. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai isi teks yang dibaca. (menalar)	
	6. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.	6. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.	
	7. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran <i>role playing</i>	7. Siswa menyimak langkah-langkah pembelajaran <i>role playing</i> (mengamati)	
	8. Guru bersama siswa mendiskusikan teks drama yang akan digunakan dalam bermain peran.	8. Siswa bersama guru mendiskusikan teks drama yang akan digunakan dalam bermain peran. (menalar)	
	9. Guru menjelaskan mengenai peran-peran yang akan dimainkan.	9. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai peran-peran yang akan dimainkan. (mengamati)	
	10. Guru memberi kesempatan siswa untuk memilih peran yang dimainkan pada setiap kelompok.	10. Siswa diberi kesempatan untuk memilih peran yang dimainkan pada setiap kelompok.	
	11. Guru membimbing siswa dalam	11. Siswa dibimbing guru	

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	melaksanakan peran sesuai tahap-tahap peran serta menyiapkan tempat bermain peran.	dalam melaksanakan peran sesuai tahap-tahap peran serta menyiapkan tempat bermain peran.	
	12. Bagi siswa yang tidak menjadi pemeran, maka guru memberikan tugas untuk menyiapkan diri sebagai pengamat kelompok yang sedang bermain peran.	12. Siswa yang tidak berpartisipasi dalam peran diberi tugas untuk menyiapkan diri sebagai pengamat kelompok yang sedang bermain peran.	
	13. Guru memberi kesempatan tiap kelompok untuk bermain peran, kelompok terbaik akan mendapatkan penghargaan.	13. Siswa berkelompok diberi kesempatan untuk bermain peran, kelompok terbaik akan mendapatkan penghargaan.	
	14. Guru meminta siswa mulai memainkan peran sesuai naskah yang telah disusun.	14. Siswa memainkan peran sesuai naskah drama yang telah disusun. (mencoba)	
	15. Guru meminta kelompok lain untuk mengamati peran kelompok yang sedang	15. Siswa dari kelompok lain mengamati peran	

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	tampil.	kelompok yang sedang tampil.	
	16.Guru membimbing siswa dalam melakukan diskusi tugas kelompok dan evaluasi terkait bermain peran yang dilakukan oleh kelompok yang sudah tampil.	16. Siswa dibimbing melakukan diskusi tugas kelompok dan evaluasi terkait bermain peran yang dilakukan oleh kelompok yang sudah tampil(menalar)	
	17. Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi dan pengamatan.	17. Siswa menyampaikan hasil diskusi dan pengamatan (mengkomunikasikan)	
	18.Guru memberikan penghargaan bagi siswa yang melakukan pemeranan terbaik.	18. Siswa yang melakukan pemeranan terbaik mendapatkan penghargaan dari guru.	
	19. Guru memberikan kesempatan siswa untuk berbagi pengalaman yang didapat dari bermain peran.	19. Siswa berbagi pengalaman yang didapat dari bermain peran(mengkomunikasikan)	

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	<p>20. Guru bersama siswa menyanyikan lagu “Syukur” sebagai ungkapan rasa syukur sebagai bangsa Indonesia yang mempunyai keragaman sosial</p> <p>21. Guru meminta semua siswa untuk mengerjakan latihan soal sebagai evaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p>	<p>20. Di akhir pembelajaran siswa bersama guru menyanyikan lagu “Syukur” sebagai ungkapan rasa syukur sebagai bangsa Indonesia yang mempunyai keragaman sosial.</p> <p>(mengamati)</p> <p>21. Siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan guru.</p>	
Penutup	<p>1. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami.</p> <p>3. Guru menyampaikan pesan moral yang dapat diambil dari</p>	<p>1. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>2. Siswa menanyakan materi yang belum dipahami.</p> <p>3. Siswa menyimak pesan moral yang disampaikan guru yang diambil dari</p>	5 Menit

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	pembelajaran.	pembelajaran.	
	4. Guru bersama siswa berdo'a untuk mengakhiri pembelajaran.	4. Siswa bersama guru bersama siswa berdo'a untuk mengakhiri pembelajaran.	
	5. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam.	5. Siswa menjawab salam dari guru.	

H. Media Pembelajaran:

Gambar

1. Gambar jenis-jenis keragaman sosial kegiatan ekonomi di masyarakat.
2. Teks bacaan
3. Teks drama.

I. Penilaian

Prosedur penilaian: Penilaian kognitif dilakukan melalui tes tulis (soal untuk *pretest* dan *posttest*).

Jember, 18 Maret 2018

Mahasiswa

Dinda Wijayanti

Lampiran G. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Kontrol)**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran****(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Rambigundam 02 Jember
Kelas / Semester	: V / II
Tema 8	: Lingkungan Sahabat Kita
Subtema 3	: Usaha Pelestarian Lingkungan
Pembelajaran Ke	: 3
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar**Bahasa Indonesia**

- 3.8 Mengurai kan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi.
- 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.

PPKn

- 1.3 Mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
- 2.3 Bersikap toleran terhadap keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.
- 3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat.
- 4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat.

IPS

- 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
- 3.4 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

C. Indikator**Bahasa Indonesia**

- 3.8.2 Mengidentifikasi pengaruh kegiatan ekonomi melalui kegiatan membaca.
- 4.8.1 Membuat peta pikiran tentang informasi-informasi penting dari teks.

PPKn

- 1.3.1 Bersyukur atas keragaman sosial masyarakat akibat dari berbagai jenis usaha masyarakat.
- 2.3.1 Menerima adanya keberagaman sosial masyarakat dengan menjunjung tinggi kebersamaan dalam menjalankan jenis usaha.
- 3.3.1 Mengidentifikasi keragaman sosial dalam kegiatan produksi dan distribusi.
- 4.3.1 Menjelaskan pentingnya kebersamaan dalam menjalankan jenis usaha untuk mendukung keragaman usaha di masyarakat.

IPS

- 3.3.1 Mengidentifikasi macam-macam kegiatan ekonomi dalam kehidupan masyarakat.
- 4.3.1 Menyajikan hasil analisis dalam bentuk *mind map* dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mensyukuri keragaman sosial kegiatan usaha setelah menyanyikan lagu syukur dengan baik.
2. Siswa mampu mengetahui pengaruh kegiatan ekonomi melalui kegiatan membaca dengan baik dan benar.
3. Siswa mampu membuat peta pikiran setelah membaca dan mengidentifikasi teks tentang pengaruh kegiatan ekonomi dengan baik.
4. Siswa mampu membedakan kegiatan ekonomi dalam masyarakat setelah mengidentifikasi keuntungan dari kegiatan ekonomi dengan benar.
5. Siswa dapat menjelaskan pentingnya kebersamaan dalam mendukung kegiatan ekonomi masyarakat dengan baik.
6. Siswa mampu memahami peran kegiatan ekonomi dalam menyejahterakan kehidupan masyarakat dengan baik dan benar.

E. Sumber Belajar

1. Buku guru kelas V tema 8. Lingkungan sahabat kita, Heni Kusumawati 2017. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Buku siswa kelas V tema 8. Lingkungan sahabat kita, Heni Kusumawati 2017. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

E. Karakter yang Dikembangkan

1. Toleransi
2. Percaya diri

F. Materi Pembelajaran

1. Pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat
2. Keberagaman kegiatan ekonomi sosial masyarakat

G. Pendekatan dan Metode

Pendekatan : *Scientific*, pembelajaran langsung

Metode : Ceramah, Penugasan, dan Tanya jawab

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam saat memasuki kelas. 2. Guru melakukan do'a bersama sebelum pelajaran dimulai. 3. Guru menanyakan kabar siswa dan melakukan presensi kehadiran. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 5. Guru melakukan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab salam guru saat memasuki kelas 2. Siswa menjawab salam dan berdo'a menurut agama dan kepercayaan masing-masing. 3. Siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang siswa yang tidak masuk hari ini 4. Siswa memperhatikan guru saat penyampaian tujuan pembelajaran. 5. Siswa menjawab 	5 Menit

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	tanya jawab mengenai materi yang akan diajarkan (apersepsi)	pertanyaan dari guru mengenai materi yang akan diajarkan (apersepsi)	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> Guru mengajak siswa untuk mengamati dan membaca teks “pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat” Guru membawa gambar macam-macam kegiatan ekonomi. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk maksud dari gambar yang telah ditunjukkan. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai bagaimana proses dari macam-macam kegiatan ekonomi. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai isi teks yang dibaca. 	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mengamati dan membaca teks “pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat” (mengamati) Siswa mengamati gambar macam-macam kegiatan ekonomi. (mengamati) Siswa menanyakan mengenai kegiatan yang ada pada gambar yang telah ditunjukkan. (menanya) Guru mencoba menjawab pertanyaan mengenai bagaimana proses dari macam-macam kegiatan ekonomi. (menalar) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai isi teks yang dibaca. (menalar) 	60 Menit

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	6. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.	6. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.	
	7. Guru meminta siswa untuk mendiskusikan permasalahan mengenai kegiatan ekonomi dan pengaruhnya dalam masyarakat.	7. Siswa mendiskusikan permasalahan mengenai kegiatan ekonomi dan pengaruhnya dalam masyarakat. (menalar)	
	8. Guru meminta siswa untuk membuat peta pikiran atau <i>mind map</i> tentang kegiatan ekonomi dan pengaruhnya dalam masyarakat.	8. Siswa ditugaskan untuk membuat peta pikiran (<i>mind map</i>) tentang kegiatan ekonomi dan pengaruhnya dalam masyarakat. (mencoba)	
	9. Guru meminta siswa secara bergantian untuk mempresentasikan	9. Secara bergantian siswa mempresentasikan peta pikiran yang telah dibuat (meng-	
	10. Guru memberi tugas kepada setiap kelompok untuk mengamati kegiatan produksi dan distribusi	10. Setiap kelompok ditugaskan untuk mengamati kegiatan produksi dan distribusi	

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	di lingkungan sekitar	di lingkungan sekitarnya (mengamati)	
	11. Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi hasil pengamatan	11. Setiap kelompok mengidentifikasi orang yang diuntungkan dan keuntungan yang diperoleh (mencoba)	
	12. Guru meminta siswa untuk menuliskan hasil pengamatan dan identifikasi kedalam tabel	12. Setiap kelompok menuliskan hasil pengamatan dan identifikasi kedalam tabel (mencoba)	
	13. Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pengamatan di depan kelompok lain	13. Setiap kelompok mempresentasikan hasil pengamatan di depan guru dan kelompok lain (mengkomunikasikan)	
	14. Guru meminta kelompok lain untuk menanggapi presentasi kelompok	14. Kelompok lain untuk menanggapi presentasi kelompok	
	15. Guru meminta kelompok untuk mendiskusikan keuntungan dari adanya	15. Setiap kelompok mendiskusikan keuntungan dari adanya karagaman	

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	karagaman sosial akibat dari jenis usaha masyarakat	sosial akibat dari jenis usaha masyarakat (menalar)	
	16. Guru meminta kelompok lain untuk menyampaikan hasil diskusinya	16. Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya (mengkomunikasikan)	
	17. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang paling aktif dan hasil kerja kelompoknya terbaik	17. Kelompok mendapat penghargaan bagi yang paling aktif dan hasil kerja kelompoknya paling baik	
	18. Guru bersama siswa menyanyikan lagu “Syukur” sebagai ungkapan rasa syukur sebagai bangsa Indonesia yang mempunyai keragaman sosial.	18. Di akhir pembelajaran siswa bersama guru menyanyikan lagu “Syukur” sebagai ungkapan rasa syukur sebagai bangsa Indonesia yang mempunyai keragaman sosial. (mengamati)	
	19. Guru meminta semua siswa untuk mengerjakan latihan soal sebagai evaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan.	19. Siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan guru.	

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. 2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami. 3. Guru menyampaikan pesan moral yang dapat diambil dari pembelajaran. 4. Guru bersama siswa berdo'a untuk mengakhiri pembelajaran. 5. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. 2. Siswa menanyakan materi yang belum dipahami. 3. Siswa menyimak pesan moral yang disampaikan guru yang diambil dari pembelajaran. 4. Siswa bersama guru bersama siswa berdo'a untuk mengakhiri pembelajaran. 5. Siswa menjawab salam dari guru. 	5 Menit

H. Media Pembelajaran:

- Gambar
 1. Gambar jenis-jenis keragaman sosial kegiatan ekonomi di masyarakat.
- Teks bacaan

I. Penilaian

Prosedur penilaian: Penilaian kognitif dilakukan melalui tes tulis
(soal untuk *pretest* dan *posttest*).

Jember, 18 Maret 2018

Mahasiswa

Dinda Wijayanti



Lampiran H. Materi Pembelajaran

Ayo Membaca



Pengaruh Kegiatan Ekonomi terhadap Kesejahteraan Masyarakat

Dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak lepas dari kegiatan ekonomi. Apa sajakah kegiatan ekonomi yang dilakukan sehari-hari? Kegiatan ekonomi meliputi kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Ketiga kegiatan ekonomi ini saling berkaitan satu sama lain. Satu kegiatan ekonomi terhambat, akan mengganggu kegiatan ekonomi lainnya.

1. Produksi

Apakah produksi? Amatilah kegiatan ekonomi seorang petani! Petani menanam padi di sawah, lalu memberi pupuk, dan menyingi rumput yang tumbuh di sela-sela tanaman padi. Setelah bulir-bulir padi mulai bernas, petani mengusir burung-burung yang berusaha makan bulir-bulir padi itu. Saat padi menguning, itulah saatnya petani memanen. Hasil panen lalu dijual.

Dari ilustrasi tersebut, si petani telah melakukan kegiatan produksi. Jadi, produksi adalah kegiatan yang dikerjakan untuk menambah nilai guna suatu benda atau menciptakan benda baru sehingga lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan. Orang yang melakukan kegiatan produksi disebut produsen. Berikan contoh kegiatan produksi yang terdapat di sekitar tempat tinggalmu.



Kegiatan produksi berpengaruh terhadap kesejahteraan pemilik sumber daya ekonomi dan produsen. Sumber daya ekonomi adalah barang atau jasa yang dapat memberikan manfaat atau keuntungan. Sumber daya ekonomi dapat berasal dari sumber daya alam atau sumber daya manusia. Sumber daya ekonomi dapat diolah menjadi modal dasar pembangunan. Bagi pemilik sumber daya ekonomi, adanya proses produksi memungkinkannya memperoleh balas jasa. Balas jasa ini berupa sewa, bunga modal, atau gaji. Dengan balas jasa ini, pemilik sumber daya ekonomi dapat memenuhi kebutuhan hidup.

Bagi produsen, adanya proses produksi menyebabkan produsen memperoleh keuntungan. Selanjutnya, keuntungan tersebut digunakan untuk menjaga kelangsungan usaha dan memenuhi kebutuhan hidup. Ini dilakukan dalam upaya mencapai kemakmuran hidup.



2. Distribusi

Setiap hari kamu makan dan mengenakan pakaian. Bahan makanan tersebut dihasilkan di suatu tempat tertentu. Pakaian juga diproduksi di tempat tertentu lainnya. Untuk mendatangkan bahan makanan dan pakaian diperlukan kegiatan penyaluran. Kegiatan inilah yang disebut distribusi. Jadi, distribusi adalah kegiatan menyalurkan hasil produksi dari produsen ke konsumen. Orang yang melakukan kegiatan ini disebut distributor. Kelancaran distribusi barang membutuhkan sarana transportasi dan jalan yang memadai. Tujuannya agar hasil produksi dapat segera sampai kepada konsumen dengan cepat dan tepat sehingga kebutuhan konsumen segera terpenuhi.



3. Konsumsi

Perhatikan aktivitas teman sekolah ketika waktu istirahat! Ada yang jajan di kantin, ada pula yang makan bekal dari rumah. Jajan di kantin dan makan bekal termasuk kegiatan konsumsi. Konsumsi adalah kegiatan manusia mengurangi atau menghabiskan nilai guna suatu barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut konsumen. Untuk mengonsumsi barang atau jasa, masyarakat mengeluarkan pengorbanan tertentu. Pengorbanan dapat berupa uang atau waktu.

Lampiran H. Teks Drama Role Playing Kelas Eksperimen

1. Tukang Becak (Kelompok Merah) Salah satu anggota kelompok menjadi tukang becak, dan salah satu anggota kelompok menjadi orang yang ingin kepasar dengan naik becak dari dekat rumahnya.
2. Produsen Jamu (Kelompok Kuning) Salah satu anggota kelompok menjadi produsen madu, dan salah satu anggota lain membeli jamu untuk dikonsumsi sendiri.
3. Dokter (Kelompok Hijau) Salah satu anggota kelompok bertugas Menjadi Dokter, Tugas Dokter adalah mengobati Pasien. Dan salah satu anggota kelompok menjadi pasien yang sedang sakit kemudian disuntik oleh dokter.
4. Tukang Cukur (Kelompok Biru) Salah satu anggota kelompok menjadi tukang cukur, dan salah satu anggota kelompok menjadi pelanggan yang ingin mencukur rambutnya dgn rapi.
5. Penjual mainan (Kelompok Ungu) Salah satu anggota kelompok menjadi pembeli dan seorang anggota menjadi penjual. Barang yang dibeli yaitu berupa mainan anak kecil.
6. Distributor/ Pengantar barang (Kelompok Putih) Tugas distributor adalah menyalurkan barang dari produsen ke konsumen. Disini perannya distributor adalah mengambil buku pesanan dari produsen untuk disetor ke pelanggan yang sudah biasa membeli buku disitu.
7. Pedagang buah dan sayur (Kelompok Hitam) Pedagang eceran menjual sabuah dan sayuran yang sebelumnya didapat atau dibeli langsung dari petani sebelum dijual dipasar sekarang ini.

DIALOG ANTARA DISTRIBUTOR DAN TOKO PAKAIAN

Pada suatu hari, seorang distributor atau pengantar barang sedang mengantar pakaian pesanan dari toko busana “Sentrum”. Setelah tiba di Toko tersebut distributor masuk ke toko dan ingin menemui pemilik toko dan penjaga toko.

Siswa 1 (Distributor) : ”Selamat pagi Assalamualikum Ibu. Saya distributor dari pusat grosir pakaian Jember Busana. Boleh saya bertemu dengan pemilik toko ini?”

Siswa 2 (Penjaga Toko) : ” Waalaikumsalam, Oh iya Pak. Silahkan tunggu sebentar, Pak Malik (Pemilik toko) sedang ke belakang.”

Tidak lama kemudian Pak Malik masuk ke tokonya. Lalu menghampiri distributor.

Siswa 3 (Pemilik Toko) ”selamat pagi Mas, ada yang bisa saya bantu?”.

Siswa 1 (Distributor) : ”Begini Pak, saya distributor dari grosir Pakaian Jember Busana, ini pakaian yang dipesan oleh toko bapak kemarin.”

Siswa 3 (Pemilik Toko) : ”oh iya Mas, saya cek dulu ya?”

Siswa 1 (Distributor) ”iya, ini silahkan dicek” Pak Malik lalu mengecek barang yang diberikan oleh distributor tersebut.

Siswa 3 (Pemilik Toko) : ”sudah lengkap dan sesuai. Bagus juga baju-bajunya. Terima kasih ya Mas. Sebentar saya panggilkan pekerja saya yang bagian gudang. Pak Sunari?”

Siswa 4 (Bagian gudang) : ”Iya pak, ada yang bisa saya bantu?”

Siswa 3 (Pemilik Toko) : "Tolong bawa barang-barang ini ke gudang ya pak?"

Siswa 4 (Bagian gudang) : "Baik pak, siap dilaksanakan" Pak Sunari lalu mengangkat pakaian-pakaian yang diserahkan distributor untuk dibawa ke gudang. Selanjutnya distributor berbincang-bincang dengan pemilik toko.

Siswa 3 (Pemilik Toko) : "terima kasih ya pak sudah diantar tepat waktu."

Siswa 1 (Distributor) : "Iya Pak, sama-sama. Kalau begitu, silahkan tanda tangan di bukti penerimaan barang ya Pak".

Siswa 3 (Pemilik Toko) : " Iya, Mas. Terima kasih".

Siswa 1 (Distributor) : "Terima kasih kembali, Pak. Selamat pagi dan Permisi".
Assalamualaikum.

DIALOG ANTARA TOKO PAKAIAN DAN KONSUMEN

Pada suatu hari, Pak Ahmad pergi ke toko pakaian untuk membeli kaos dan jaket. Sesampainya di depan toko, Pak Ahmad memarkirkan mobilnya lalu masuk ke toko bersama istrinya. Ketika masuk ke toko, pak Ahmad disambut oleh penjaga toko yang ramah

Siswa 1 (Pemilik Toko) : "selamat siang pak, bu ada yang bisa saya bantu?"

Siswa 2 (Konsumen 1) : "saya sedang butuh kaos Mbak. Kaos untuk seragam murid les saya. Ada tidak mbak yang cocok?"

Siswa 1 (Pemilik Toko) : "oh, iya ada. Kalau untuk seragam les yang cocok kaos jenis ini" Siswa 3 (Konsumen 2) : "boleh saya lihat dulu Mbak"

Siswa 1 (Pemilik Toko) : "oh iya Pak, silahkan".

Siswa 3 (Konsumen 2) : "Jahitannya bagus ya mbak. Bahannya juga halus."

Siswa 1 (Pemilik Toko) : "iya Pak, kami selalu mengutamakan kualitas dan kepuasan pelanggan."

Siswa 2 (Konsumen 1) : "berapa Mbak ini harganya?"

Siswa 1 (Pemilik Toko) : "Rp. 30.000,00 Pak untuk setiap kaos".

Siswa 2 (Konsumen 1) : "Oke Mbak, saya beli 20 kaos. Ini mbak uangnya."

Siswa 1 (Pemilik Toko) : "Iya, Pak. Terima kasih Pak."

Pak Ahmad dan istrinya lalu keluar dari toko lalu menuju tempat parkir mengambil kendaraan dan pulang ke rumahnya.



DIALOG ANTARA PETANI KAPAS DAN DISTRIBUTOR

Pada suatu hari, Pak Andi dan Pak Budi (seorang distributor) datang ke rumah Pak Irwan (Petani Kapas). Pak Andi ingin membeli hasil panen kapas untuk di jual kepada konsumen (ke toko-toko). Di rumah Pak Irwan, Pak Andi dan Pak Budi bertemu distributor lain yang bernama Bu Erfan. Berikut percakapan antara Pak Andi dan Pak Irwan:

Siswa 1 (Pak Budi) : "Selamat Siang Pak Irwan, baru pulang dari sawah ya? "

Siswa 2 (Pak Doni) : "Iya Pak, alhamdulillah panen kapas melimpah. Bagaimana kapas yang bapak distribusikan? Lancar kan pak?"

Siswa 1 (Pak Budi) : "Alhamdulillah lancar juga pak. Ini kebetulan persediaan kapas saya sudah habis dan banyak toko langganan saya yang memesan pak. Jadi maksud saya kemari ingin membeli kapas hasil panen bapak."

Siswa 2 (Pak Doni) : " Oh ya pak, bapak butuh berapa ton?"

Siswa 3 (Pak Bambang) : "Saya butuh 2 ton yang sudah bersih ya pak. Boleh saya melihat contoh hasil panen kapas yang sudah bersih?"

Siswa 1 (Budi) : "Saya butuh 3 ton Pak."

Siswa 2 (Pak Doni) : "Oh ya Pak, mari Pak Andi dan Pak Budi silahkan saya antar". Pak Andi, Pak Budi dan Pak Irwan melihat kapas hasil panen yang sudah bersih.

Siswa 1 (Pak Budi) : "Oke pak, saya pikir kapas ini sudah sesuai. Kalau begitu, Nanti sore kapasnya di ambil oleh supir saya ya pak?"

Siswa 2 (Pak Doni) : ” Iya pak, nanti saya siapkan. Terima kasih ya pak atas kerjasamanya” Tiba-tiba Bu Irfan muncul dan menyapa Pak Budi dan Pak Bambang

Siswa 4 (Bu Irfan) : ”Wah Pak Budi dan Pak Bambang. Apa kabar pak? Bagaimana distribusinya? Lancar kan?”

Siswa 3 (Pak Bambang) : ”Alhamdulillah lancar. Ibu Irfan sendiri bagaimana?”

Siswa 4 (Bu Irfan) : ”Alhamdulillah pesanan semakin banyak”

Siswa 1 (Pak Budi) : ”Ini karena hasil panen Pak Irwan bagus pak, selalu berkualitas. Sehingga tidak mengecewakan.”

Siswa 2 (Pak Irwan) : ”Iya Pak. Alhamdulillah. Semoga kerjasama kita semakin lancar ya pak.”

Siswa 1 (Pak Budi) : ” Semoga pak. Kalau begitu, saya kira sudah cukup saya permisi dulu.”

Siswa 2 (Pak Irwan) : ”ya Pak. Terima kasih ”

Selanjutnya Pak Budi, Pak Bambang, dan Bu Irfan meninggalkan rumah pak Irwan.

DIALOG ANTARA DISTRIBUTOR DAN PABRIK PEMINTALAN BENANG

Pada suatu hari, Pak Sofyan (seorang distributor) datang ke pabrik pemintalan benang. Pak Sofyan ingin menyalurkan kapas yang dibelinya dari petani kapas untuk dijual ke pabrik pemintalan benang. Setelah menemui Ibu Devi, selanjutnya Pak Andi menemui bagian gudang yang bernama Pak Basri. Berikut percakapan antara Pak Sofyan (distributor), Ibu Devi (pemilik pabrik), dan Pak Basri (Bagian Gudang).

Siswa 1 (Pak Budi)

: "Selamat siang Bu. Saya distributor kain mau mengantar kain pesanan dari perusahaan ini."

Siswa 2 (Ibu Devi)

: "oh ya pak, saya lihat dulu ya pak kainnya?"

Siswa 1 (Pak Budi)

"ya Bu, silahkan. "

Siswa 2 (Ibu Devi)

: "ya pak, ini sudah saya cek semua, dan sudah sesuai. Silahkan barang yang saya pesan ini diantar ke bagian gudang ya. Silahkan dengan Pak Basri"

Siswa 1 (Pak Sofyan)

: "Iya. Siap Bu".

Selanjutnya Siswa 1 bersama Siswa 3 menuju ke bagian gudang untuk menyerahkan kain yang dipesan oleh konsumen (Pengusaha baju). Selanjutnya Siswa 1 pergi meninggalkan pabrik dan siswa 3 melanjutkan pekerjaannya di gudang.

Lampiran I. Lembar Kerja Kelompok (Eksperimen)**Pertemuan 1****LEMBAR KERJA KELOMPOK**

Kelompok :**Kelas** :**Nama Anggota** : 1.

2.

3.

4.

Kerjakan soal berikut ini.

1. Sebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tersebut?
2. Apa cerita yang telah diperankan oleh teman kalian?
3. Apa yang dilakukan pengantar barang atau distributor?
4. Usaha yang dijalani pemilik toko adalah?
5. Apa yang dilakukan konsumen pada cerita tersebut?
6. Pabrik kapas dalam drama tersebut termasuk dalam kegiatan ekonomi dalam bidang?

Pertemuan 2**LEMBAR KERJA KELOMPOK**

Kelompok :**Kelas** :**Nama Anggota** : 1.

2.

3.

4.

Keragaman jenis usaha ekonomi menimbulkan keragaman sosial dalam masyarakat. Apa keuntungan dari kondisi ini? Diskusikan bersama teman-teman kelompokmu. Tulislah hasilnya dalam tabel berikut.

**Keragaman sosial akibat berbagai jenis usaha
menimbulkan keuntungan, yaitu:**

1.	_____
2.	_____
3.	_____
4.	_____
5.	_____

Lampiran J. Lembar Kerja Kelompok (Kontrol)**Pertemuan 1****LEMBAR KERJA KELOMPOK**

Kelompok :**Kelas** :**Nama Anggota** : 1.

2.

3.

4.

Kerjakan soal berikut ini.

Berdasarkan teks “Pengaruh Kegiatan Ekonomi terhadap Kesejahteraan Masyarakat” buatlah peta pikiran yang memuat informasi-informasi penting dari teks tersebut.

**Peta Pikiran Pengaruh Kegiatan Ekonomi
terhadap Kesejahteraan Masyarakat**

Pertemuan 2**LEMBAR KERJA KELOMPOK**

Kelompok :**Kelas** :**Nama Anggota** : 1.

2.

3.

4.

Bersama kelompokmu, amatilah berbagai kegiatan produksi dan distribusi di lingkungan sekitarmu. Identifikasilah orang-orang yang diuntungkan dari setiap usaha tersebut. Tulislah hasil pengamatan kalian dalam tabel berikut.

Kegiatan	Jenis	Orang yang Diuntungkan	Keuntungan yang Diperoleh
Pabrik kerupuk	Produksi	Masyarakat yang suka makan kerupuk	Makan lebih lahap
Menjual pasir	Distribusi	Masyarakat yang sedang membangun rumah	Pembangunan rumah lancar

Lampiran J. Lampiran Kisi-kisi Soal Pre-test dan Post-test

Materi : Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita
Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan
Pembelajaran 3

Waktu : 90 Menit

Kelas/semester : V/II

Jumlah soal : 30 soal pilihan Ganda

Kompetensi Dasar :

IPS

3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

3.4 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

Bahasa Indonesia

3.8 Mengurai kan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi.

4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.

PPKn

3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat.

4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat.

Indikator	Jenjang kognisi				Bentuk soal	No.Soaal	Skor
	C1	C2	C3	C4			
IPS 3.3.1 Meng-identifikasi		√			Pilihan ganda	1	1

macam-macam kegiatan ekonomi dalam kehidupan masyarakat.	√			Pilihan ganda	2	1
	√			Pilihan ganda	3	1
	√			Pilihan ganda	4	1
	√			Pilihan ganda	5	1
	√			Pilihan ganda	6	1
4.3.1 Mencoba mensimulasikan dalam bentuk bermain peran.	√			Pilihan ganda	7	1
	√			Pilihan ganda	8	1
	√			Pilihan ganda	9	1
	√			Pilihan ganda	10	1
	√			Pilihan ganda	11	1
		√		Pilihan ganda	12	1
	√			Pilihan ganda	13	1
Bahasa Indonesia 3.8.1 Meng-identifikasi pengaruh kegiatan ekonomi melalui kegiatan membaca		√		Pilihan ganda	14	1
	√			Pilihan ganda	15	1
		√		Pilihan ganda	16	1
4.8.1 Membuat peta pikiran tentang informasi-informasi penting dari teks.	√			Pilihan ganda	17	1
			√	Pilihan ganda	18	1
	√			Pilihan ganda	19	1
			√	Pilihan ganda	20	1
PPKn 3.3.1 Meng-identifikasi keragaman sosial dalam kegiatan produksi dan distribusi. 4.3.1 Men-jelaskan		√		Pilihan ganda	21	1
	√			Pilihan ganda	22	1
		√		Pilihan ganda	23	1

pentingnya kebersamaan dalam menjalankan jenis usaha untuk mendukung keragaman usaha di masyarakat.			√		Pilihan ganda	24	1
			√		Pilihan ganda	25	
		√			Pilihan ganda	26	
		√			Pilihan ganda	27	
			√		Pilihan ganda	28	
			√		Pilihan ganda	29	
			√		Pilihan ganda	30	

Lampiran K. Soal Pre-test dan Post-test**SOAL TES HASIL BELAJAR (PRE-TEST - POST TEST)**

Nama :
No. Abs :
Kelas :

Nilai

Beri Tanda Silang (X) Pada Jawaban yang Tepat!

1. Kegiatan ekonomi dibagi menjadi tiga macam, yaitu?
 - a. Produksi, konsumsi, distribusi
 - b. Produsen, konsumen, dan distributor
 - c. Pertanian, pertokoan, dan pertambangan
 - d. Pedagang, penyalur, dan pembeli

2. Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi
 - a. Kebutuhan
 - b. Kelangkaan
 - c. Konsumsi
 - d. Dompok

3. Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu
 - a. Usaha angkutan
 - b. Usaha tukang cukur
 - c. Usaha pelayanan kesehatan
 - d. Usaha makanan

4. Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut
 - a. Produksi
 - b. Distribusi
 - c. Konsumsi
 - d. Produsen

5. Orang yang menggunakan jasa atau barang disebut
 - a. Produsen
 - b. Distributor
 - c. Konsumen
 - d. Penyalur

6. Produksi televisi, radio, dan telepon termasuk hasil produksi
 - a. Ekstraktif
 - b. Industri
 - c. Transportasi
 - d. Perdagangan

7. Kegiatan usaha di bidang jasa, yaitu
 - a. Perkebunan
 - b. Perindustrian
 - c. Perbengkelan
 - d. Pertanian

8. Kegiatan penyaluran barang dari produsen ke konsumen disebut
 - a. Konsumsi
 - b. Distribusi
 - c. Distributor
 - d. Produksi

9. Petani, nelayan dan peternak adalah usaha-usaha yang menghasilkan
- Jasa
 - Barang
 - Konsumsi
 - Produksi
10. Penanaman padi di sawah termasuk usaha di bidang
- Perdagangan
 - Ekstraktif
 - Pertanian
 - Industri
11. Berikut ini yang merupakan barang konsumsi, yaitu
- Mobil
 - Sepeda motor
 - Kapal
 - Makanan
12. Pak Iman adalah seorang nelayan. Setiap hari ia menangkap ikan di laut. Aktivitas menangkap ikan dilaut yang dilakukan pak Iman disebut kegiatan?
- Produksi
 - Distribusi
 - Pertambangan
 - Konsumsi
13. Orang yang melakukan kegiatan menyalurkan barang dan jasa dari produsen ke konsumen disebut?
- Distribusi
 - Konsumsi

- c. Distributor
 - d. Pedagang
14. Sikap kita terhadap keragaman sosial yang ada di sekitar kita adalah?
- a. Saling mengecam satu sama lain
 - b. Saling menjaga kebersamaan satu sama lain
 - c. Saling merendahkan antar warga
 - d. Saling memaki dan menghina
15. Balas jasa yang diberikan kepada para tenaga kerja berupa?
- a. Diskon
 - b. Gaji
 - c. Asuransi
 - d. Jaminan
16. Berikut ini pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan produksi pakaian, kecuali?
- a. Penjahit
 - b. Petani kapas
 - c. Pemintal benang
 - d. Pembeli
17. Gambar disampingini termasuk dalam kegiatan ekonomi dalam bidang?
- a. Perdagangan
 - b. Perkebunan
 - c. Agraris
 - d. Peternakan



18. Dalam kegiatan sesuai gambar soal nomor 17 menunjukkan bahwa terdapat seseorang petani yang menanam padi di sawah. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan ekonomi dalam hal?
- Produksi tanaman pangan padi dan jagung
 - Distribusi padi dan jagung
 - Menjual padi dan jagung
 - Menghasilkan tanaman padi dan jagung

19. Gambar disamping termasuk dalam kegiatan ekonomi dalam bidang?
- Perkebunan
 - Pertanian
 - Perikanan
 - Pertambangan



20. Berdasarkan kegiatan ekonomi soal nomor 19 di atas, Keuntungan apa yang didapatkan oleh petani teh?
- Menghasilkan tanaman teh
 - Tanaman teh dapat dikonsumsi sendiri tanpa harus membeli
 - Keuntungan berupa hasil produksi teh yang dapat di jual dan menghasilkan uang
 - Tanaman teh sulit ditanam, sehingga keuntungannya sedikit
21. Manfaat kegiatan produksi jagung, padi, dan tanaman teh tersebut adalah, kecuali?
- Menyejahterakan pemilik lahan
 - Menguntungkan pekerja dari hasil pengolahan lahan pertanian
 - Menghasilkan produk yang dapat di jual dan menyejahterakan pembeli
 - Memberikan kerugian karena tanaman sering mati

22. Gambar disampingini termasuk dalam kegiatan ekonomi dalam bidang?

- a. Perdagangan
- b. Distribusi
- c. Penjualan
- d. Konsumsi



23. Tujuan dari kegiatan sesuai gambar soal nomor 22 di atas adalah?

- a. Memproduksi barang dan jasa
- b. Mengonsumsi barang dan jasa
- c. Menyalurkan barang dari produsen ke konsumen
- d. Mengantar jasa dari seseorang

24. Keuntungan dari kegiatan ekonomi bidang distribusi bagi masyarakat adalah?

- a. Dapat memenuhi dan menyediakan segala apa yang dibutuhkan masyarakat
- b. Mengonsumsi barang hasil produksi lebih mudah
- c. Dapat memperoleh laba dari hasil produksi
- d. Tidak ada keuntungan sedikitpun

25. Berikut adalah cara berbelanja di swalayan!

1. Memilih dan mengambil sendiri barang yang dibutuhkan
2. Membayar barang yang dibeli di kasir
3. Bertanya pada pelayan tempat barang yang dicari

Urutan yang benar saat berbelanja di pasar swalayan adalah:

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

26. Pada saat jam istirahat disekolah Fanny, Santi, dan Anisa ingin membeli makanan dan minuman. Mereka dapat membeli makanan di lingkungan sekolah. Tempat penjual makanan dan minuman di sekolah yaitu...
- Pasar
 - Apotik
 - Swalayan
 - Kantin sekolah
27. Manfaat dari kegiatan konsumsi adalah. Kecuali?
- Bagi konsumen, kegiatan konsumsi dapat memenuhi kebutuhan hidup
 - Bagi produsen, kegiatan konsumsi dapat menghasilkan pendapatan
 - Bagi petani, dapat memenuhi kebutuhan pertanian
 - Bagi distributor, kegiatan konsumsi dapat menghasilkan pendapatan
28. Dani mempunyai ayah seorang tukang cukur, sedangkan Wahid ayahnya seorang yang berprofesi sebagai polisi, namun Wahid selalu mencemooh dan mengganggu Dani karena pekerjaan ayahnya, dengan permasalahan tersebut bagaimana sikap yang seharusnya dilakukan Wahid....
- Bermain dengan teman yang kaya saja
 - Hidup bermusuhan saja dengan askia
 - Menghargai dan mau berteman dengan askia tanpa memandang pekerjaan ayahnya.
 - Menghasut teman yang lain untuk membenci askia
29. Keragaman sosial akibat berbagai jenis usaha adalah sebagai berikut, kecuali?
- Meningkatnya kesejahteraan masyarakat
 - Tumbuhnya sikap saling mencari keuntungan melalui persaingan yang tidak sehat
 - Semakin eratnya persatuan dan kesatuan
 - Tersedianya semua kebutuhan masyarakat baik barang dan jasa

30. Dalam masyarakat ada perbedaan yang kita temui diantaranya yaitu perbedaan pekerjaan dan usaha dalam mencukupi kebutuhan ekonomi. Sikapku sebaiknya
- Saling menjunjung tinggi kebersamaan
 - Saling mengungguli satu sama lain
 - Saling mencaci maki
 - Saling acuh tak acuh di antara warga



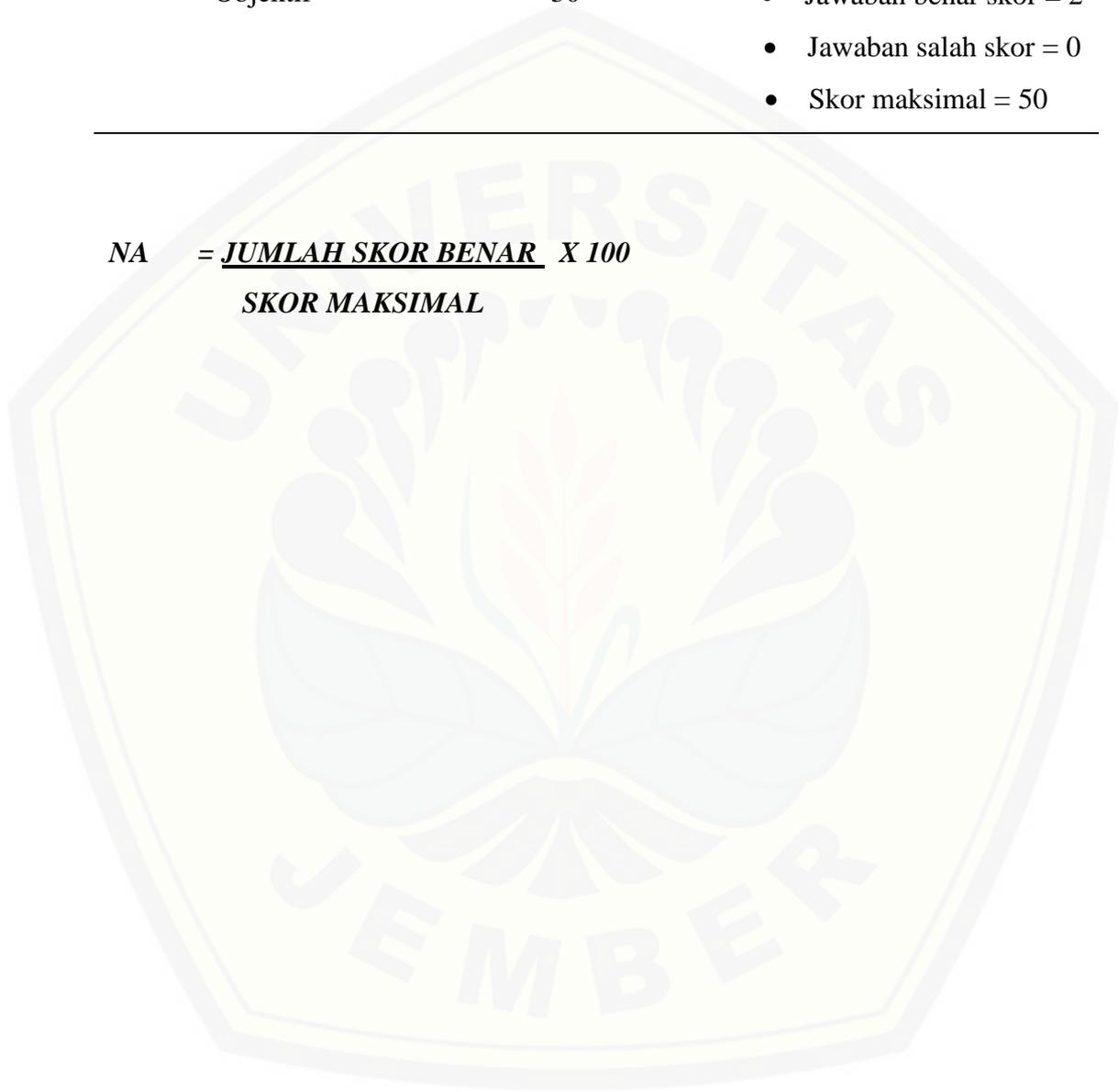
Lampiran L. Kunci Jawaban Soal Pre-test Post-test

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

Lampiran M. Pedoman Penilaian *Post-Test* dan *Pre-Test*

Bentuk Soal	Jumlah Soal	Kriteria
Objektif	30	<ul style="list-style-type: none">• Jawaban benar skor = 2• Jawaban salah skor = 0• Skor maksimal = 50

$$NA = \frac{\text{JUMLAH SKOR BENAR}}{\text{SKOR MAKSIMAL}} \times 100$$



Lampiran N. Uji Homogenitas

Group Statistics

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai 1	27	79.2963	2.01561	.38790
2	27	79.3704	1.90441	.36650

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai i	Equal variances assumed	.178	.674	-.139	52	.890	-.07407	.53366	-1.14494	.99680
	Equal variances not assumed			-.139	51.833	.890	-.07407	.53366	-1.14503	.99688

Lampiran O. Tabel Persiapan Uji Validitas dan Reliabilitas

No	Nama	No Butir Soal														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Agil Saputra	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
2	Aima Nisaka M.E	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1
3	Alvin Rian	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0
4	Deviana Zahra	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0
5	Della Salvina P.	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0
6	Gadis Hadu N.	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
7	Harsyah Arya N,	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0
8	Hendriansah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
9	Ilham Ramadani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	Adelia Trisna P.	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
11	Anugrah Dura P.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0

12	Mandala Duta JM	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
13	M. Darmawan	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0
14	M Najmi F.	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
15	M Wahid	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	M Doni M E S	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0
17	M Alif R	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0
18	M Rojil R.	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0
19	Nazwa Siti Fadilah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	Najwa Jihan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
21	Vareek Islami	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0
22	Nurul Hidayati	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
23	Novira Suciana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
24	Sutan Dwi S N.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1

No	Nama	No Butir Soal														
		16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	Agil Saputra	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
2	Aima Nisaka M.E	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1
3	Alvin Rian	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0
4	Deviana Zahra	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1
5	Della Salvina P.	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
6	Gadis Hadu N.	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1
7	Harsyah Arya N,	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0
8	Hendriansah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
9	Ilham Ramadani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	Adelia Trisna P.	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1
11	Anugrah Dura P.	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0
12	Mandala Duta JM	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0
13	M. Darmawan	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0
14	M. Najmi F	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1

No	Nama	No Butir Soal														
		16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
15	M Wahid	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
16	M Doni M E S	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0
17	M Alif R	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0
18	M Rojil R.	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0
19	Nazwa Siti Fadilah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	Najwa Jihan	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
21	Vareek Islami	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0
22	Nurul Hidayati	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
23	Novira Suciana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
24	Sutan Dwi S N.	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1

Lampiran P. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Hasil Uji Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	41,29	90,476	,483	.	,799
VAR00002	41,37	90,679	,417	.	,800
VAR00003	41,29	90,476	,483	.	,799
VAR00004	41,17	91,101	,546	.	,800
VAR00005	41,50	90,174	,445	.	,799
VAR00006	41,33	90,058	,507	.	,799
VAR00007	41,37	90,679	,417	.	,800
VAR00008	41,42	91,471	,319	.	,803
VAR00009	41,29	90,476	,483	.	,799
VAR00010	41,50	91,130	,345	.	,802
VAR00011	41,12	92,201	,453	.	,803
VAR00012	41,46	90,781	,386	.	,801
VAR00013	41,12	92,201	,453	.	,803
VAR00014	41,25	90,978	,453	.	,800
VAR00015	41,50	91,130	,345	.	,802
VAR00016	41,17	91,101	,546	.	,800
VAR00017	41,50	91,130	,345	.	,802
VAR00018	41,46	90,346	,432	.	,800
VAR00019	41,25	93,935	,078	.	,808
VAR00020	41,25	93,935	,078	.	,808
VAR00021	41,17	91,101	,546	.	,800
VAR00022	41,29	90,476	,483	.	,799

Digital Repository Universitas Jember

VAR00023	41,50	90,174	,445	.	,799
VAR00024	41,37	90,679	,417	.	,800
VAR00025	41,46	90,781	,386	.	,801
VAR00026	41,17	91,101	,546	.	,800
VAR00027	41,46	91,389	,321	.	,802
VAR00028	41,58	89,906	,474	.	,799
VAR00029	41,29	90,476	,483	.	,799
VAR00030	41,46	91,389	,321	.	,800
total	20,96	36,911	,830	.	,864



Lampiran Q. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

No	Nomer Soal	Korelasi Item	Kesimpulan
1	1	,483	Valid
2	2	,417	Valid
3	3	,483	Valid
4	4	,546	Valid
5	5	,445	Valid
6	6	,507	Valid
7	7	,417	Valid
8	8	,319	Tidak Valid
9	9	,483	Valid
10	10	,345	Valid
11	11	,453	Valid
12	12	,386	Valid
13	13	,453	Valid
14	14	,453	Valid
15	15	,345	Valid
16	16	,546	Valid
17	17	,345	Valid
18	18	,432	Valid
19	19	,078	Tidak Valid
20	20	,078	Tidak Valid
21	21	,546	Valid
22	22	,483	Valid
23	23	,445	Valid
24	24	,417	Valid
25	25	,386	Valid
26	26	,546	Valid
27	27	,321	Tidak Valid
28	28	,474	Valid
29	29	,483	Valid
30	30	,321	Tidal Valid

Lampiran R. Lembar Validasi Tes Hasil Belajar

LEMBAR VALIDASI
TES HASIL BELAJAR (PRE-TEST POST-TEST)

Petunjuk!

1. Berilah tanda centang (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Anda.

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian		
		1	2	3
1.	Validasi isi			
	a) Soal sesuai materi.			
	b) Soal yang disajikan menunjukkan kemampuan siswa dalam pengerjaan soal.			
	c) Soal yang disajikan dapat menggali pengetahuan siswa.			
	d) Maksud soal dirumuskan dengan singkat dan jelas.			
2.	Validasi bahasa soal			
	a) Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.			
	b) Kalimat soal tidak mengandung arti ganda (ambigu).			
	c) Kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dipahami siswa Sekolah Dasar.			
3.	Validasi petunjuk			
	a) Pernyataan petunjuk yang jelas.			
	b) Petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (ambigu).			

Keterangan.

1. Validasi isi

Aspek 1 a.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Semua soal tidak sesuai dengan materi.
2	Cukup Memenuhi	Terdapat soal yang tidak sesuai dengan materi.
3	Memenuhi	Semua soal sesuai dengan materi.

Aspek 1 b.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Semua soal tidak dapat menunjukkan kemampuan siswa dalam pengerjaan soal.
2	Cukup Memenuhi	Ada soal yang kurang dapat menunjukkan kemampuan siswa dalam pengerjaan soal.
3	Memenuhi	Semua soal dapat menunjukkan kemampuan siswa dalam pengerjaan soal.

Aspek 1 c.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Semua soal tidak dapat menggali pengetahuan siswa.
2	Cukup Memenuhi	Terdapat soal yang kurang dapat menggali pengetahuan siswa.
3	Memenuhi	Semua soal dapat menggali pengetahuan siswa.

Aspek 1 d.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Maksud semua soal tidak dirumuskan dengan jelas.

Skor	Makna	Indikator
2	Cukup Memenuhi	Maksud salah satu soal dirumuskan dengan tidak jelas.
3	Memenuhi	Maksud semua soal dirumuskan dengan jelas.

2. Validasi bahasa

Aspek 2 a.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Bahasa yang digunakan tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.
2	Cukup Memenuhi	Bahasa yang digunakan kurang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.
3	Memenuhi	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.

Aspek 2 b.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Pertanyaan menimbulkan penafsiran ganda (ambigu).
2	Cukup Memenuhi	Pertanyaan cukup menimbulkan penafsiran ganda (ambigu).
3	Memenuhi	Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu).

Aspek 2 c.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Pertanyaan tidak komunikatif (menggunakan bahasa yang tidak sederhana dan tidak mudah dipahami siswa).
2	Cukup Memenuhi	Pertanyaan cukup komunikatif (menggunakan bahasa yang cukup sederhana dan mudah dipahami siswa).

Skor	Makna	Indikator
3	Memenuhi	Pertanyaan komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa).

3. Validasi petunjuk

Aspek 3 a.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Petunjuk tidak jelas.
2	Cukup Memenuhi	Petunjuk cukup jelas.
3	Memenuhi	Petunjuk jelas

Aspek 3 b.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Bahasa petunjuk menimbulkan makna ganda (ambigu).
2	Cukup Memenuhi	Bahasa petunjuk cukup menimbulkan makna ganda (ambigu).
3	Memenuhi	Bahasa petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (ambigu).

Saran revisi:

.....

.....

.....

....., 2018

Validator

(.....)

Lampiran S. Analisis Lembar Validasi

S1. Lembar Validasi V1

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN TES

Petunjuk!

Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Anda.

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian		
		1	2	3
1	Validasi isi			
	a. Soal semua materi			✓
	b. Soal yang disajikan menunjukkan kemampuan siswa dalam pengerjaan soal			✓
	c. Soal yang disajikan dapat menggali kemampuan awal siswa			✓
	d. Maksud soal dirumuskan dengan singkat dan jelas			✓
2	Validasi bahasa soal			
	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia			✓
	b. Kalimat soal tidak mengandung arti ganda (ambigu)			✓
	c. Kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dipahami siswa sekolah dasar			✓
3	Validasi petunjuk			
	a. Pernyataan petunjuk yang jelas			✓
	b. Petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)			✓

Keterangan:

1. Validasi Isi

Aspek 1 a

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Semua soal tidak sesuai dengan materi
2	Cukup Memenuhi	Terdapat soal yang tidak sesuai dengan materi
3	Memenuhi	Semua soal sesuai dengan materi

Aspek 1 b

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	semua soal tidak dapat menunjukkan kemampuan siswa dalam pengerjaan soal
2	Cukup Memenuhi	Ada soal yang kurang menunjukkan kemampuan siswa dalam pengerjaan soal
3	Memenuhi	Semua soal dapat menunjukkan kemampuan siswa dalam pengerjaan soal

Aspek 1 c

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Semua soal tidak dapat menggali miskonsepsi siswa
2	Cukup Memenuhi	Terdapat soal yang kurang dapat menggali miskonsepsi siswa
3	Memenuhi	Semua soal dapat menggali miskonsepsi siswa

Aspek 1 d

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Maksud semua soal tidak dirumuskan dengan jelas
2	Cukup Memenuhi	Maksud salah satu soal dirumuskan dengan tidak jelas
3	Memenuhi	Maksud semua soal dirumuskan dengan jelas

2. Validasi Bahasa

Aspek 2 a

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Bahasa yang digunakan tidak sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia
2	Cukup Memenuhi	Bahasa yang digunakan kurang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia
3	Memenuhi	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia

Aspek 2 b

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Pertanyaan menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
2	Cukup Memenuhi	Pertanyaan cukup menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
3	Memenuhi	Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)

Aspek 2 c

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Pertanyaan tidak komunikatif (menggunakan bahasa yang tidak sederhana dan tidak mudah dipahami siswa)
2	Cukup Memenuhi	Pertanyaan cukup komunikatif (menggunakan bahasa yang cukup sederhana dan mudah dipahami siswa)
3	Memenuhi	Pertanyaan komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)

3. Validasi Petunjuk

Aspek 3 a

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Petunjuk tidak jelas
2	Cukup Memenuhi	Petunjuk cukup jelas
3	Memenuhi	Petunjuk jelas

Aspek 3 b

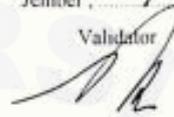
Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Bahasa petunjuk menimbulkan makna ganda (ambigu)
2	Cukup Memenuhi	Bahasa petunjuk cukup menimbulkan makna ganda (ambigu)
3	Memenuhi	Bahasa petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)

Saran Revisi:

Aspek yg dinilai/divalidasi sudah
sangat baik untuk di jalankan

Jember, 6 Juli 2018

Validator



Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd
NIP. 195409171980101002



S2. Lembar Validasi V2

**LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN TES**

Petunjuk!
Berilah tanda (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Anda.

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian		
		1	2	3
1	Validasi isi			
	a. Soal semua materi			✓
	b. Soal yang disajikan menunjukkan kemampuan siswa dalam pengerjaan soal			✓
	c. Soal yang disajikan dapat menguji kemampuan soal siswa			✓
	d. Maksud soal dirumuskan dengan singkat dan jelas			✓
2	Validasi bahasa soal			
	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia		✓	
	b. Kalimat soal tidak mengandung arti ganda (ambigu)		✓	
	c. Kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dipahami siswa sekolah dasar		✓	
3	Validasi petunjuk			
	a. Pernyataan petunjuk yang jelas		✓	
	b. Petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)		✓	

Keterangan:

1. Validasi Isi
Aspek 1 a

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Semua soal tidak sesuai dengan materi
2	Cukup Memenuhi	Terdapat soal yang tidak sesuai dengan materi
3	Memenuhi	Semua soal sesuai dengan materi

Aspek 1 b

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Semua soal tidak dapat menunjukkan kemampuan siswa dalam pengerjaan soal
2	Cukup Memenuhi	Ada soal yang kurang menunjukkan kemampuan siswa dalam pengerjaan soal
3	Memenuhi	Semua soal dapat menunjukkan kemampuan siswa dalam pengerjaan soal

Aspek 1 c

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Semua soal tidak dapat menggali miskonsepsi siswa
2	Cukup Memenuhi	Terdapat soal yang kurang dapat menggali miskonsepsi siswa
3	Memenuhi	Semua soal dapat menggali miskonsepsi siswa

Aspek 1 d

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Maksud semua soal tidak dirumuskan dengan jelas
2	Cukup Memenuhi	Maksud salah satu soal dirumuskan dengan tidak jelas
3	Memenuhi	Maksud semua soal dirumuskan dengan jelas

2. Validasi Bahasa

Aspek 2 a

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Bahasa yang digunakan tidak sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia
2	Cukup Memenuhi	Bahasa yang digunakan kurang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia
3	Memenuhi	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia

Aspek 2 b

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Pertanyaan menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
2	Cukup Memenuhi	Pertanyaan cukup menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
3	Memenuhi	Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)

Aspek 2 c

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Pertanyaan tidak komunikatif (menggunakan bahasa yang tidak sederhana dan tidak mudah dipahami siswa)
2	Cukup Memenuhi	Pertanyaan cukup komunikatif (menggunakan bahasa yang cukup sederhana dan mudah dipahami siswa)
3	Memenuhi	Pertanyaan komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)

3. Validasi Petunjuk

Aspek 3 a

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Petunjuk tidak jelas
2	Cukup Memenuhi	Petunjuk cukup jelas
3	Memenuhi	Petunjuk jelas

Aspek 3 b

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Bahasa petunjuk menimbulkan makna ganda (ambigu)
2	Cukup Memenuhi	Bahasa petunjuk cukup menimbulkan makna ganda (ambigu)
3	Memenuhi	Bahasa petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)

Saran Review
Soal - soal sudah sangat baik,
terima kasih kepada bapak yang akan
menelaah

Jember, 1 JUNI 2018



Aninda Ayu Septi, CPd
NIP. 19910106 20009 2 001



Lampiran T. Analisis Validitas Instrumen

ANALISIS VALIDITAS INSTRUMEN

No.	Aspek yang Diamati	Skor Penilaian Validator		<i>li</i>	<i>Va</i>
		<i>V</i> ₁	<i>V</i> ₂		
1.	Validasi isi				
	a) Soal sesuai materi.	3	3	3	
	b) Soal yang disajikan menunjukkan kemampuan siswa dalam pengerjaan soal.	3	3	3	
	c) Soal yang disajikan dapat menggali pengetahuan siswa.	3	3	3	
	d) Maksud soal dirumuskan dengan singkat dan jelas.	3	3	3	
2.	Validasi bahasa soal				
	a) Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	3	2	2,5	24,5
	b) Kalimat soal tidak mengandung arti ganda (ambigu).	3	2	2,5	
	c) Kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dipahami siswa Sekolah Dasar.	3	2	2,5	
3.	Validasi petunjuk				
	a) Pernyataan petunjuk yang jelas.	3	2	2,5	
	b) Petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (ambigu).	3	2	2,5	

Berdasarkan hasil tabel tersebut, nilai rata-rata total dari kedua validator (*Va*) adalah 2,72 berada pada $2,5 \leq Va \leq 3$, sehingga kriteria tingkat kevalidan untuk soal *pre-test* dan *post-test* dinyatakan valid. Soal yang telah dinyatakan valid sudah dapat digunakan untuk menguji *pre-test* dan *post-test* siswa. Apabila terdapat perbaikan oleh validator, maka peneliti membenarkan atau mengubah soal tersebut.

Lampiran U. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test***U.1 Kelas VA (Kelas Eksperimen)**

No	Nama Siswa	L/P	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Beda (Δy)
1	Ahmad Agil Balyan	L	67	80	13
2	Ahmad Reydistra	L	76	78	10
3	Alfian Mubarak	L	82	88	6
4	Andre Kurniawan	L	88	92	4
5	Arvinti Marsya Lailiyah	P	70	82	12
6	Diva Amalia	P	67	78	11
7	Fais Nazril	L	67	70	3
8	Farel Ascario	L	88	90	4
9	Fauzan Riski P	L	61	67	9
10	Indaka Bintang	L	70	80	10
11	M. Ananda Sukma	L	40	72	32
12	M. Arif Furohman	L	70	78	8
13	M. Roviqi	L	64	80	16
14	Mico Aris	L	61	68	7
15	Moh. Sofyan Hadi	L	64	78	14
16	Nazlatur Rohma	P	61	88	27
17	Ninin Dwi Lestari	P	46	78	32
18	Novita Sari	P	61	78	17
19	Rhohan Ramadhani Roji	P	58	78	20
20	Risma Amalia	P	76	88	12
21	Rofi Roudhotul	P	76	67	12
22	Rosa Amalia	P	73	70	13
23	Siti Aulia	P	87	92	5
24	Siti Nur Kholiza	P	85	94	9
25	Sulistio Ningsih	P	58	68	10
26	Sulistya Rahmawati	P	46	72	26
27	Angga Saputra	L	82	90	8

U.2 Kelas VB (Kelas Kontrol)

No	Nama Siswa	L/P	Pre-Test	Post-Test	Beda (Δy)
1	Ahmad Lutfi Andika	L	70	72	2
2	Ahmad Roihan	L	55	74	19
3	Dhandy Tri Yudistira	L	67	67	0
4	Diki Wahyu	L	67	72	5
5	Dwi Zakiatul Imroati	P	67	79	12
6	Erwin Pratama	L	64	66	2
7	Lutfia Indriani	P	76	76	0
8	Farel Firmansyah	L	73	76	3
9	Maulinda Dwi Yuni	P	63	67	4
10	Mitha Aprlia	P	70	70	0
11	Mohammad Hamdan Yuwafi	L	85	85	0
12	M. Miftahus Sidqi	L	85	85	0
13	Muhammad Rafi Musa Daud	L	82	85	3
14	Nazral Ababil	L	79	80	1
15	Putra Juan	L	46	64	18
16	Putra Pradana	L	56	68	12
17	Raihan Faishal	L	70	79	9
18	Risalatuz Zahro	P	64	68	4
19	Rita Agustina Wahyu N	P	88	88	0
20	Robby Saputra	L	67	78	11
21	Salman Tobibi	L	58	67	9
22	Siti Fatimah	P	67	70	3
23	Wardatus Sholehah	P	68	68	0
24	Yulia Agustini	P	46	58	12
25	Zaskia Salsabila M.Q	P	48	55	7
26	Rizky Eka Ramadhan	L	66	68	2
27	Sodiqin Hoirul Anwar	L	60	70	10

Lampiran V. Data Selisih Nilai *Pre-test* dan *Post-test***Data Selisih Nilai *Pre-test* *Post-test***

Berikut ini adalah data selisih (Δ) hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen (Δx) dan kelas kontrol (Δy).

No.	Selisih Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen (V A)	Selisih Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol (V B)
	Δx	Δy
1.	13	2
2.	10	19
3.	6	0
4.	4	5
5.	12	12
6.	11	2
7.	3	0
8.	4	3
9.	9	4
10.	10	0
11.	32	0
12.	8	0
13.	16	3
14.	7	1
15.	14	18
16.	27	12
17.	32	9
18.	17	4
19.	20	0
20.	12	11
21.	12	9
22.	13	3
23.	5	0
24.	9	12
25.	10	7
26.	26	2
27.	8	10

Lampiran W. Analisis Data**ANALISIS DATA**

Analisis data dengan menggunakan SPSS 21.

W.1 Uji t (t-test) Berpasangan Pre-test Post-test Kelas Eksperimen dan Pre-test Post-test Kelas Kontrol**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	68.2963	27	12.78766	2.46099
	Posttest	79.4074	27	8.44101	1.62447

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	27	.639	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-1.11111E1	9.83844	1.89341	15.00307	7.21915	5.868	26	.000

W.2 Uji Independent Samples t-test Selisih Pre-test Post-test Kelas Eksperimen (Δx) dan Kelas Kontrol (Δy)

Group Statistics

VAR00002	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest 1	27	68.2963	12.78766	2.46099
2	27	79.4074	8.44101	1.62447

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	3.445	.069	3.768	52	.000	11.11111	2.94879	17.02829	5.19393
	Equal variances not assumed			3.768	45.042	.000	11.11111	2.94879	17.05013	5.17210

Lampiran X. Hasil Pengerjaan *Pre test* dan *Post test*

SOAL TES HASIL BELAJAR (Tema 8, Subtema 3, Pembelajaran 3)

Nama : MICO ARIS
No. Abs : 19 / A
Kelas : 5 (110)

Nilai

69

Beri Tanda Silang (X) Pada Jawaban yang Tepat!

1. Kegiatan ekonomi dibagi menjadi tiga macam, yaitu?
 a. produksi, konsumsi, distribusi
 b. produsen, konsumen, dan distributor
 c. Pertanian, pertokoan, dan pertambangan
 d. pedagang, penyuhar, dan pembeli
2. Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi ...
 a. kebutuhan
 b. Kelangkaan
 c. konsumsi
 d. Dampak
3. Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu ...
 a. usaha angkutan
 b. usaha tukang cukur
 c. usaha pelayanan kesehatan
 d. usaha makanan
4. Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut ...
 a. produksi
 b. Distribusi
 c. konsumsi
 d. Produsen

SOAL TES HASIL BELAJAR (Tema 8, Subtema 3, Pembelajaran 3)

Nama : **ROGA ANMUA**
No. Abs : **22 A**
Kelas : **Y1A**

Nilai
73

Beri Tanda Silang (X) Pada Jawaban yang Tepat!

- Kegiatan ekonomi dibagi menjadi tiga macam, yaitu?
 a. produksi, konsumsi, distribusi
 b. produksi, konsumsi, dan distribusi
 c. produksi, pertukaran, dan pertambahan
 d. pedagang, penjual, dan pembeli
- Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi:
 a. kebutuhan
 b. kelangkaan
 c. keinginan
 d. keinginan
- Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang yaitu:
 a. usaha angkutan
 b. usaha tukar tukar
 c. usaha pelayanan kesehatan
 d. usaha jual beli
- Kegiatan yang menghasilkan suatu barang disebut:
 a. produksi
 b. distribusi
 c. konsumsi
 d. pertukaran
- Orang yang menggunakan jasa atau barang disebut:
 a. produsen
 b. distributor
 c. konsumen
 d. pemasok
- Produk dari sayur, buah, dan hewan termasuk hasil produksi:
 a. alamiah
 b. budidaya
 c. industri
 d. pertambangan

SOAL TES HASIL BELAJAR (Tema 8, Subtema 3, Pembelajaran 3)

Nama : Angga Saputra
No. Absen : 27/A
Kelas : 5

Nilai : 82

Beri Tanda Silang (X) Pada Jawaban yang Tepat!

1. Kegiatan ekonomi dibagi menjadi tiga macam, yaitu ...
 a. produksi, konsumsi, distribusi
 b. produksi, konsumen, dan distributur
 c. Pertanian, pertokoan, dan pertambangan
 d. pedagang, penjual, dan pembeli
2. Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi ...
 a. kebutuhan
 b. Kelangkaan
 c. konsumsi
 d. Dampak
3. Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu ...
 a. usaha angkutan
 b. usaha tukang cukur
 c. usaha pelayanan kesehatan
 d. usaha makanan
4. Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut ...
 a. produksi
 b. Distribusi
 c. konsumsi
 d. Produsen
5. Orang yang menggunakan jasa atau barang disebut ...
 a. produsen
 b. Distributur
 c. konsumen
 d. Penjual
6. Produksi televisi, radio, dan telepon termasuk hasil produksi ...
 a. ekstraktif
 b. Industri
 c. transportasi
 d. Perdagangan



SOAL TES HASIL BELAJAR (Tema 8, Subtema 3, Pembelajaran 3)

Nama : Sulista Rangseh
No. Abs : 29/A
Kelas :

Nilai

Beri Tanda Silang (X) Pada Jawaban yang Tepat!

1. Kegiatan ekonomi dibagi menjadi tiga macam, yaitu?
- a. produksi, konsumsi, distribusi
 - b. produsen, konsumen, dan distributor
 - c. Pertanian, pertokoan, dan pertambangan
 - d. pedagang, penjual, dan pembeli
2. Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi
- a. kebutuhan
 - b. keinginan
 - c. konsumsi
 - d. Dampak
3. Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, jasa, atau untuk angkutan
- a. usaha angkutan
 - b. usaha bakery cukur
 - c. usaha pelayanan kesehatan
 - d. usaha makanan
4. Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut
- a. produksi
 - b. distribusi
 - c. konsumsi
 - d. Perbaikan
5. Orang yang menggunakan jasa atau barang disebut
- a. produsen
 - b. Konsumen
 - c. konsumen
 - d. Penjual
6. Perilaku selisya, rasis, dan tetapan termasuk hasil produksi
- a. ekuitatif
 - b. Sejahtera
 - c. Inequitatif
 - d. Pandangan

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (Tulis & Substansi 3, Pembelajaran 1)

Nama
No. Abs.
KelasRizki A. A.
20/20
✓

Nilai

46

Beri Tanda Silang (X) Pada Jawaban yang Tepat!

1. Kegiatan ekonomi yang menjadi bagian utama, yaitu?
- a. produksi, konsumsi, distribusi
 - b. produksi, konsumsi, dan distribusi
 - c. pemasaran, perolehan, dan pemanfaatan
 - d. pedagang, penyedia, dan pembeli
2. Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi...
- a. kebutuhan
 - b. keinginan
 - c. kemauan
 - d. dompet
3. Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu...
- a. usaha angkutan
 - b. usaha trading online
 - c. usaha pelayanan kesehatan
 - d. usaha makanan
4. Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut...
- a. produksi
 - b. distribusi
 - c. konsumsi
 - d. pemasaran
5. Orang yang menggunakan uang atau barang disebut...
- a. produsen
 - b. distributor
 - c. konsumen
 - d. perantara
6. Produksi televisi, radio, dan telepon termasuk hasil produksi...
- a. ekstraktif
 - b. industri
 - c. transportasi
 - d. perdagangan

SOAL TES HASIL BELAJAR (Tema 8, Subtema 1, Pembelajaran 3)

Nama : AHMAD KOLINDI
No. Abs : 10
Kelas : 5B

Nilai
55

Beri Tanda Silang (X) Pada Jawaban yang Tepat!

- Kegiatan ekonomi dibagi menjadi tiga macam, yaitu?
 a. produksi, konsumsi, distribusi
 b. produsen, konsumen, dan distributor
 c. Produser, peroleksi, dan pertambahan
 d. pedagang, penjual, dan pembeli
- Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi ...
 a. kebutuhan
 b. Kelangkaan
 c. konsumsi
 d. Dianggap
- Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu ...
 a. usaha angkutan
 b. usaha tukang cukur
 c. usaha pelayanan kesehatan
 d. usaha makanan
- Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut ...
 a. produksi
 b. Distribusi
 c. konsumsi
 d. Peroleksi
- Orang yang menggunakan jasa atau barang disebut ...
 a. produsen
 b. Distributor
 c. konsumen
 d. Penjual
- Produksi televisi, radio, dan telepon termasuk hasil produksi ...
 a. ekstraktif
 b. industri
 c. transportasi
 d. Perdagangan

SOAL TES HASIL BELAJAR (Tema 8, Subtema 3, Pembelajaran 1)

Nama
No. Abs
KelasSOPHIA HOKEL A
27/8Nilai
100

Beri Tanda Silang (X) Pada Jawaban yang Tepat!

1. Kegiatan di mana dibagi menjadi tiga elemen, yaitu:

- a. produksi, konsumsi, distribusi
- b. produksi, konsumsi, dan distribusi
- c. Permintaan, penawaran, dan pertukaran
- d. produksi, pemeliharaan, dan pemrosesan

2. Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi...

- a. kebutuhan
- b. Kelangkaan
- c. konsumsi
- d. Disparitas

3. Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu:

- a. usaha ngalutasi
- b. usaha tukang jahit
- c. usaha pelayanan kesehatan
- d. usaha manufaktur

4. Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut

- a. produksi
- b. Distribusi
- c. konsumsi
- d. Perbaikan

5. Orang yang menggunakan jasa atau barang disebut

- a. produsen
- b. Distributor
- c. konsumen
- d. Penjual

6. Produk televisi, radio, dan telepon termasuk hasil produksi

- a. ekstraktif
- b. Industri
- c. manufaktur
- d. Perdagangan

SOAL TES HASIL BELAJAR (Tugas 4, Submateri 1, Pembelajaran 5)

Nama
No. Abs
Kelas



Beri Tanda Silang (X) Pada Jawaban yang Tepat!

- Kepuasan konsumen dibagi menjadi tiga macam, yaitu?
 - protokol, komposisi, dan harga
 - prosedur, komposisi, dan harga
 - Perawatan, protokol, dan persahabatan
 - pelayanan, prosedur, dan persahabatan
- Yang melakukan kegiatan ek. untuk anak masyarakat?
 - Kemitrahan
 - Kemitrahan
 - Kemitrahan
 - Kemitrahan
- Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu?
 - usaha angkutan
 - usaha tukang cukur
 - usaha pelayanan kesehatan
 - usaha makanan
- Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut?
 - produksi
 - Distribusi
 - Konsumsi
 - Persewaan
- Orang yang menggunakan jasa atau barang disebut?
 - produsen
 - Distributor
 - Konsumen
 - Penyedia
- Produksi televisi, radio, dan telepon termasuk hasil produksi?
 - ekstraktif
 - Industri
 - transportasi
 - Perdagangan

NOAL TES HASIL BELAJAR (Tema 8, Subtema 3, Pembelajaran 1)

Nama
No. Abs
KelasPITOLUDD
15/13
V

Nilai

46

Beri Tanda Silang (X) Pada Jawaban yang Tepat!

- Kegiatan ekonomi dibagi menjadi tiga macam, yaitu?
 a. produksi, konsumsi, distribusi
 b. produksi, konsumsi, dan distribusi
 c. Pertanian, pertukaran, dan pertambangan
 d. pedagang, penjual, dan pembeli
- Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi
 a. kebutuhan
 b. Kelangkaan
 c. konsumsi
 d. Dampak
- Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu
 a. usaha angkutan
 b. usaha tukang cukur
 c. usaha pelayanan kesehatan
 d. usaha makanan
- Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut ...
 a. produksi
 b. Distribusi
 c. Konsumsi
 d. Proses
- Orang yang menggunakan jasa atau barang disebut ...
 a. produsen
 b. Distributor
 c. konsumen
 d. Penjual
- Produksi televisi, radio, dan telepon termasuk hasil produksi ...
 a. ekstraktif
 b. Industri
 c. transportasi
 d. Perdagangan

SOAL TES HASIL BELAJAR (Tema 8, Subtema 3, Pembelajaran 3)

Nama : *Nyala - gyurim*
No. Abs : *27 a*
Kelas : *V B*

Nilai

46

Beri Tanda Silang (X) Pada Jawaban yang Tepat!

- Kegiatan ekonomi dibagi menjadi tiga macam, yaitu?
 - produksi, konsumsi, distribusi
 - produsen, konsumen, dan distributor
 - Pertanian, pertokoan, dan pertambangan
 - pedagang, penyalur, dan pembeli
- Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi
 - kebutuhan
 - Kelangkaan
 - konsumsi
 - Dompok
- Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu
 - usaha angkutan
 - usaha tukang cukur
 - usaha pelayanan kesehatan
 - usaha makanan
- Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut
 - produksi
 - Distribusi
 - konsumsi
 - Produsen
- Orang yang menggunakan jasa atau barang disebut
 - produsen
 - Distributor
 - konsumen
 - Penyalur
- Produksi televisi, radio, dan telepon termasuk hasil produksi
 - ekstraktif
 - Industri
 - transportasi
 - Perdagangan
- Kegiatan usaha di bidang jasa, yaitu
 - perkebunan
 - Perindustrian
 - perbengkelan
 - Pertanian
- Kegiatan penyaluran barang dari produsen ke konsumen disebut
 - konsumsi
 - Distribusi

SOAL TES HASIL BELAJAR (Tema 8, Subtema 3, Pembelajaran 3)

Nama : Yulia Nur Rizki
 No. Abs : 2208
 Kelas : VB

Nomor


Beri Tanda Silang (X) Pada Jawaban yang Tepat!

1. Kegiatan ekonomi dibagi menjadi tiga macam, yaitu?
 - a. produksi, konsumsi, distribusi
 - b. produsen, konsumen, dan distributor
 - c. Perantara, perantara, dan perantara
 - d. pedagang, perantara, dan pembeli
2. Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi...
 - a. Kebutuhan
 - b. Ketersediaan
 - c. Konsumsi
 - d. Lainnya
3. Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu...
 - a. usaha angkutan
 - b. usaha retailing, ritel
 - c. usaha pelayanan kesehatan
 - d. usaha manufaktur
4. Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut...
 - a. produksi
 - b. Utas barang
 - c. konsumsi
 - d. Perdagangan
5. Orang yang menggunakan suatu barang disebut...
 - a. produsen
 - b. Distributor
 - c. Konsumen
 - d. Pedagang
6. Produser menerima, cache, dan tenaga termasuk hasil produksi...
 - a. Distribusi
 - b. Industri
 - c. transportasi
 - d. Perdagangan

SOAL TES HASIL BELAJAR (Tema 8, Subtema 3, Pembelajaran 3)

Nama : A/170_2020
No. Abs : 15/B
Kelas : 4

Nilai
64

Beri Tanda Silang (X) Pada Jawaban yang Tepat!

- Kegiatan ekonomi dibagi menjadi tiga macam, yaitu'
 - produksi, konsumsi, distribusi
 - produksi, konsumen, dan distributor
 - Pertanian, pertokoan, dan pertambangan
 - pedagang, penyalur, dan pembeli
- Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi
 - kebutuhan
 - Kelangkaan
 - konsumsi
 - Dompet
- Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu
 - usaha angkutan
 - usaha tukang cukur
 - usaha pelayanan kesehatan
 - usaha makanan
- Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut
 - produksi
 - Distribusi
 - konsumsi
 - Produsen
- Orang yang menggunakan jasa atau barang disebut
 - produsen
 - Distributor
 - konsumer
 - Peralur
- Produk televisi, radio, dan telepon termasuk hasil produksi
 - ekstraktif
 - Industri
 - transportasi
 - Perdagangan
- Kegiatan usaha di bidang jasa, yaitu
 - perkebunan
 - Perindustrian
 - perdagangan
 - Pertanian
- Kegiatan penyaluran barang dari produsen ke konsumen disebut
 - konsumsi
 - Distribusi

SOAL TES HASIL BELAJAR (Tema 8, Subtema 3, Pembelajaran 3)

Nama : AHMAD WUFIANDIKA
No. Abs : 02 / 6
Kelas : V,

Nilai

72

Beri Tanda Silang (X) Pada Jawaban yang Tepat!

1. Kegiatan ekonomi dibagi menjadi tiga macam, yaitu?
 - a. produksi, konsumsi, distribusi
 - b. produsen, konsumen, dan distributor
 - c. Pertanian, pertokoan, dan pertambangan
 - d. pedagang, penyalur, dan pembeli

2. Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi
 - a. kebutuhan
 - b. Kelangkaan
 - c. konsumsi
 - d. Dompot

3. Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu
 - a. usaha angkutan
 - b. usaha tukang cukur
 - c. usaha pelayanan kesehatan

SOAL TES HASIL BELAJAR (Tema 8, Subtema 3, Pembelajaran 3)

Nama : SODIQIN HOIRIL A
No. Abs : 27 / B
Kelas :

Nilai

70

Beri Tanda Silang (X) Pada Jawaban yang Tepat!

1. Kegiatan ekonomi dibagi menjadi tiga macam, yaitu?
 - a. produksi, konsumsi, distribusi
 - b. produsen, konsumen, dan distributor
 - c. Pertanian, pertokoan, dan pertambangan
 - d. pedagang, penyalur, dan pembeli
2. Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi
 - a. kebutuhan
 - b. Kelangkaan
 - c. konsumsi
 - d. Dompot
3. Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu
 - a. usaha angkutan
 - b. usaha tukang cukur
 - c. usaha pelayanan kesehatan

SOAL TES HASIL BELAJAR (Tema 8, Subtema 3, Pembelajaran 3)

Nama : ABIMANUHO KURNIAWAN
No. Abs : 21
Kelas : 12

Nilai

74

Beri Tanda Silang (X) Pada Jawaban yang Tepat!

1. Kegiatan ekonomi dibagi menjadi tiga macam, yaitu?
 - a. produksi, konsumsi, distribusi
 - b. produsen, konsumen, dan distributor
 - c. Pertanian, pertokoan, dan pertambangan
 - d. pedagang, penyulur, dan pembeli
2. Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi ...
 - a. kebutuhan
 - b. Kelangkaan
 - c. konsumsi
 - d. Dompot
3. Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu ...
 - a. usaha angkutan
 - b. usaha tukang cukur
 - c. usaha pelayanan kesehatan

Lampiran Y. Foto Kegiatan Penelitian



Gambar Y1. Siswa kelas VA mengerjakan soal *pre test*



Gambar Y2. Siswa kelas VB mengerjakan soal *pre test*



Gambar Y2. Guru menjelaskan materi pada kelas VA



Gambar Y2. Guru menjelaskan materi pada kelas VB



Gambar Y3. Siswa mendiskusikan naskah *role playing*



Gambar Y3. Siswa bermain peran sesuai kelompok



Gambar Y4. Siswa kelas VA mengerjakan soal *post test*



Gambar Y4. Siswa kelas VB mengerjakan soal *post test*

Lampiran Z. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 1, Kampus Bina Talenta, Jember 68121
Telepon: 0331-834968, 836036, Faksimile: 0331-832409
Laman: www.ujember.ac.id

Nomor: 2312/UN25/15/11/2017
Lampiran:
Perihal: Permohonan Izin Penelitian

19 MAR 2018

Yth. Kepala SDN Rambigundam 02
Jember

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

Nama: Dinda Wijayanti
NIM: 140210204140
Jurusan: Ilmu Pendidikan
Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud melaksanakan Penelitian tentang "Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita di SDN Rambigundam 02 Kecamatan Rambipuji", 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.



Dekan,
Fakultas I

Suratno, M.Si.
06706251492031003

Lampiran Aa. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI RAMBIGUNDAM 02
Jl. Ijen No. 40 Desa Rambigundam Rambipuji Jember
Email : sdnrambigundam02@gmail.com

SURAT KETERANGAN
No. 422.1 / 70 / 413.17.20523174 / 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Rambigundam 02 Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember:

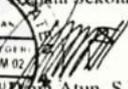
Nama : Dawi Atun, S.Pd
NIP : 19630502 198606 2 003
Unit Kerja : SDN Rambigundam 02

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Dinda Wijayanti
NIM : 140210204140
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Perguruan Tinggi : Universitas Jember

Yang bersangkutan tersebut di atas telah mengadakan penelitian tentang "Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Tema Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Rambigundam 02 Jember"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 1 Juni 2018
Kepala Sekolah

Dawi Atun, S.Pd
NIP. 19630502 198606 2 003

Lampiran Ab. Biodata Mahasiswa

Nama : Dinda Wijayanti
NIM : 140210204140
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 26 Maret 1996
Alamat Tinggal : Dusun Krajan Kidul, Desa Rambigundam,
Kecamatan Rambipuji, Kabupaten Jember
Agama : Islam
Telepon : 089682595327
Riwayat Pendidikan : SDN Rambipuji 02 Jember
SMP Negeri Rambipuji
MAN 1 Jember
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan