



**KEEFEKTIFAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
DITINJAU DARI MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS V SD NEGERI TEGALWANGI 02
KECAMATAN TALANG KABUPATEN TEGAL**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Hanum Sansabila
1401416046**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
NEGERI SEMARANG 2020**



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



**KEEFEKTIFAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
DITINJAU DARI MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS V SD NEGERI TEGALWANGI 02
KECAMATAN TALANG KABUPATEN TEGAL**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Hanum Sansabila
1401416046**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
NEGERI SEMARANG 2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Media Permainan Monopoli ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal” karya,

Nama : Hanum Sansabila

NIM : 1401416046

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Tegal, 3 April 2020

Diketahui Oleh,

Koorprodi PGSD Tegal,



Drs. Sigit Yulianto, M. Pd.
NIP 19630721 198803 1 001

Dosen Pembimbing



Drs. Akhmad Junaedi, M. Pd.
NIP 19630923 198703 1 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Media Permainan Monopoli ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal” karya,

Nama : Hanum Sansabila

NIM : 1401416046

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Senin, tanggal 16 bulan April tahun 2020.

Semarang, 16 April 2020

Panitia Ujian



Ketua

Rf
Dr. Achmad Rifai RC, M. Pd.
NIP.19590821 198403 1 001

Penguji I,



Dra. Umi Setijowati, M. Pd
NIP.195701151984032001

Penguji III,



Drs. Akhmad Junaedi, M. Pd.
NIP 196309231987031001

Sekretaris,



Drs. Sigit Yulianto, M. Pd.
NIP 19630721 198803 1 001

Penguji II,



Drs. Noto Suharto, M. Pd
NIP.195512301982031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Penulis yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Hanum Sansabila

NIM : 1401416046

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Semarang

Judul : Keefektifan Media Permainan Monopoli ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal.

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya, Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, 3 April 2020

Penulis,



Hanum Sansabila

NIM 1401416046

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap. (QS. Al-Insyirah: 6-8)
2. Orang yang penuh harap akan terus mencari, sementara orang yang penuh ketakutan akan melarikan diri. (Ali bin Abi Thalib)
3. Kamu harus mengetahui dengan benar aturan permainan agar bisa bermain lebih baik dari yang lain. (Albert Einstein)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak Sugiyanto, Ibu Farikha, Kakak Faizal Pratama dan istrinya Kakak Khanah Jahidah, Adik Diana Aulia, keluarga besar Anwari, serta keluarga besar Surip yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat.
2. Almamater PGSD Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Sansabila, Hanum. 2020. *Keefektifan Media Permainan Monopoli ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal*. Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd., 550.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Media Permainan Monopoli, Minat Belajar.

Salah satu faktor kurang berhasilnya proses pembelajaran muatan pelajaran IPS adalah guru kurang inovatif dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran muatan pelajaran IPS. Dengan menggunakan media permainan monopoli, pesan yang akan disampaikan akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga akan timbul rangsangan belajar. Dengan demikian media permainan monopoli dapat mendorong siswa untuk aktif dan meningkatkan minat dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk menguji keefektifan media permainan monopoli ditinjau dari minat dan hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal.

Desain penelitian menggunakan *Quasi Experimental* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal yang berjumlah 58 siswa terdiri dari 28 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol. Pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling* jenuh. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, tes, dan angket. Analisis statistik yang digunakan yaitu korelasi *product moment* untuk uji validitas dan *cronbach's alpha* untuk uji reliabilitas instrumen. Metode *lilliefors* untuk menguji normalitas data, *levene's test* untuk uji homogenitas, dan *t test* untuk uji hipotesis.

Berdasarkan hasil uji hipotesis minat belajar siswa menggunakan *independent samples t test* menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,740 > 2,003$) dan uji hipotesis hasil belajar diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,805 > 2,003$). Hasil uji keefektifan minat belajar siswa menggunakan *one samples t test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,872 > 2,052$) dan uji hipotesis hasil belajar diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,473 > 2,052$).

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan monopoli terbukti efektif ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal. Disarankan kepada guru hendaknya menggunakan media permainan monopoli karena terbukti efektif ditinjau dari minat dan hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Media Permainan Monopoli ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan mendukung penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Sigit Yulianto, M.Pd., Koordinator PGSD Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian dan mendukung penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd., dosen pembimbing yang telah membimbing, memotivasi, dan menyarankan dalam penyusunan skripsi.
6. Dra. Umi Setijowati, M.Pd., dosen penguji kesatu dan Drs. Noto Suharto, M.Pd., dosen penguji kedua yang telah memberi masukan pada penulis.
7. Staf Tendik PGSD Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah membantu dalam hal administrasi.

8. Kepala Kesatua Bangsa, Politik, dan Perlindungan Masyarakat (Kesbangpolinmas), Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Romenur, S.Pd.SD., Kepala SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal dan Drs. Sugiyanto, Kepala SD Negeri Mejasem Barat 01 Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Siti Nadiroh, S.Pd., guru kelas VA, Nardiyahuti, S.Pd.SD., guru kelas VB SD Negeri Tegalwangi 02, serta Nurlaeli, S.Pd., guru kelas V SD Negeri Mejasem Barat 01 Kabupaten Tegal yang telah membantu penulis dalam penelitian
11. Siswa kelas VA dan VB SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal yang telah menjadi sumber data penelitian.

Semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia pada umumnya dan bermanfaat bagi para pembaca pada khususnya.

Tegal, 16 April 2020

Penulis,



Hanum Sansabila
NIM 1401416046

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 Bab	
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.5.1 Tujuan Umum	10
1.5.2 Tujuan Khusus	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.6.1 Manfaat Teoritis	11
1.6.2 Manfaat Praktis	11
2. KAJIAN PUSTAKA	13

2.1	Kajian Teori	13
2.1.1	Pengertian Belajar	13
2.1.2	Hasil Belajar	15
2.1.3	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa.....	16
2.1.4	Minat Belajar.....	18
2.1.5	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar (SD)	19
2.1.6	Pembelajaran IPS di SD	21
2.1.7	Media Pembelajaran	27
2.1.8	Permainan Monopoli	30
2.1.9	Pembelajaran Muatan Pelajaran IPS menggunakan Media Permainan Monopoli	33
2.2	Kajian Empiris.....	35
2.3	Kerangka Berpikir	42
2.4	Hipotesis Penelitian	45
3.	METODE PENELITIAN	47
3.1	Desain Penelitian	47
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	49
3.3	Prosedur Penelitian	49
3.4	Populasi dan Sampel	51
3.4.1	Populasi	51
3.4.2	Sampel	51
3.5	Variabel Penelitian	52
3.5.1	Variabel Independen	53
3.5.2	Variabel Dependen	53
3.6	Definisi Operasional Variabel.....	53
3.6.1	Variabel Media Permainan monopoli	53
3.6.2	Variabel Minat Belajar Siswa	54
3.6.3	Variabel Hasil Belajar Siswa	55
3.7	Data Penelitian	55
3.7.1	Jenis Data	56

3.7.2	Sumber Data	56
3.8	Teknik Pengumpulan Data	58
3.8.1	Wawancara	58
3.8.2	Observasi	59
3.8.3	Dokumentasi	59
3.8.4	Tes	60
3.8.5	Angket	60
3.9	Instrumen Penelitian	61
3.9.1	Pedoman Wawancara	61
3.9.2	Lembar Pengamatan	62
3.9.3	Alat Penilaian Kemampuan Guru	62
3.9.4	Daftar Cek	63
3.9.5	Validitas Media Permainan Monopoli	63
3.9.6	Lembar Angket	64
3.9.7	Soal Tes	69
3.10	Teknik Analisis Data	75
3.11	Analisis Statistik Data	77
4	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	80
4.1	Objek Penelitian	80
4.2	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	80
4.2.1	Kelas Eksperimen	81
4.2.2	Kelas Kontrol	89
4.3	Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian	97
4.3.1	Analisis Deskriptif Data Variabel Independen	98
4.3.2	Analisis Deskriptif Data Variabel Dependen	101
4.4	Analisis Statistik Data Hasil Penelitian	121
4.4.1	Uji Prasyarat Analisis	122
4.4.2	Uji Hipotesis	125
4.5	Pembahasan	134

4.5.1	Perbedaan Penerapan Media Permainan monopoli dan Media Gambar Ditinjau dari Minat Belajar Siswa	135
4.5.2	Perbedaan Penerapan Media Permainan monopoli dan Media Gambar Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa	137
4.5.3	Keefektifan Media Permainan monopoli Ditinjau dari Minat Belajar Siswa	139
4.5.4	Keefektifan Media Permainan monopoli Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa	140
4.6	Implikasi Penelitian	141
5	PENUTUP	142
5.1	Simpulan	142
5.2	Saran	143
5.3	Bagi Siswa	143
5.3.1	Bagi Guru	144
5.3.2	Bagi Sekolah	144
5.3.3	Bagi Peneliti Lanjutan	144
	DAFTAR PUSTAKA	146
	LAMPIRAN	152

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kompetensi dan Ruang Lingkup Materi Muatan Pelajaran IPS pada Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar	23
3.1 Dimensi dan Indikator Minat Belajar Siswa	54
3.2 Pedoman Penskoran	55
3.3 Pedoman Penskoran Jawaban Positif dan Negatif	64
3.4 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Angket Minat Uji Coba	67
3.5 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Uji Coba	68
3.6 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Coba	71
3.7 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	72
3.8 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	73
3.9 Hasil Analisis Tingkat Daya Beda Soal Uji Coba	75
4.1 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran Penerapan Media Permainan Monopoli di Kelas Eksperimen	99
4.2 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran Penerapan Media Gambar di Kelas Kontrol	100
4.3 Deskripsi Data Tes Awal Minat Belajar Siswa	101
4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Minat Belajar Siswa	102
4.5 Deskripsi Data Tes Akhir Minat Belajar Siswa	104
4.6 Penafsiran Nilai Indeks	107
4.7 Indeks Variabel Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen	111
4.8 Indeks Variabel Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol	114
4.9 Deskripsi Data Nilai Tes Aawal Hasil Belajar Siswa	116
4.10 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Hasil Belajar Siswa	117
4.11 Deskripsi Data Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Siswa	119
4.12 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Siswa	119

4.13 Hasil Uji Normalitas Variabel Minat Belajar Siswa	122
4.14 Hasil Uji Normalitas Variabel Hasil Belajar Siswa	123
4.15 Hasil Uji Homogenitas Variabel Minat Belajar Siswa	124
4.16 Hasil Uji Homogenitas Variabel Hasil Belajar Siswa	125
4.17 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Minat Belajar Siswa	128
4.18 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Hasil Belajar Siswa	129
4.19 Hasil Uji Hipotesis Keefektifan Minat Belajar Siswa	131
4.20 Hasil Uji Hipotesis Keefektifan Hasil Belajar Siswa	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran	28
2.2 Rancangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli	33
2.3 Bagan Kerangka Berpikir	44
3.1 <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	47
4.1 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen	102
4.2 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Kontrol	103
4.3 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Awal Kelas Eksperimen ..	117
4.4 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Awal Kelas Kontrol	118
4.5 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Akhir Kelas Eksperimen .	120
4.6 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Akhir Kelas Kontrol	121

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen	153
2. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	155
3. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba	157
4. Daftar Nilai PAS Semester Gasal Kelas Eksperimen	159
5. Daftar Nilai PAS Semester Gasal Kelas Kontrol.....	161
6. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur	163
7. Pedoman Penelitian	165
8. Silabus Pembelajaran	166
9. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen	171
10. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol.....	193
11. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1	215
12. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1	239
13. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2	265
14. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2	283
15. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 3	302
16. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 3	319
17. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 4	339
18. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 4	358
19. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Uji Coba	378
20. Angket Minat Belajar Uji Coba	380
21. Lembar Validasi Angket Minat Uji Coba Oleh Ahli 1	386
22. Lembar Validasi Angket Minat Uji Coba Oleh Ahli 2	389
23. Tabulasi Nilai Angket Minat Belajar Uji Coba	392
24. Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar Uji Coba	398
25. Hasil Uji Realibilitas Angket Minat Belajar Uji Coba	399
26. Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba	401

27. Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba	405
28. Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba	413
29. Lembar Validasi Soal Tes Uji Coba Oleh Ahli 1	415
30. Lembar Validasi Soal Tes Uji Coba Oleh Ahli 2	420
31. Tabulasi Nilai Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba	425
32. Hasil Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba	431
33. Hasil Uji Realibilitas Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba	432
34. Hasil Uji Taraf Kesukaran Uji Coba	434
35. Hasil Uji Daya Pembeda Uji Coba	435
36. Lembar Pengamatan Pertemuan Pertama Media Permainan Monopoli ..	436
37. Lembar Pengamatan Pertemuan Kedua Media Permainan Monopoli	437
38. Lembar Pengamatan Pertemuan Ketiga Media Permainan Monopoli	438
39. Lembar Pengamatan Pertemuan Keempat Media Permainan Monopoli ..	439
40. Lembar Pengamatan Pertemuan Pertama Media Gambar	440
41. Lembar Pengamatan Pertemuan Kedua Media Gambar	441
42. Lembar Pengamatan Pertemuan Ketiga Media Gambar	442
43. Lembar Pengamatan Pertemuan Keempat Media Gambar	443
44. Kisi-Kisi Tes Awal dan Tes Akhir Angket Minat Belajar	444
45. Tes Awal dan Tes Akhir Angket Minat Belajar	445
46. Tabulasi Tes Awal Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen	449
47. Tabulasi Tes Awal Angket Minat Belajar Kelas Kontrol	452
48. Tabulasi Tes Akhir Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen	455
49. Tabulasi Tes Akhir Angket Minat Belajar Kelas Kontrol	458
50. Daftar Nilai Tes Awal Minat Belajar Kelas Eksperimen	461
51. Daftar Nilai Tes Awal Minat Belajar Kelas Kontrol	462
52. Daftar Nilai Tes Akhir Minat Belajar Kelas Eksperimen	463
53. Daftar Nilai Tes Akhir Minat Belajar Kelas Kontrol	464
54. Kisi-Kisi Tes Awal dan Tes Akhir Soal Tes Hasil Belajar	465
55. Tes Awal dan Tes Akhir Soal Tes Hasil Belajar	470
56. Daftar Nilai Tes Awal Hasil Belajar Kelas Eksperimen	476

57. Daftar Nilai Tes Awal Hasil Belajar Kelas Kontrol	477
58. Daftar Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Kelas Eksperimen	478
59. Daftar Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Kelas Kontrol	479
60. Hasil Uji Normalitas, Homogenitas, dan Kesamaan Rata-Rata Minat Belajar Awal	480
61. Hasil Uji Normalitas, Homogenitas, dan Kesamaan Rata-Rata Hasil Belajar Awal	482
62. Hasil Uji Normalitas Variabel Minat Belajar	484
63. Hasil Uji Homogenitas Variabel Minat Belajar	485
64. Hasil Uji Normalitas Variabel Hasil Belajar	486
65. Hasil Uji Homogenitas Variabel Hasil Belajar	487
66. Uji Perbedaan Minat dan Hasil Belajar	488
67. Uji Keefektifan Minat dan Hasil Belajar	489
68. Lembar Validasi Media Pembelajaran Permainan Monopoli	490
69. Lembar APKG 1 (Kelas Eksperimen Pertemuan 1)	492
70. Lembar APKG 2 (Kelas Eksperimen Pertemuan 1)	494
71. Lembar APKG 1 (Kelas Eksperimen Pertemuan 2)	497
72. Lembar APKG 2 (Kelas Eksperimen Pertemuan 2)	499
73. Lembar APKG 1 (Kelas Eksperimen Pertemuan 3)	502
74. Lembar APKG 2 (Kelas Eksperimen Pertemuan 3)	504
75. Lembar APKG 1 (Kelas Eksperimen Pertemuan 4)	506
76. Lembar APKG 2 (Kelas Eksperimen Pertemuan 4)	508
77. Lembar APKG 1 (Kelas Kontrol Pertemuan 1)	510
78. Lembar APKG 2 (Kelas Kontrol Pertemuan 1)	512
79. Lembar APKG 1 (Kelas Kontrol Pertemuan 2)	514
80. Lembar APKG 2 (Kelas Kontrol Pertemuan 2)	516
81. Lembar APKG 1 (Kelas Kontrol Pertemuan 3)	518
82. Lembar APKG 2 (Kelas Kontrol Pertemuan 3)	520
83. Lembar APKG 1 (Kelas Kontrol Pertemuan 4)	522
84. Lembar APKG 2 (Kelas Kontrol Pertemuan 4)	524

85. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Coba	526
86. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	527
87. Foto Pelaksanaan Uji Coba Instrumen	528
88. Foto Pelaksanaan Penelitian di Kelas Eksperimen	530
89. Foto Pelaksanaan Penelitian di Kelas Kontrol	533
90. Perangkat Media Permainan Permainan Monopoli	536
91. Surat Pernyataan Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penulisan Skripsi	538
92. Daftar Sitasi Jurnal	539

BAB I

PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk mengembangkan potensinya baik yang ada di dalam maupun di luar sekolah serta berlangsung seumur hidup. Usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang ini memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia menjadi lebih baik dari sebelumnya. Melalui pendidikan pula, seseorang tidak hanya belajar secara teori yang ada di bangku sekolah tetapi juga dapat belajar melalui pengalaman yang bermakna. Menurut Joesoef dalam Munib (2016:33) “pendidikan mengandung dua aspek yaitu sebagai proses dan sebagai hasil/produk. Sebagai proses adalah bantuan, pertolongan, bimbingan, pengajaran, pelatihan. Sebagai hasil/produk adalah manusia dewasa, susila, bertanggung jawab, dan mandiri”. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 13 tahun 2015 Pasal 1 tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan bahwa “Standar Proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan.”

Pengembangan bakat dan minat yang sesuai dengan fisik serta psikologis siswa berawal dari pendidikan dasar. Hal ini dikarenakan pendidikan dasar sebagai modal awal siswa mengenal teori dan konsep pembelajaran. Pendidikan dasar sebagai pendidikan formal membentuk kepribadian dan memberikan bekal

pengetahuan dasar yang dapat dikembangkan melalui 3 ranah yakni pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pemberian bekal kemampuan dasar kepada siswa diberikan oleh guru melalui berbagai macam pembelajaran yang ada di dalam kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada lingkungan belajar.

Proses pembelajaran melalui berbagai macam metode, media, sumber belajar serta materi pada berbagai muatan pelajaran. Untuk pelaksanaan pembelajaran dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2016 Pasal 1 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 dijelaskan:

Bahwa pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu kecuali untuk pembelajaran muatan pelajaran matematika Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai muatan pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V, dan VI.

Pembelajaran disusun secara sistematis dan komprehensif, dengan harapan siswa dapat mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis kondisi sosial masyarakat yang dinamis sesuai dengan perkembangan zaman. Menurut Siska (2016:8) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan muatan pelajaran IPS di Indonesia pada dasarnya mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat dipergunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik. Oleh karena itu, pendidikan muatan pelajaran IPS memiliki tujuan agar siswa dapat memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian dalam kehidupan sosial kemanusiaan.

Pentingnya peran muatan pelajaran IPS dalam membentuk kepribadian sosial siswa harus diimbangi dengan kemampuan guru untuk mengembangkan karakteristik siswa sesuai dengan jenjang kelas. Karakteristik pembelajaran di kelas tinggi (4, 5, dan 6) lebih menekankan pembelajaran yang dilakukan secara logis dan sistematis artinya pembelajaran di kelas tinggi (4, 5, dan 6) merupakan pembelajaran yang membelajarkan siswa tentang konsep dan generalisasi,

sehingga penerapannya meliputi pemecahan masalah, menafsirkan, dan menghubungkan. Dari beberapa penerapan tersebut, menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas tinggi (4, 5, dan 6) lebih menekankan aktivitas siswa, kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, penyelidikan, serta mencoba menuntut guru untuk mampu memberikan inovasi dalam pembelajaran.

Menurut Piaget (dalam Rifai dan Anni, 2016:35) siswa kelas tinggi yang telah mencapai usia 11 tahun, telah memahami fase perkembangan operasional formal. Artinya suatu perkembangan kognitif yang menunjukkan bahwa siswa sudah mampu berpikir abstrak, idealis, dan logis. Sejalan dengan pendapat tersebut dalam kegiatan pembelajaran IPS guru dituntut untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa tidak merasa bosan dengan materi yang begitu luas. Muatan pelajaran IPS merupakan muatan yang tidak hanya ditanamkan melalui pemahaman konsep tetapi juga melalui pengalaman siswa dalam lingkungan sehari-harinya, mengingat siswa sekolah dasar lebih mudah menghafal dari apa yang di lihat serta dialaminya secara langsung dibandingkan dengan sesuatu yang menurutnya baru dan abstrak. Salah satu instrumen penting yang ada dalam pembelajaran yakni adanya penggunaan media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk membawa pesan dalam pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

Suryani dan Agung dalam Suryani (2018:4) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Adanya media pembelajaran, siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran yang terjadi. Dengan kata lain, pusat kegiatan pembelajaran bukanlah guru melainkan siswa. Media pembelajaran memiliki tiga jenis yakni media visual, media audio, dan media audiovisual yang tentunya disesuaikan dengan materi yang akan di sampaikan. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menarik akan berdampak pula pada hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan materi dan tujuan pembelajaran akan memberikan suatu hal yang baru serta positif bagi pertumbuhan kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa di dalam kegiatan

pembelajaran. Salah satunya dalam muatan pelajaran IPS yang memiliki bobot materi yang luas dibandingkan dengan muatan pelajaran lainnya. Dengan menggunakan media di dalam kelas, akan mendorong siswa untuk menyenangi muatan pelajaran IPS yang membosankan. Selain itu, melalui media pembelajaran diharapkan hasil belajar siswa akan lebih tinggi dan membantu siswa untuk lebih mudah mengingat materi yang sedang dipelajarinya. Hasil belajar merupakan peristiwa yang terjadi pada diri siswa disertai dengan perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan yang dimaksud adalah adanya peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal pada tanggal 28 Maret 2019, dijumpai beberapa permasalahan. Permasalahannya seperti siswa kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan dari guru. Banyak dijumpai siswa yang keluar masuk kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung. Model pembelajaran yang dilakukan guru kurang bervariasi. Metode yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi. Serta dalam pembelajaran guru kurang memberikan penguatan serta apresiasi terhadap siswa. Sejalan dengan hal tersebut, guru belum menggunakan media pembelajaran dengan optimal dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran berdampak pada hasil belajar siswa yang masih kurang. Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) untuk muatan pelajaran IPS adalah 70. Sesuai dengan hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) IPS semester 1 kelas V tahun pelajaran 2019/2020, diperoleh data 18 dari 28 siswa kelas V SDN Tegalwangi 02 yang masih mendapatkan hasil PAS di bawah KBM, dengan rata-rata nilai 66,4. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa masih memiliki kemampuan rendah dalam pembelajaran IPS dengan mendapat nilai dibawah KBM (70).

Guru kelas V menjelaskan bahwa pada pembelajaran IPS, untuk media pembelajaran yang pernah guru gunakan hanya berupa gambar-gambar saja, hal ini disebabkan guru kesulitan menentukan media pembelajaran yang sesuai

dengan pokok bahasan di dalam materi IPS. Kesulitan menentukan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS membuat guru di kelas tinggi memilih jarang menggunakan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga siswa cepat merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari berbagai faktor inilah yang menyebabkan pencapaian hasil belajar IPS masih rendah. Permasalahan yang di hadapi oleh guru, perlu segera di atasi dengan memilih dan menggunakan media yang efektif dalam pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran IPS. Penggunaan media pembelajaran dalam muatan pelajaran IPS diharapkan mampu meningkatkan dan memberikan perubahan pada hasil belajar siswa terutama pada aspek kognitif (pengetahuan).

Pemilihan media pembelajaran yang efektif adalah media yang melibatkan banyak indera dan penggunaannya. Belajar dengan menggunakan indera ganda (pandang dan dengar) dapat memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak daripada materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat terlihat jelas perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan sisanya 5% lagi dengan menggunakan indera lainnya (Baugh dalam Arsyad, 2014:12-3).

Salah satu gambaran yang banyak digunakan dalam teori penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Kerucut pengalaman Dale merupakan elaborasi dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Brunner dalam Darmadi (2017:79-80) yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Hasil belajar seseorang berawal dari pengalaman langsung (konkret). Namun, kenyataan yang terdapat di lingkungan kehidupan seseorang diraih melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas semakin abstrak media penyampaian pesan. Urutan proses belajar ini tidak berarti harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.

Hal ini dijelaskan dalam kerucut pengalaman Dale, urutan penyampaian pesan dari tingkat paling bawah yakni pengalaman langsung (konkret) mengerucut membentuk segitiga dengan tingkatan paling atas yaitu lambang kata (abstrak). Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan dituangkan dalam lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Sehingga indera yang terlibat untuk menafsirkannya sangat terbatas, yakni indera penglihat saja atau indera pendengar saja. Sebaliknya, tingkat penyampaian pesan melalui pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang dan tentunya akan memudahkan ia untuk memahami pengalaman yang ada di dalamnya. Sehingga dalam pembelajaran media visual berupa media Permainan Monopoli dapat membantu siswa memperluas jangkauan abstraksinya.

Arsyad (2014:89) menjelaskan media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Sedangkan menurut Anita (2012:10) mengemukakan bahwa media visual menimbulkan daya tarik bagi pebelajar. Gambar dengan berbagai warna akan lebih menarik dan membangkitkan minat serta perhatian pebelajar, mempermudah pengertian pebelajar. Suatu penjelasan yang sifatnya abstrak dapat dibantu dengan gambar sehingga pebelajar lebih mudah memahami apa yang dimaksud, memperjelas bagian-bagian yang penting. Melalui gambar, dapat diperbesar bagian-bagian yang penting atau yang kecil sehingga dapat diamati lebih jelas, kemudian memperpendek suatu uraian panjang. Uraian tersebut mungkin dapat ditunjukkan dengan sebuah gambar saja.

Penelitian mengenai media Permainan Monopoli untuk meningkatkan hasil belajar IPS di SD pernah dilakukan oleh Pratiwi dan Siradjuddin (2017:1) dari Universitas Negeri Surabaya berjudul “Penggunaan Media Permainan Monopoli muatan pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kendalkemlagi Lamongan”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa pada setiap siklus dapat diketahui adanya peningkatan prosentase kualitas. Aktivitas

siswa pada siklus I mendapatkan prosentase 79% dan pada siklus II mendapatkan hasil prosentase 85% serta pada siklus III mendapatkan 93%.

Kemudian penelitian lainnya dilakukan oleh Suciati, Septiana dan Untari (2016:1) dari Program Studi PGSD Universitas PGRI Semarang yang berjudul “Efektivitas Media Monopoli Berbahasa (Monosa) dalam Pembelajaran Tematik Integratif di SD Kelas IV”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa media monosa yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bersifat menyenangkan karena bermuatan sebuah permainan. Hal tersebut sesuai dengan karakter anak SD yang masih suka bermain. Selain itu juga bermuatan kemandirian anak dalam pembelajaran yaitu menjawab soal. Sikap yang ditanamkan melalui media monosa adalah sikap saling menghargai orang lain, bersikap jujur, adil, dan bertanggung jawab. Berdasarkan hasil penelitian keefektifan produk diperoleh hasil bahwa media monosa berbasis kemandirian anak efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas IV.

Kemudian penelitian lainnya telah dilakukan oleh Mardia dan Jafar (2017:1) dari Universitas Alauddin Makassar yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Monopoly Game Smart* terhadap Minat Belajar Peserta Didik”. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Minat belajar peserta didik di SMPN 2 Baraka pada kelas VIII C setelah penggunaan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* menunjukkan bahwa 64.70% siswa dari jumlah keseluruhan siswa menyatakan sangat berminat dan 36,29% dari jumlah keseluruhan siswa menyatakan berminat. (2) Minat belajar peserta didik di SMPN 2 baraka pada kelas VIII B yang tidak diajar menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* menunjukkan bahwa 47.05% siswa dari jumlah keseluruhan siswa menyatakan sangat berminat dan 52,94% dari jumlah keseluruhan siswa menyatakan berminat. 3) Ada perbedaan antara minat belajar fisika peserta didik pada kelas yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* (MGS) dengan kelas yang tidak diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* (MGS).

Beberapa kajian empiris di atas, menjadi landasan peneliti untuk mengadakan penelitian dengan menerapkan media Permainan Monopoli dalam

proses pembelajaran IPS. Oleh karena itu, peneliti berminat untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Keefektifan Media Permainan Monopoli ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Materi Mengenal Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V di SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal”. Penelitian eksperimen ini akan menerapkan media Permainan Monopoli, permainan ini tidak asing di lakukan oleh siswa. Media Pembelajaran Monopoli ini selain mengajak siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran juga melatih aspek seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan permasalahan dalam latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- (1) Guru dalam pembelajaran masih menggunakan metode yang bersifat konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan penugasan sehingga pembelajaran menjadi monoton.
- (2) Guru belum menggunakan media pembelajaran maupun alat peraga secara optimal sehingga pembelajaran kurang diminati siswa.
- (3) Suasana belajar kurang menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan membawa dampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.
- (4) Guru belum menggunakan media permainan monopoli dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS pada materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.
- (5) Hasil belajar muatan pelajaran IPS siswa kurang optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah ini bertujuan untuk menghindari kesalahan maksud, tujuan, agar lebih efektif dalam melakukan penelitian, pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu:

- (1) Materi yang akan dibahas dalam penelitian terbatas pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi kelas V.
- (2) Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini terbatas pada hasil belajar pada ranah kognitif.
- (3) Penelitian ini hanya terbatas untuk menguji keefektifan media permainan monopoli ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02.
- (4) Populasi yang digunakan untuk penelitian terbatas pada siswa kelas VA dan VB SD Negeri Tegalwangi 02 tahun pelajaran 2019/2020 sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- (1) Apakah terdapat perbedaan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dengan media konvensional (gambar) ditinjau dari minat belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02?
- (2) Apakah terdapat perbedaan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dengan media konvensional (gambar) ditinjau dari hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS

materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02?

- (3) Apakah penggunaan media permainan monopoli efektif ditinjau dari minat belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02?
- (4) Apakah penggunaan media permainan monopoli efektif ditinjau dari hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan harapan-harapan yang akan dicapai dalam penelitian dan menjadi patokan keberhasilan dalam suatu penelitian. Tujuan penelitian dibedakan mmenjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum adalah tujuan untuk memperoleh gambaran penelitian secara luas. Tujuan umum penelitian ini adalah menguji keefektifan penggunaan media permainan monopoli dibandingkan dengan media konvensional (gambar) ditinjau dari minat dan hasil belajar pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di kelas V SD Negeri Tegalwangi 02.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsi perbedaan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dengan media konvensional (gambar) ditinjau dari minat belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02.

- (2) Menganalisis dan mendeskripsi perbedaan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dengan media konvensional (gambar) ditinjau dari hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsi keefektifan penggunaan media permainan monopoli ditinjau dari minat belajar pada tema 8 subtema 1 materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02.
- (4) Menganalisis dan mendeskripsi keefektifan penggunaan media permainan monopoli ditinjau dari hasil belajar pada tema 8 subtema 1 materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini mencakup manfaat teoritis dan manfaat praktis. Penjabaran masing-masing manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan dasar. Selain itu, penelitian ini dapat memberi kontribusi pemikiran bagi pembaca sebagai acuan referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik bagi siswa, guru, dan peneliti.

1.6.2.1 Bagi Siswa

Melalui proses pembelajaran menggunakan media permainan monopoli diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V.

1.6.2.2 Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi bagi guru tentang efektifitas penggunaan media permainan monopoli ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa dan dapat membantu meningkatkan *performance* guru dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V.

1.6.2.3 Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran, wawasan dan pengetahuan tentang keefektifan penggunaan media Permainan Monopoli ditinjau dari minat dan hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Bagian kajian pustaka menjelaskan tentang kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis.

2.1 Kajian Teori

Kajian teori merupakan seperangkat dasar pijakan dalam melakukan penelitian. Teori yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu (a) pengertian belajar; (b) hasil belajar; (c) faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa; (d) minat belajar; (e) karakteristik siswa sekolah dasar (SD); (f) pembelajaran IPS di SD; (g) media pembelajaran; (h) permainan monopoli; dan (i) pembelajaran tema 8 subtema 1 muatan IPS menggunakan media permainan monopoli.

2.1.1 Pengertian Belajar

“Belajar adalah aktifitas mental (Psikhis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek: kognitif, psikomotorik dan afektif” (Darmadi, 2017:296). Menurut Slameto (2013:2) “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Menurut Slavin dalam Rifa’i dan Anni (2016:68), “Belajar merupakan proses perolehan kemampuan yang berasal dari pengalaman langsung”. Menurut Gagne dalam Rifa’i dan Anni (2016:68), “Belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku tersebut tidak berasal dari proses pertumbuhan”.

Sedangkan menurut Darmadi (2017:297), “Belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batasan usia, dan berlangsung seumur hidup (*long live educational*)”. Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya. Dengan demikian hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar, perubahan tersebut adalah perubahan perilaku positif.

Kemudian menurut Susanto (2016:18-19), “Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara intruksional dilakukan oleh guru”. Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM).

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 bahwa Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (dalam Susanto, 2016:19).

Rifa'i dan Anni (2016:92) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran melibatkan berbagai komponen. Komponen-komponen tersebut, antara lain: (1) tujuan, (2) subjek belajar, (3) materi pelajaran, (4) strategi pembelajaran, (5) media pembelajaran, (6) penunjang, dan (7) evaluasi. Komponen-komponen tersebut membentuk satu sistem dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran siswa sebagai subjek belajar sekaligus objek belajar mendapat bimbingan dari guru. Pembelajaran harus mempunyai tujuan yang jelas, sesuai tujuan pendidikan nasional dan tujuan kurikulum sekolah.

Berdasarkan pengertian ahli mengenai pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa dengan tujuan untuk mendapatkan perubahan perilaku yang diinginkan oleh siswa. Pada dasarnya pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan respons terhadap suatu situasi tertentu melalui proses interaksi.

2.1.2 Hasil Belajar

“Hasil belajar adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk *raport* pada setiap semester” (Darmadi, 2017:251). Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar siswa.

Menurut Susanto (2016:5) “Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Menurut Rifa’I dan Anni (2016:71) “Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik”.

Dari definisi di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, apabila tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Bloom dalam Arikunto (2018:130-5) menjelaskan taksonomi belajar dalam tiga ranah meliputi: (1) Ranah kognitif (*cognitive domain*) mencakup kategori pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*). Beberapa aspek yang telah disebutkan, sebagian hanya cocok diterapkan di

sekolah dasar (Ingatan, pemahaman, dan aplikasi), sedangkan analisis dan sintesis baru dapat dilatihkan di SLTP, SMU, dan Perguruan Tinggi secara bertahap; (2) Ranah afektif (*affective domain*) meliputi pandangan dan sikap (nilai), apabila guru ingin mengukur aspek afektif yang berhubungan dengan pandangan siswa, maka pertanyaan yang disusun menghendaki respons yang melibatkan ekspresi, perasaan, atau pendapat pribadi siswa terhadap hal-hal yang relatif sederhana tetapi bukan fakta. Kemudian dalam penilaian afektif tentang sikap, siswa ditanya mengenai responsnya yang melibatkan sikap yang telah mendasar dalam dirinya; (3) Ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*) berhubungan dengan gerak kerja otot sehingga menyebabkan gerakannya tubuh atau bagian-bagiannya. Yang termasuk ke dalam klasifikasi gerak di sini mulai dari gerak yang paling sederhana, yaitu melipat kertas sampai dengan merakit suku cadang televisi serta komputer.

Dari ketiga domain tersebut, domain kognitif merupakan domain yang lebih sering menjadi perhatian utama guru karena menyangkut penguasaan pengetahuan peserta didik sebagai hasil belajar.

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Menurut Darmadi (2017:253-5), hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar, yaitu sebagai berikut:

Faktor internal (faktor dalam diri) yang mempengaruhi hasil belajar yaitu salah satunya aspek fisiologis. Untuk memperoleh Hasil belajar yang baik, kebugaran tubuh dan kondisi panca indera perlu dijaga dengan cara: makanan/minuman bergizi, istirahat, olahraga. Tentunya banyak kasus anak yang prestasinya turun karena mereka tidak sehat secara fisik.

Faktor internal yang lain adalah aspek psikologis. Aspek psikologis ini meliputi: sikap, bakat minat, motivasi, dan kepribadian. Faktor psikologis ini juga merupakan faktor kuat dari hasil belajar, intelegensi memang bisa dikembangkan, tapi sikap, minat, motivasi dan kepribadian sangat dipengaruhi oleh faktor psikologi diri kita sendiri. Oleh karena itu, berjuanglah untuk terus mendapat suplai motivasi dari lingkungan sekitar, kuatkan tekad dan mantapkan sikap demi masa depan yang lebih cerah.

Faktor eksternal (faktor diluar diri) yang mempengaruhi hasil belajar siswa meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non-sosial. Lingkungan sosial, meliputi: teman, guru, keluarga dan masyarakat. Lingkungan sosial, adalah lingkungan di mana seseorang bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya. Teman merupakan sumber motivasi sekaligus bisa menjadi sumber menurunnya prestasi. Posisi teman sangat penting, mereka begitu dekat dengan kita, dan tingkah laku yang mereka lakukan akan berpengaruh terhadap diri kita.

Guru adalah seorang yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kualitas guru di kelas bisa mempengaruhi bagaimana kita belajar dan bagaimana kita termotivasi belajar di dalam kelas. Memang pada kenyataannya banyak siswa yang merasa guru mereka tidak memberi motivasi belajar, atau mungkin suasana pembelajaran yang monoton. Hal ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Keluarga, juga menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang. Biasanya seseorang yang memiliki keadaan keluarga yang berantakan (*broken home*) memiliki motivasi terhadap prestasi yang rendah, kehidupannya terlalu difokuskan pada pemecahan konflik kekeluargaan yang tak berkesudahan. Selanjutnya adalah masyarakat, sebagai contoh seorang yang hidup dimasyarakat akademik mereka akan mempertahankan gengsinya dalam hal akademik di hadapan masyarakatnya. Jadi lingkungan masyarakat mempengaruhi pola pikir seseorang untuk berprestasi. Masyarakat juga, dengan segala aktifitas kemasyarakatannya mempengaruhi tindakan seseorang, begitupun juga berpengaruh terhadap siswa.

Lingkungan non-sosial yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, meliputi: kondisi rumah, sekolah, peralatan, alam (cuaca). Non-sosial seperti halnya kondisi rumah (secara fisik), apakah rapi, bersih, aman, terkendali, dari gangguan yang menurunkan hasil belajar. Kemudian sekolah juga mempengaruhi hasil belajar, jika sekolah mempunyai sarana dan prasarana yang komplit siswa juga akan merasa didukung dalam proses pembelajaran, dan siswa akan mendapatkan hasil belajar dengan optimal. Dan yang selanjutnya faktor cuaca alam, cuaca alam juga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Faktor pendekatan belajar yaitu jenis upaya belajar yang meliputi strategi, model, dan metode yang digunakan guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Ketepatan dalam memilih strategi, model, dan metode sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar. Dengan demikian dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran seorang guru harus memahami faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa agar hasil belajar siswa yang diperoleh dapat maksimal.

2.1.4 Minat Belajar

“Minat merupakan suatu keadaan di mana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikannya lebih lanjut” (Darmadi, 2017:307). “Keberhasilan proses kegiatan belajar dan pembelajaran, selain dipengaruhi oleh faktor guru juga dipengaruhi oleh faktor siswa. Tingkah laku siswa ketika mengikuti proses pembelajaran dapat mengindikasikan akan ketertarikan siswa tersebut terhadap pembelajaran itu atau sebaliknya. Ketertarikan siswa inilah yang sering dikenal dengan istilah minat” (Darmadi, 2017:309).

Sardiman (2014) dalam Darmadi (2017:309) “Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhannya sendiri”. Oleh karena itu, apa yang di lihat seseorang sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang di lihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada seseorang (biasanya disertai dengan perasaan suka ataupun senang), karena merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu.

Pendapat ini memberikan pengertian, bahwa minat merupakan suatu kondisi yang mencerminkan adanya hubungan antara sesuatu yang diamati atau dialami dengan keinginan atau kebutuhan sendiri, dengan kata lain ada kecenderungan apa yang di lihat dan diamati seseorang merupakan sesuatu yang berhubungan dengan keinginan dan kebutuhannya.

Dari beberapa definisi minat, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.

Menurut Sudaryono (2019:299), aspek minat belajar ada empat aspek yaitu kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan untuk mengukur minat belajar siswa. Dari aspek-aspek tersebut dapat disusun indikator minat belajar sebagai berikut: (1) Kesukaan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya perasaan senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan keinginan yang kuat untuk belajar; (2) Ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya keaktifan siswa dalam menjawab maupun bertanya dan kesegeraan siswa dalam mengumpulkan tugas yang diberikan guru; (3) Perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya konsentrasi dan ketelitian siswa dalam memperhatikan penjelasan guru; dan (4) Keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya kemauan, keuletan dan kerja keras siswa dalam belajar.

Dengan indikator-indikator di atas dapat diketahui siswa yang berminat dan siswa yang tidak berminat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar pada muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.

2.1.5 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Dalam pembelajaran, terdapat berbagai hal yang perlu diperhatikan oleh guru untuk memilih dan menetapkan suatu model pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satunya yaitu pemahaman, Pemahaman ini akan memudahkan guru untuk menilai kebutuhan siswa dalam merencanakan tujuan pembelajaran, memilih bahan atau materi yang akan digunakan dalam pembelajaran, dan prosedur belajar mengajar dengan tepat sesuai dengan karakteristiknya.

Menurut Piaget (dalam Susanto, 2016:78), “Setiap anak memiliki cara tersendiri dalam menginterpretasikan dan beradaptasi dengan lingkungannya. Setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut *schemata*, yaitu sistem konsep

yang ada dalam pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap objek yang ada dalam lingkungannya”.

Menurut Sumantri (2018:154-5) anak usia SD memiliki karakteristik, yaitu: (1) Senang bermain yaitu pada anak usia SD merupakan usia dimana ia masih senang bermain apalagi untuk siswa kelas rendah. Untuk itu dalam pembelajaran guru seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan ada unsur permainan. Guru hendaknya mengembangkan model pembelajaran yang serius tapi santai; (2) Senang bergerak yaitu pada anak usia SD lebih senang bergerak, pada anak usia SD dapat duduk tenang maksimal 30 menit. Oleh sebab itu guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bergerak atau berpindah. Menyuruh anak untuk duduk rapi untuk jangka waktu yang lama, dirasakan anak sebagai siksaan; (3) Senang bekerja dalam kelompok yaitu karakteristik siswa SD dimana dalam kelompok sebaya siswa akan belajar proses sosialisasi seperti saling menghargai pendapat teman, setia kawan, bekerja sama, tanggung jawab, dan sportif. Dengan demikian dalam pembelajaran guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk saling berkelompok; dan (4) Senang merasakan atau melakukan sendiri yang ditinjau dari teori perkembangan kognitif anak usia SD berada pada tahap operasional konkret yang masih berpikir konkret dan logis. Oleh karena itu, bagi anak usia SD penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih mudah dipahami jika ia melaksanakan sendiri. Guru seharusnya merancang model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh anak akan lebih mudah memahami konsep IPA jika praktik secara langsung.

Pemahaman terhadap karakteristik siswa sekolah dasar sangat diperlukan. Dengan memahami karakteristik siswa, guru akan lebih tepat memilih model pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yang berada pada tahap operasional konkret, senang bermain, bergerak, berkelompok, dan melakukan sendiri dapat mendorong aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Susanto (2016:78-9) siswa sekolah dasar pada rentang usia 7-11 tahun mulai menunjukkan perilaku belajar yang berkembang, yang ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) anak mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek dari situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak; (2) anak mulai berpikir secara operasional, yakni anak mampu memahami aspek-aspek kumulatif materi, seperti: volume, jumlah, berat, luas, panjang, dan pendek. Anak juga mampu memahami tentang peristiwa-peristiwa yang konkret; (3) anak dapat menggunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda yang bervariasi beserta tingkatannya; (4) anak mampu membentuk dan menggunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan menggunakan hubungan sebab akibat; (5) anak mampu memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, pendek, lebar, luas, sempit, ringan, dan berat.

Jadi, siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan berpikir operasional konkret. Pada tahap ini siswa menunjukkan perilaku yang berkembang, siswa dapat mengembangkan pemikiran logis, namun masih terbatas pada objek-objek konkret. Pada tahap ini siswa belum dapat berpikir secara abstrak.

2.1.6 Pembelajaran IPS di SD

Pengertian IPS di setiap jenjang sekolah itu mempunyai perbedaan makna, disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik khususnya antara IPS untuk sekolah dasar (SD) dengan IPS untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan IPS untuk Sekolah Menengah Atas (SMA). Pengertian IPS di tingkat sekolah tersebut ada yang berupa muatan pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan (integrated) dari sejumlah muatan pelajaran atau disiplin ilmu, dan ada yang berarti program pengajaran. Perbedaan ini dapat pula diidentifikasi dari perbedaan pendekatan yang diterapkan pada masing-masing jenjang persekolahan tersebut (Sapriya, 2017:20).

Menurut Soewarso (2013:5), “IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya”. Kemudian menurut Sapriya (2017:7) “IPS merupakan salah satu muatan pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah”.

Pembelajaran IPS mempunyai tingkatan masing-masing sesuai dengan kemampuan peserta didik menangkap tentang arti sosial. Banyak sekolah-sekolah yang memasukkan IPS ke dalam kurikulum sekolah. Istilah IPS di sekolah dasar khususnya dalam kurikulum 2013 merupakan muatan pelajaran yang sudah terintegrasi ke dalam pembelajaran tematik.

Pembelajaran IPS tingkat sekolah dasar menjadi penting ketika kita melihat situasi dan maraknya informasi tanpa batas yang perkembangan dalam bidang sosial tidak bisa kita bendung memberikan tantangan tersendiri dalam menghadapi kondisi tersebut. Menurut Sumaatmadja (2008) dalam Siska (2016:23), “pembelajaran IPS tingkat sekolah dasar harusnya melihat pada perkembangan mental-psikologis anak yang dapat berkembang dan dikembangkan. Dasar mental-psikologis anak ini berkesinambungan dengan kehidupan sosial anak yang menjadi pengetahuan sosial”.

Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian IPS adalah program pendidikan atau bidang studi dalam kurikulum sekolah yang mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat serta hubungan atau interaksi antara manusia dengan lingkungannya (fisik dan sosial). Isi atau materi muatan pelajaran IPS diambil dan dipilih dari bagian-bagian pengetahuan/konsep dari ilmu-ilmu sosial disesuaikan tingkat pertumbuhan dan usia siswa. IPS adalah salah satu muatan pelajaran yang terdapat di kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, kompetensi dan ruang lingkup materi muatan pelajaran IPS pada jenjang pendidikan sekolah dasar, di lihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Kompetensi dan Ruang Lingkup Materi Muatan Pelajaran IPS pada Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar

Kompetensi	Ruang Lingkup Materi
<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jatidiri bangsa Indonesia. - Mengenal konsep ruang, waktu, dan aktifitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi. - Menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Manusia, tempat, dan lingkungan - Wilayah geografis tempat tinggal bangsa Indonesia. - Konektivitas dan interaksi sosial kehidupan bangsa di wilayah negara Indonesia. - Waktu, keberlanjutan, dan perubahan - Perkembangan kehidupan bangsa Indonesia dalam waktu sejak masa praaksara hingga masa Islam. - Sistem sosial dan budaya - Kehidupan manusia dan kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya masyarakat dan bangsa Indonesia. - Perilaku ekonomi dan kesejahteraan - Kehidupan ekonomi masyarakat Indonesia yang bertanggung jawab.
<ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat. - Menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri dirinya sebagai warga negara Indonesia. - Menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab. - Meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa, dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia. - Menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Manusia, tempat, dan lingkungan - Konektivitas antar ruang dan penanggulangan permasalahan lingkungan hidup secara bijaksana dalam kehidupan bangsa Indonesia. - Waktu, keberlanjutan, dan perubahan - Perkembangan kehidupan bangsa Indonesia dari masa penjajahan, masa pergerakan kemerdekaan sampai awal Reformasi dalam menegakkan dan membangun kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pada penelitian ini akan dilaksanakan di tahun pelajaran 2019/2020 di kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS KD. 3.3 dan 4.3 materi mengenal jenis- jenis usaha dan kegiatan ekonomi dengan materi pelajaran (Kusumawati, 2017:15-82) sebagai berikut.

1) Jenis Usaha dengan Mengolah Sumber Daya Alam

Untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakat melakukan berbagai usaha berbagai kegiatan dan jenis usaha yang dilakukan menghasilkan barang dan jasa. Salah satu jenis usaha di masyarakat yaitu mengolah sumber daya alam dari lingkungan. Kita mengenal berbagai bentuk kegiatan manusia dalam mengolah sumber daya alam untuk mencukupi kebutuhan hidup. Jenis usaha bidang produksi yang bergerak dalam pengolahan sumber daya alam (hewan dan tumbuhan) disebut usaha agraris. Jenis usaha yang termasuk bidang agraris (pertanian dalam arti luas) antara lain persawahan, perkebunan, perhutanan, pertenakan, dan perikanan.

Umumnya, usaha persawahan dan perkebunan dilakukan di perdesaan karena tanahnya masih luas. Namun, sekarang kita dapat melakukan usaha penanaman pada lahan sempit, misalnya dengan cara hidroponik (penanaman dengan media air) atau vertikultur (cara bercocok tanam dengan menempatkan media tanam dalam wadah yang disusun secara vertikal). Tanah pertanian ditanami sayur-sayuran perkebunan. Tanaman perkebunan diantaranya cengkih, teh, karet, coklat, tembakau, kopi, dan kelapa sawit.

Usaha di bidang pertenakan membutuhkan lahan yang luas. Hewan-hewan yang ditenakkan antara lain sapi, kambing, domba, itik, dan ayam. Selain itu, ada juga peternakan ulat sutera. Kepompong ulat sutera dapat menghasilkan serat bahan baku kain sutera. Kegiatan pertanian lainnya adalah perikanan. Usaha di bidang perikanan dapat dilakukan di daerah pantai atau bendungan/waduk. Akan tetapi, ada juga usaha perikanan yang memanfaatkan kolam-kolam di lahan persawahan.

Ada pula jenis usaha lain yang memanfaatkan secara langsung sumber daya alam. Jenis usaha ini disebut usaha ekstraktif. Dalam bidang usaha ekstraktif, kita hanya mengambil sumber daya alam tanpa harus mengolahnya terlebih dahulu. Bidang ekstraktif yaitu berburu, pertambangan, dan penebangan hutan.

2) Jenis Usaha Masyarakat Indonesia

Sebagian besar masyarakat Indonesia memiliki usaha yang bergerak di bidang pertanian. Selain pertanian, ada bermacam-macam jenis usaha masyarakat Indonesia. jenis usaha itu ada yang menghasilkan barang dan ada jenis usaha menghasilkan jasa. Misalnya jenis usaha perindustrian, industri adalah kegiatan

memproses atau mengolah barang dengan menggunakan sarana dan peralatan, misalnya mesin. Ada industri yang mengolah bahan baku atau mentah menjadi produk olahan. Ada industri yang hanya mengolah bahan mentah menjadi bahan setengah jadi. Ada pula industri yang mengolah bahan setengah jadi menjadi bahan jadi.

Ada industri besar dan industri kecil. Industri besar menggunakan peralatan, modal, dan tenaga kerja dalam jumlah besar. Industri kecil menggunakan peralatan, modal, dan tenaga kerja dalam jumlah lebih kecil. Contoh industri kecil, antara lain mebel, pembuatan tahu atau tempa, dan perajin keramik. Contoh industri besar antara lain industri baja, industri mobil, dan industri tekstil.

Kemudian ada jenis usaha perdagangan, perdagangan adalah semua hal yang berhubungan dengan kegiatan jual beli. Dalam perdagangan ada perpindahan hak milik. Pedagang membeli barang atau jasa dari suatu tempat pada waktu tertentu, kemudian menjualnya ke tempat lain dengan tujuan memperoleh keuntungan. Tanpa adanya perdagangan, setiap orang harus memproduksi sendiri segala kebutuhan hidupnya. Dengan adanya perdagangan, produsen menjual hasil produksinya pada konsumen. Barang-barang yang diperdagangkan antara lain bahan makanan, pakaian, hewan, barang elektronika, kendaraan bermotor, dan sebagainya.

Selanjutnya ada jenis usaha jasa, jasa adalah segala aktivitas atau manfaat yang ditawarkan kepada orang lain (konsumen). Meskipun tidak menghasilkan barang seperti misalnya industri konfeksi menghasilkan pakaian. Usaha jasa memberikan pelayanan kepada konsumen. Contoh pekerjaan yang menjual jasa adalah guru, pengacara, dokter, montir mobil, jasa keuangan, pemandu wisata, dan sebagainya.

3) Jenis Usaha Ekonomi yang Dikelola Sendiri

Usaha yang dikelola sendiri adalah usaha perorangan. Usaha ekonomi ini memiliki modal terbatas dan biasanya dikelola secara sederhana. Contoh usaha ekonomi perorangan misalnya usaha Pertanian, sebagian besar usaha pertanian dikelola secara perorangan. Usaha ini memiliki modal terbatas, lahan persawahan

dan tegalan. Namun, ada juga usaha pertanian yang dilakukan secara besar-besaran. Kemudian usaha Perdagangan, usaha yang dikelola secara perorangan biasanya berskala kecil dan sedang. Contoh usaha perdagangan antara lain, pedagang asongan, pedagang keliling, pedagang kaki lima, pedagang di pasar, warung, dan toko kelontong. Usaha Jasa, contohnya usaha salon, fotokopi, bengkel, potong rambut, dan penjualan pulsa.

Kemudian usaha industri kecil, sektor industri yang dikelola perorangan merupakan industri rumahan. Contoh industri rumahan antara lain usaha kerajinan tangan berupa pembuatan keramik, souvenir, tembikar, anyaman, dan mebel.

4) Usaha Ekonomi yang Dikelola Kelompok

Usaha ekonomi kelompok ini dikelola secara bersama, baik modal, pengelolaan, maupun keuntungan. Bentuk usaha ekonomi bersama, yaitu: (1) Badan Usaha Milik Negara (BUMN) atau perusahaan Negara yaitu sebuah perusahaan yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki Negara. BUMN dapat berbentuk perusahaan umum (perum) dan perseroan terbatas (persero). BUMN bergerak di bidang usaha yang bersifat strategis atau vital, misalnya bidang energi listrik telekomunikasi; (2) Badan Usaha Milik Swasta (BUMS) merupakan perusahaan yang seluruh sahamnya dimiliki oleh swasta. Ada beberapa macam BUMS, yaitu: Firma, Persekutuan Koamanditer, Perseroan Terbatas, dan Koperasi.

Ada beberapa bentuk-bentuk koperasi di Indonesia, yaitu: (1) Koperasi Konsumsi, yaitu koperasi yang menyediakan berbagai barang konsumsi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Contohnya beras, gula, minyak, sabun, peralatan rumah tangga dan barang elektronik; (2) Koperasi simpan pinjam, yaitu koperasi yang menyediakan layanan simpan dan pinjam; (3) Koperasi produksi, yaitu koperasi yang menyediakan bahan baku produksi dan menyalurkan hasil produksi anggotanya; (4) Koperasi jasa, yaitu koperasi yang menyediakan layanan atau jasa tertentu bagi anggotanya. Contoh, koperasi angkutan; (5) Koperasi serba usaha, yaitu koperasi mengelola berbagai jenis usaha, misalnya penyediaan barang konsumsi, simpan pinjam, penyediaan bahan baku, dan penyaluran hasil produksi. Contohnya, koperasi unit desa (KUD).

2.1.7 Media Pembelajaran

Miarso (2004) dalam suryani (2018:3) “Pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali.”

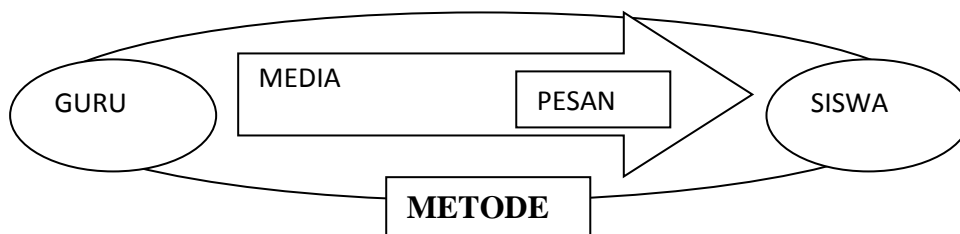
Kemudian menurut Suryani (2018:3), “media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”. Menurut Suryani dan Agung (2012) dalam Suryani (2018:4) “media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa)”.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat.

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar mengajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Menurut Sudjana dan Rivai (1992) dalam Arsyad (2014:28), manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa untuk menguasai tujuan pengajaran lebih baik; (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran; (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar,

sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru/pendidik) menuju penerima (siswa/peserta didik). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2016:8). Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 2.1 Bagan Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Dalam kegiatan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Menurut Sanaky dalam Suryani (2018:10) bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan: (1) menghadirkan objek; (2) membuat tiruan dari objek sebenarnya; (3) membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret; (4) menyamakan persepsi; (5) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak; (6) menyajikan ulang informasi secara konsisten; (7) memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Fungsi media pembelaran menurut Asyhar (2011) dalam Suryani (2018:10-2) terdiri dari beberapa fungsi , yaitu: (1) fungsi semantik, artinya media pembelajaran berfungsi mengongkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dipahami; (2) fungsi manipulatif, artinya media berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya. Manipulasi dapat diartikan

berbagai cara yang dapat dilakukan untuk menggambarkan suatu benda yang tidak dapat terjangkau atau dihadirkan ketika proses pembelajaran berlangsung; (3) fungsi fiksatif, yaitu fungsi media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi; (4) fungsi distributif, yaitu terkait dengan kemampuan media mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indrawi manusia; (5) fungsi sosiokultural, yaitu untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik; (6) fungsi psikologis, yaitu fungsi media pembelajaran dalam menarik perhatian siswa, menggugah perasaan siswa dalam pembelajaran, memberikan pengetahuan, menguasai keterampilan, membangun daya imajinasi siswa, dan membangkitkan motivasi siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki banyak fungsi terkait pendukung dalam proses pembelajaran di kelas, fungsi media pembelajaran dapat optimal tentunya didukung oleh ketepatan pemilihan media yang digunakan di kelas.

Seels & Glasgow (1990) dalam Arsyad (2014:35-7) mengelompokan media ke dalam 2 kategori, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media Tradisional terdiri dari visualisasi diam yang diproyeksikan menggunakan proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*. Visualisasi yang tak diproyeksikan, seperti gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan bulu. Audio, seperti rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*. Penyajian multimedia, seperti slide plus suara (tape), *multi image*. Visual dinamis yang diproyeksikan, seperti film, televisi dan video. Cetak, seperti buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*). Permainan, seperti teka-teki, simulasi, permainan papan. Realita, seperti model, *specimen* dan manipulative (peta, boneka).

Media Teknologi Mutakhir terdiri dari media berbasis telekomunikasi, seperti telekonferensi, kuliah jarak jauh. Media berbasis mikroprosesor, seperti *Computer-Assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *Hypermedia*, *Compact (video) disc*.

Selanjutnya Arsyad (2014:80-9) berpendapat bahwa jenis media terdiri dari 5 macam, yaitu: (1) media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat apabila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan kegiatan belajar siswa. Media manusia dapat mengarahkan dan memengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar; (2) media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas.” Dalam media berbasis cetakan ada enam hal yang harus diperhatikan saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong; (3) media berbasis visual dapat memperlancar pemahaman siswa dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata; (4) media berbasis audio-visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual; (5) media berbasis komputer merupakan cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital.

2.1.8 Permainan Monopoli

Menurut Sudono dalam Kustiawan (2016:189-190), “bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, kesenangan maupun dapat mengembangkan imajinasi pada anak”. Sebagai permainan ketangkasan strategi di mana karakteristik permainan monopoli sangat cocok dimainkan oleh anak-anak maupun remaja bahkan orang dewasa sekalipun. Permainan monopoli juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran dimana dalam permainan ini berisi tentang strategi, kepemimpinan, ketekunan, kedisiplinan dan pengetahuan umum serta keterampilan sosial dengan teman sebaya.

Guru perlu memilih alat-alat permainan dengan kriteria-kriteria tertentu pula, yaitu: (a) menarik bagi anak; (b) sesuai dengan kapasitas fisik anak; (c)

sesuai dengan perkembangan mental dan sosial anak; (d) sesuai untuk kelompok anak-anak; (e) dikonstruksi dengan baik, tahan lama, aman untuk anak dalam kelompok (Bronson, 1999, dalam Hamdani, 2010:127).

Permainan monopoli pada umumnya dapat dimainkan dua hingga enam orang. Tiap-tiap pemain diberi modal uang dengan jumlah sama. Pemain pertama harus melempar sepasang dadu dan melangkah sesuai jumlah dadu yang keluar. Pemain boleh membeli petak tanah yang belum ada pemiliknya. Dia bisa membangun rumah dan hotel di sana pada putaran selanjutnya. Jika ada yang berhenti di rumah atau hotelnya, pemain lain itu harus membayar uang sewa sesuai dengan penjelasan yang tertera di kartu. Jika pemain berhenti di kotak “dana umum” atau “kesempatan”, dia harus mengambil kartu yang tersedia di tengah papan, lalu mengikuti instruksi yang ada. Pemenang untuk permainan ini adalah pemain yang memiliki jumlah uang paling banyak (Kristiani, 2014:106).

Menurut Husana (2012) dalam Suprpto (2013:40) untuk memainkan monopoli membutuhkan: (1) Bidak-bidak untuk mewakili pemain; (2) Dua buah dadu bersisi enam; (3) Kartu hak milik untuk setiap properti. Kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli properti itu. Di atas kartu tertera harga properti, harga sewa, harga gadai, harga rumah dan hotel; (4) Papan permainan dengan petak-petak: Tempat, Petak-petak Dana Umum dan Kesempatan (Pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya), Uang-uang Monopoli, 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik. Rumah biasanya memiliki warna hijau, hotel warna merah, dan Kartu-kartu Dana Umum dan Kesempatan.

Menurut Suprpto (2013:40) Pada permainan monopoli untuk pembelajaran IPS peserta didik di sajikan informasi mengenai materi muatan pelajaran IPS mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Peserta didik juga diminta untuk menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan jenis usaha pada masyarakat. Monopoli pada pembelajaran IPS ini tidak jauh berbeda dengan permainan monopoli biasa. Cara bermain untuk permainan monopoli pada pembelajaran ini, yaitu: (1) Komplek-komplek daerah diganti menjadi materi pelajaran; (2) Kotak dana umum diganti menjadi kartu soal dan kotak kesempatan

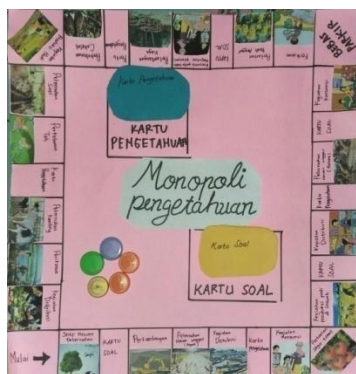
diganti menjadi taman bacaan. “Taman Bacaan” berisi mengenai informasi yang dapat membantu untuk menjawab pertanyaan.

Langkah-langkah penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS, yaitu:

- 1) Membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 anak.
- 2) Setiap kelompok menentukan siapa yang pertama bermain dengan cara setiap anggota kelompok harus melemparkan dadu, siswa yang mendapatkan angka yang paling besar menjadi orang pertama yang bermain dalam permainan ini dan anak yang mendapatkan angka yang paling kecil akan menjadi pemain yang terakhir.
- 3) Jika sudah ada pemain pertama, anak tersebut berhak melempar dadu dan melangkah atau menjalankan pionnya sesuai dengan jumlah titik dadu, dan jika pemain mendapatkan dadu berjumlah enam titik maka berhak melempar dadu kembali.
- 4) Jika pemain berhenti di kotak kartu soal atau kotak kartu pengetahuan (Taman Bacaan) pemain harus mengambil satu kartu soal/pengetahuan dan harus melaksanakan apa yang di sebutkan di kartu tersebut.
- 5) Pemain yang mendapat kartu soal harus menjawab didepan teman kelompok bermainnya dan kemudian jika benar soal di simpan oleh pemain tersebut.
- 6) Jika pemain berhenti di kotak bebas parkir, maka pemain bebas menentukan dimana saja pionnya akan berhenti.
- 7) Langkah permainan monopoli tersebut diulang terus menerus sampai waktu yang disediakan untuk bermain habis.
- 8) Pemain yang jadi pemenangnya yaitu yang mengumpulkan kartu soal terbanyak yang berhasil dijawabnya.

Dengan kegiatan bermain seperti inilah diharapkan proses pembelajaran akan lebih menarik dan merangsang peserta didik untuk lebih bersemangat, aktif dan percaya diri serta tidak takut salah dan tentu sangat menyenangkan.

Berikut rancangan media pembelajaran permainan monopoli dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS dapat di lihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Rancangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli

2.1.9 Pembelajaran Tema 8 Subtema 1 Muatan IPS menggunakan Media Permainan Monopoli

Permainan monopoli dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 muatan IPS yaitu permainan yang dimainkan oleh 5 sampai 6 siswa. Dalam permainan monopoli pembelajaran muatan IPS dibutuhkan alat permainan seperti dadu, pion, kartu, dan papan permainan. Kartu dalam permainan dapat diisi soal atau pengetahuan. Kotak dalam papan permainan monopoli dapat diisi oleh materi pelajaran. Dalam permainan monopoli pembelajaran siswa bermain secara berkelompok. Siswa harus bersaing dengan teman sekelompoknya untuk mengumpulkan kartu soal sebanyak-banyaknya agar menjadi pemenangnya. Dalam hal ini permainan monopoli dapat dijadikan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar karena sifatnya menarik, dan membuat siswa bersemangat.

Sebelum pembelajaran dilaksanakan, guru hendaknya melakukan proses perencanaan. Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum menyatakan, “Tahap pertama dalam pembelajaran menurut standar proses yaitu perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)”. RPP berisi identitas sekolah, kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media, alat dan sumber pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, dan penilaian. Dalam langkah-langkah pembelajaran berisi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan guru menyiapkan media permainan monopoli yang akan digunakan kemudian dilanjutkan dengan mengondisikan siswa agar siap untuk mengikuti pembelajaran. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan berdoa bersama. Dalam kegiatan apersepsi guru dapat mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari serta menjelaskan tujuan pembelajaran. Guru juga dapat memberikan *ice breaking* seperti tepuk semangat sehingga siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kegiatan inti pembelajaran terdiri dari mengamati, bertanya jawab, bermain permainan monopoli. Pada saat kegiatan mengamati guru memerintahkan siswa untuk mengamati dengan membaca teks bacaan. Pada kegiatan menanya, siswa dapat mengajukan pertanyaan mengenai informasi yang kurang dipahami dari apa yang telah diamati sebelumnya. Apabila siswa enggan bertanya, guru dapat memancing siswa agar mengajukan pertanyaan. Kegiatan selanjutnya yaitu bermain permainan monopoli. Langkah pertama yang harus dilakukan guru dalam memulai permainan monopoli adalah membagi kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Setelah itu guru menjelaskan cara bermain dan peraturan dalam permainan monopoli, yaitu setiap kelompok menentukan siapa yang bermain pertama dan seterusnya, kemudian siswa yang bermain pertama berhak melempar dadu dan melangkah dengan pionnya sesuai jumlah titik dadu, jika pemain berhenti di kartu soal atau pengetahuan pemain harus mengambil salah satu kartu soal atau pengetahuan dan harus melaksanakan apa yang disebutkan di kartu tersebut. Pemain yang mendapatkan kartu soal harus menjawab di depan teman kelompok bermainnya dan jika jawaban pada soal benar kartu soal akan disimpan oleh pemain tersebut. Dan jika pemain berhenti di kotak bebas parkir, maka pemain bebas menentukan dimana saja pionnya akan berhenti. Langkah permainan tersebut diulang terus menerus sampai waktu yang disediakan untuk bermain habis. Langkah selanjutnya yang harus dilakukan guru membagi alat-alat permainan kepada tiap-tiap kelompok. Jika setiap kelompok sudah mendapatkan alat-alat permainan, permainan dimulai. Guru membimbing dalam bermain monopoli dan sekaligus mengamati proses kegiatan bermain monopoli. Adapun

pada kegiatan selanjutnya, siswa menyampaikan hasil dalam kegiatan permainan monopoli atau kesimpulan yang telah diperoleh.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung, selanjutnya guru membagikan soal evaluasi dan setelah itu guru bersama siswa mencocokkan soal evaluasi tersebut. Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah dilaksanakan. Selanjutnya guru memberikan cerita motivasi kepada siswa tentang pentingnya sikap disiplin. Pembelajaran diakhir dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa dan selanjutnya guru mengucapkan salam.

2.2 Kajian Empiris

Beberapa hasil penelitian yang relevan mendukung penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- a. Aryani (2019) dari Universitas Negeri Jakarta yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sel (Monosel)”. Berdasarkan hasil penelitian validasi ahli media mendapatkan 83%, ahli materi 76,25%, uji coba kelompok kecil 83,5%, ujicoba kelompok besar 83,5%. Rata-rata keseluruhan penilaian sebesar 81,56%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran MONOSEL sangat layak dan dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Anggraheni, Hidayah, dan Shawmi (2019) dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjudul “*Developing Red-White Monopoly Games through Integrative Thematic Learning in the Primary School*”. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa hasil penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata 93% (sangat baik), penilaian pakar media mendapat rata-rata 89% (sangat baik). Penilaian praktisi pendidikan mendapatkan rata-rata 90% (sangat baik). Berdasarkan penilaian di atas, produk yang dikembangkan dikategorikan sangat baik. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa Media

Permainan Monopoli Merah-Putih sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran tematik integratif siswa kelas V SD / MI.

- c. Dirgantara, Susilowati dan Marwoto (2019) dari Universitas Negeri Semarang, Indonesia yang berjudul “*The Use of Monopoly Media to Improve Primary Student’s Critical Thinking Skills in Science Learning*”. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa penggunaan model pembelajaran inkuiri yang dibantu dengan media monopoli lebih efektif. Selain itu model pembelajaran langsung model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada muatan pelajaran pembelajaran sains.
- d. Fardani, Ramdhani, Khasanah, Ramadhani, Ananda, Istiqomah, Rinawati (2018) dari Universitas Sebelas Maret, Surakarta-Indonesia yang berjudul “*Monolier (Monopoli 5r): Inovasi Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Tentang 5r Sejak Dini*”. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa edukasi 5R menggunakan media permainan monopoli (MONOLIER) dapat meningkatkan pengetahuan siswa secara efektif.
- e. Sari, Gunawan (2018) dari UIN Raden Intan Lampung, Indonesia yang berjudul “*Developing Physics Monopoly Game Learning Media for Light and Optical Devices*”. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa hasil penilaian uji lapangan, skor rata-rata 4,54 diperoleh yang termasuk kriteria sangat tinggi untuk aspek teknik media, skor rata-rata 4,63 diperoleh yang termasuk kategori sangat tinggi untuk aspek komunikasi visual, dan skor rata-rata 4,61 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi untuk aspek pembelajaran. Jadi, permainan monopoli Fisika yang dikembangkan secara keseluruhan mendapat respons dengan kriteria sangat tinggi untuk semua aspek dengan skor rata-rata 4,59.
- f. Maryani, Sumiar (2018) dari Universitas Ahmad Dahlan yang berjudul “*Developing Science Monopoly on the Force Learning Material for Elementary School Students*”. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa hasil penilaian kelayakan media pembelajaran sains monopoli oleh guru dan peserta didik diperoleh skor dengan melibatkan dalam kategori sangat layak.

Berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran sains monopoli memiliki kualitas yang sangat baik dan kelayakan media yang sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran sains monopoli yang dikembangkan sangat layak, dan telah layak untuk digunakan atau diterapkan sebagai media pembelajaran bagi guru dan siswa di sekolah dasar kelas empat.

- g. Nurmiati dan Gazali (2018) dari Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Nahdlatul Wathan Mataram, Indonesia Berjudul “Keefektifan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Biologi Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII”. Hasil penelitian menunjukkan: Keseluruhan aspek penilaian baik nilai persentase atau nilai rata-rata masing-masing mengalami peningkatan dari 80,27% menjadi 86,76% untuk hasil motivasi belajar siswa SMPN 17 Mataram. Data tersebut termasuk kategori sangat tinggi dengan kenaikan persentase hasil motivasi belajar sebesar 6,49%. Sedangkan hasil motivasi belajar siswa SMPN 14 Mataram secara keseluruhan terjadi peningkatan dari 77,56% menjadi 82,62%.
- h. Hidayat (2018) dari Universitas Gadjah Mada yan berjudul “*Game-Based Learning: Academic Games* sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan”. Menyatakan bahwa *games* berperan sebagai sebuah pendamping dari proses kognitif yang menghasilkan perubahan pada pemain.
- i. Prayogo, dkk (2017) dari Universitas Negeri Semarang berjudul “Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1 sampai 500 efektif untuk pembelajaran kelas II.
- j. Fadlillah (2016) dari Universitas Muhammadiyah Ponorogo Berjudul “Pengembangan Permainan Monraked sebagai Media untuk Mestimulasi Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa permainan monraked sangat layak digunakan sebagai media menstimulasi kecerdasan logika matematika anak usia dini. Hal dibuktikan dengan skor penilaian yang didapatkan telah mencapai rata-rata

3,94, yang berarti baik. Adapun kelebihan dari permainan Monraked yaitu dapat menjadi media pembelajaran, tidak berbahaya, dapat dibawa dan digunakan di mana saja, serta tidak mudah rusak.

- k. Dewi & Akhlis (2016) dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Multikultural Menggunakan Permainan untuk Mengembangkan Karakter Siswa”. Menyatakan dengan pembelajaran menggunakan media permainan bahwa seluruh responden menyatakan berminat untuk mengikuti pembelajaran.
- l. Chusniyah, dkk (2016) dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul “Keefektifan Permainan Monopoli Berbasis *Science Edutainment* Tema Tata Surya terhadap Minat Belajar dan Karakter Ilmiah Siswa Kelas VIII”. Hasil penelitian ini, yaitu: (1) Permainan monopoli berbasis *science edutainment* tema tata surya efektif terhadap minat belajar siswa kelas VIII dengan kriteria minat belajar sangat tinggi. (2) Permainan monopoli berbasis *science edutainment* tema tata surya efektif terhadap karakter ilmiah siswa kelas VIII dengan kriteria karakter ilmiah membudaya.
- m. Mardati, Wangid (2015) dari Universitas Ahmad Dahlan dan Universitas Negeri Yogyakarta berjudul “Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar dengan Teknik *Make A Match* untuk Kelas I SD”. Berdasarkan data dan hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulan, bahwa pada hasil penilaian ahli media yang diperoleh rerata nilai 4,37 dengan kriteria nilai “Sangat Baik”. Sedangkan hasil dari penilaian ahli materi, praktisi dan teman sejawat diperoleh rerata nilai 4,25 dengan kriteria nilai “Sangat Baik”; (3) berdasarkan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media diperoleh rata-rata nilai 81,41 dan setelah menggunakan media diperoleh rata-rata nilai 85,12 dengan perolehan nilai signifikansi 0,001 pada taraf signifikansi 0,05. Dengan hasil tersebut berarti ada pengaruh yang signifikan setelah menggunakan media pada proses pembelajaran.
- n. Setyaningsih & Dewi (2015) dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul “Pengembangan Media Papan Permainan Berbasis *Science Edutainment* Tema

Makanan untuk Siswa Kelas VIII” Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa media papan permainan efektif digunakan dalam pembelajaran yang ditunjukkan bahwa hasil analisis motivasi dan hasil belajar kognitif dengan ketuntasan sebesar 96,87% untuk motivasi siswa dan 87,5% Hasil belajar kognitif siswa.

- o. Vikagustanti, dkk (2014) dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa media pembelajaran monopoli IPA tema organisasi kehidupan efektif dan berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir siswa. Hal ini dapat di lihat dari nilai hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan klasikal sebanyak 88,5% sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar.
- p. Kartikaningsih, Yulianto, & Pamelasari (2014) dari Universitas Negeri Semarang berjudul “Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi pada Pembelajaran Terpadu untuk Mengembangkan Karakter dan aktivitas siswa SMP/MTS” Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Uji efektifitas media permainan terhadap aktivitas dan I karakter jujur dan konukatif siswa memberikan hasil kedua aspek tersebut berpengaruh positif terhadap siswa. Selain itu hasil belajar kognitif siswa juga mengalami peningkatan.
- q. Jawandi, dkk (2013) dari Universitas Sebelas Maret Surakarta berjudul “Permainan *Smart Monopoly* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penggunaan media yang menyenangkan mampu menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan, 2) kartu *creativity room*, dinding kreatif dan sertifikat dalam permainan monopoli berisi tugas-tugas dengan berbagai kemungkinan jawaban yang dapat merangsang kreativitas siswa, 3) siswa mengembangkan kreativitas melalui proses berpikir kreatif yaitu dengan memikirkan strategi untuk menang, 4) siswa mengembangkan kreativitas melalui produk, yaitu berupa hasil pemecahan masalah yang dihadapi dengan cara yang bebas dan orisinil.

- r. Fitriyawany (2013) dari Keguruan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh Berjudul “Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya”. Hasil penelitian menunjukkan: persentase diperoleh 90.32% bahwa mahasiswa lulus secara individual, sehingga secara klasikal hasil belajar mahasiswa adalah tuntas. Selain itu, kinerja mahasiswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor pada kelas eksperimen juga menunjukkan hasil yang positif.
- s. Yeni, Hasan, & Tarmansyah (2013) dari FIP UNP Berjudul “Efektifitas Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan bagi Anak Kesulitan Belajar di Min Koto Luar, Kecamatan Pauh”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi efektif untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan bilangan bagi anak berkesulitan belajar (X) kelas II di MIN Koto Luar, Kecamatan Pauh.
- t. Suprpto (2013) dari SMA Negeri 11 Yogyakarta Berjudul “Permainan Monopoli sebagai Media untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa berdasarkan penelitian permainan monopoli sebagai media pembelajaran sub materi sel pada siswa IPA yang dilakukan oleh Susanto, dkk. (2012) aspek kelayakan 90%, aspek visual 94%, aspek fungsi media 92,86%. Berdasarkan penelitian tersebut maka media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran.
- u. Rahaju, dkk dari Universitas Kanjuruhan Malang berjudul “Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa prestasi belajar siswa semakin meningkat. Peningkatan pada setiap tahap sebanyak 23,3%. Nilai rata-rata juga meningkat, yaitu dari 63 pada tahap pratindakan, menjadi 71 pada siklus I, dan menjadi 83 pada siklus II. Dengan demikian, pembelajaran berbasis PMI dapat meningkatkan prestasi belajar matematika. Ucus (2014) dan Park (2012) bahwa penggunaan permainan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
- v. Lubis & Harahap dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Berjudul “Penggunaan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi

Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa berdasarkan analisis data hasil belajar siswa diketahui ada peningkatan hasil belajar akuntansi siswa dengan menggunakan media monopoli. Hal ini dapat diketahui dari hasil belajar setiap siklus I dan II. Pada saat pretes terdapat 15 (42,85%) orang siswa yang tuntas belajar dengan nilai rata-rata siswa adalah 52,74, sedangkan pada siklus I terdapat 23 (65,71%) orang yang tuntas dengan nilai rata-rata siswa sebesar 66,2, dan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas belajar menjadi 31 orang siswa (88,57%) dengan nilai rata-rata siswa sebesar 81,51, maka peningkatan nilai rata-rata pada siklus I ke siklus II sebesar 15,31 poin.

- w. Khairunnisa, Hakam, & Amaliyah dari Universitas Negeri Jakarta berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Muatan pelajaran Pendidikan Agama Islam”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa media pembelajaran ini mendapatkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, serta tanggapan siswa secara keseluruhan termasuk dalam kategori “Sangat Baik” yang artinya media layak digunakan dalam pembelajaran.
- x. Jamilah dan Yuliyanti dari SMK Negeri 11 Bandung yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Akuntansi terhadap Hasil Belajar”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan: bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada siswa di kelas yang menggunakan media permainan monopoli dengan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media permainan monopoli. Dengan demikian, media permainan monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
- y. Yanti & Anggraini dari FKIP-UNRIKA Berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart terhadap Hasil Belajar Siswa pada Bidang Studi Sejarah Kelas X di SMA Negeri 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa secara keseluruhan, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan dari penerapan media *monopoly game smart* dalam proses pembelajaran Sejarah pada siswa kelas X di SMA N 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015.

- z. Deriliana, Ulfah, & Purwaningsih dari FKIP Untan yang berjudul “Efektivitas Media Permainan Monopoli terhadap Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Akuntansi SMA”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa implementasi proses pembelajaran dengan media permainan monopoli dapat dikatakan berjalan baik yang diketahui dari hasil skor pengamatan aktivitas belajar siswa yang didapat yaitu 80,22 yang masuk dalam kategori A.
- aa. Triastuti, Akbar, & Irawan dari Universitas Negeri Malang yang berjudul “Penggunaan Media Papan Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar”. Menyatakan bahwa pembelajaran dengan melibatkan anak-anak melalui kegiatan permainan dapat memberikan pelayanan belajar yang menyenangkan bagi siswa.
- bb. Kusuma & Irawati dari Universitas Negeri Malang yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan “Hunting Treasure” pada Materi Himpunan untuk Siswa Kelas Bilingual VII-A di SMP Negeri 16 Malang”. Menyatakan bahwa media permainan “Hunting Treasure” terbukti efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Hamalik (1986) dalam Arsyad (2014:19-20) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Pada pembelajaran IPS, media pembelajaran berfungsi sebagai: (1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indra; (3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya; dan (5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

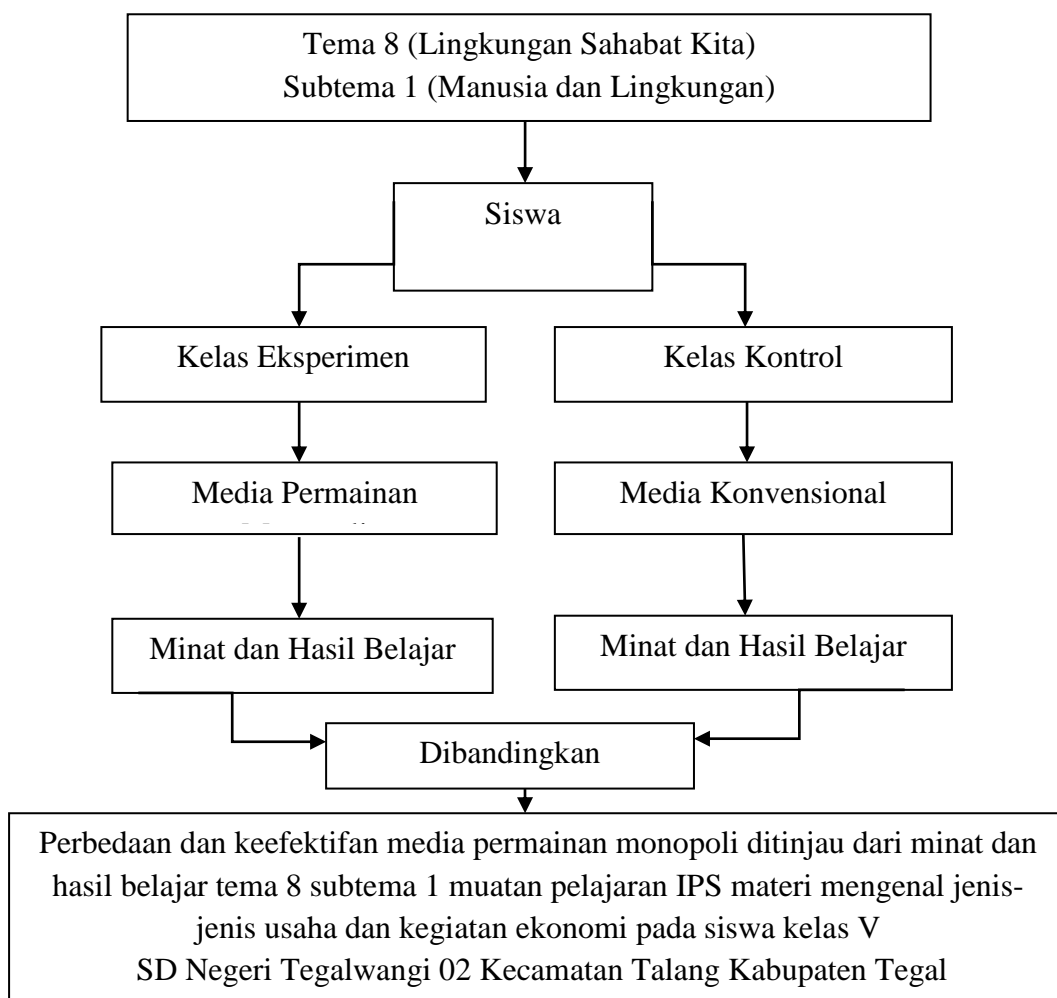
Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Proses belajar yang erat kaitannya dengan media adalah minat belajar siswa. Minat belajar siswa dapat diukur dari kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran IPS.

Pada kenyataannya yang peneliti temukan, masih banyak guru yang menggunakan media-media sederhana dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS. Bahkan ada sebagian guru yang tidak menggunakan media. Mereka masih berpikir bahwa media sederhana sudah cukup untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya pada pembelajaran tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal, guru menggunakan media konvensional (gambar). Seiring berkembangnya kreativitas seseorang untuk menjadikan sebuah permainan yang dijadikan media pembelajaran di dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS justru akan lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan menggunakan media pembelajaran seperti permainan, bisa menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran dan jauh dari rasa jenuh atau bosan. Salah satu media pembelajaran dalam bentuk permainan yaitu media permainan monopoli.

Media permainan monopoli yaitu sebagai media pembelajaran yang bermain ketangkasan strategi di mana karakteristik permainan ini sangat cocok dimainkan oleh anak-anak maupun remaja bahkan orang dewasa sekalipun. Dengan media tersebut yang dijadikan media pembelajaran siswa-siswa akan menjadi tertarik mengikuti proses pembelajaran. Media permainan monopoli

berukuran seperti pada umumnya tetapi akan dibuat dalam jumlah banyak agar setiap siswa dapat memainkan. Media permainan monopoli yang digunakan dapat melibatkan belajar melalui berbagai indra siswa. Sedangkan media gambar hanya menekankan persepsi indra mata. Oleh karena itu, peneliti menduga bahwa media permainan monopoli akan dapat meningkatkan minat belajar pada siswa.

Berikut ini adalah kerangka berpikir Keefektifan Penggunaan Media Permainan Monopoli ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar tema 8 subtema 1 materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal yang disajikan dalam bentuk diagram.



Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dapat peneliti rumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

- Ho1: Tidak ada perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media konvensional (gambar) pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ($H_0 : \mu_1 = \mu_2$).
- Ha1: Terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media konvensional (gambar) pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ($H_a : \mu_1 \neq \mu_2$).
- Ho2: Tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media konvensional (gambar) pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha kegiatan ekonomi ($H_0 : \mu_1 = \mu_2$).
- Ha2: Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media konvensional (gambar) pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ($H_a : \mu_1 \neq \mu_2$).
- Ho3: Penggunaan media permainan monopoli tidak efektif ditinjau dari minat belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V ($H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$).
- Ha3: Penggunaan media Permainan Monopoli efektif ditinjau dari minat belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V ($H_a : \mu_1 > \mu_2$).

Ho4: Penggunaan media permainan monopoli tidak efektif ditinjau dari hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V ($H_a : \mu_1 \leq \mu_2$).

Ha4: Penggunaan media permainan monopoli efektif ditinjau dari hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V ($H_a : \mu_1 > \mu_2$).

BAB III

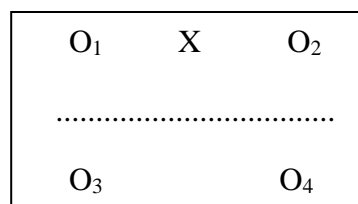
METODE PENELITIAN

Bagian metode penelitian menjelaskan tentang desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, prosedur penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, definisi operasional variabel, data penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, uji prasyarat analisis, dan teknik analisis data.

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental*. Pemilihan desain ini disebabkan peneliti tidak mampu mengontrol secara ketat masuknya pengaruh variabel-variabel luar. Selanjutnya, di dalam desain penelitian *quasi experimental* dibagi menjadi dua bentuk, salah satunya yaitu bentuk *nonequivalent control group design* yang dipilih sebagai desain dalam penelitian ini. Sugiyono (2014:118) mengungkapkan bahwa “*nonequivalent control group design* hampir sama dengan *pretest-posttest control group design* pada *true experimental design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara random”.

Gambaran dari *nonequivalent control group design* yakni seperti di bawah ini menurut Sugiyono (2014:118),



Gambar 3.1 Desain *Nonequivalent Control Group*

Keterangan:

O₁ = Keadaan awal kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan

O₃ = Keadaan awal kelas kontrol sebelum diberi perlakuan

X = Perlakuan yang diberikan, yaitu penerapan media permainan monopoli

O₂ = Keadaan akhir kelas eksperimen

O₄ = Keadaan akhir kelas kontrol

Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan (X), sedangkan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Kelompok O₁ (kelompok eksperimen) diberi perlakuan (X) yaitu dengan menggunakan media Permainan Monopoli. Kelompok O₃ (kelompok kontrol) tidak diberi perlakuan (X) yaitu tidak menggunakan media Permainan Monopoli, Kedua kelompok tersebut diberi *pretest* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam keadaan awal. Kedua kelompok bisa dijadikan sebagai subyek penelitian jika memenuhi syarat, yaitu apabila hasil *pretest* antara kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan. Setelah memenuhi syarat, kelompok eksperimen diberikan perlakuan, kemudian diadakan *posttest* untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan. Kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan tetapi tetap diadakan *posttest*. Hasil *posttest* pada kelompok kontrol digunakan sebagai pembandingan dampak perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen.

Posttest bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan dan keefektifan pada minat dan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media permainan monopoli dan dengan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan, hanya menggunakan media gambar. Hasil *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol (O₂ dan O₄) dibandingkan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan dari keduanya. Untuk menguji keefektifan, yaitu dapat dilakukan dengan menggunakan rumus $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$ (Sugiyono, 2014:118).

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada bulan Desember 2019 berupa pengajuan judul pada dosen pembimbing dan dilanjutkan dengan penyusunan proposal skripsi hingga bulan Januari 2020. Pada bulan Januari minggu keempat, peneliti melakukan seminar proposal dan selanjutnya merevisi bagian proposal yang telah dikoreksi oleh dosen penguji. Setelah revisi proposal disetujui oleh dosen penguji dan pembimbing, maka penelitian dilanjutkan dengan melakukan uji validitas instrumen penelitian secara logis dan empiris, instrumen divalidasi dan dilanjutkan dengan mengurus ijin penelitian.

Peneliti melaksanakan penelitian pada bulan Februari minggu ketiga hingga Februari minggu keempat 2020. Penelitian dilakukan selama empat kali pertemuan, selanjutnya setelah dilakukan penelitian maka peneliti melakukan pengolahan data dan pembuatan laporan penelitian serta dilakukan pengujian hasil penelitian. Tempat yang dipilih untuk dilaksanakan penelitian yaitu SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal. Kelas yang digunakan untuk menjadi kelas eksperimen yaitu kelas VB dan untuk kelas kontrol menggunakan kelas VA.

Peneliti memilih SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal dikarenakan sekolah ini memiliki kelas paralel, kemampuan siswa relatif sama antara kelas VA dan VB, kualitas pendidikan guru sama, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Peneliti menggunakan SD Negeri Mejasem Barat 01 sebagai kelas uji coba, dikarenakan memiliki kesamaan seperti akreditasi dan kualitas guru.

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2019 hingga Maret 2020. Dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap kegiatan, yaitu kegiatan sebelum penelitian berlangsung, kegiatan pada saat penelitian, dan kegiatan setelah penelitian berlangsung. Kegiatan sebelum penelitian berlangsung yaitu: (1) peneliti mengajukan topik skripsi kepada dosen pembimbing yang telah dibagi

sebelumnya; (2) setelah mendapatkan persetujuan dosen pembimbing peneliti mengajukan SK pembimbing skripsi; (3) selanjutnya peneliti melakukan observasi dan wawancara ke beberapa sekolah dasar yang telah direkomendasikan oleh pihak UPTD; (4) setelah melakukan observasi dan wawancara peneliti menyusun proposal penelitian; (5) selanjutnya proposal tersebut dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan peneliti melakukan revisi terhadap proposal tersebut; (6) selanjutnya peneliti melakukan penyusunan instrumen penelitian; (7) setelah melakukan penyusunan instrumen dan telah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, peneliti melakukan seminar proposal; (8) selanjutnya peneliti melakukan uji terhadap instrumen penelitian tersebut.

Kegiatan penelitian dilakukan pada bulan Februari 2020. Sebelum peneliti melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti meminta surat izin penelitian dari lembaga UNNES. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal pada kelas VB sebagai kelas eksperimen dan kelas VA sebagai kelas kontrol. Sebelum dilaksanakan proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlebih dahulu kedua kelas dilakukan tes awal (*pretest*), yang bertujuan untuk mengetahui kondisi awal masing-masing kelas yang dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2020. Kelas eksperimen melaksanakan penelitian sejumlah 4 kali pada tanggal 18 Februari, 20 Februari, 25 Februari, dan 27 Februari 2020, pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran permainan monopoli. Pada kelas kontrol peneliti melakukan penelitian sejumlah 4 kali yang dilaksanakan pada tanggal 17 Februari, 21 Februari, 24 Februari, dan 28 Februari 2020, pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan, hanya menggunakan media gambar sebagai media pembelajaran. Setelah dilaksanakan pengajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti melakukan tes akhir (*posttest*) kepada kedua kelas yang dilaksanakan pada tanggal 29 Februari 2020.

Setelah dilaksanakannya kegiatan penelitian, peneliti melakukan pengolahan data hasil penelitian berupa data hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk dibandingkan antara kedua kelas tersebut apakah terdapat perbedaan dan keefektifan atau tidak, selain data hasil belajar

peneliti mengolah data minat belajar siswa tentang materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi dan melakukan penyusunan laporan. Selanjutnya peneliti mengkonsultasikan data hasil penelitian dan laporan kepada dosen pembimbing serta melakukan penyelesaian akhir.

3.4 Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel merupakan subjek yang akan digunakan sebagai sumber data penelitian. Selengkapnya tentang populasi dan sampel akan dijelaskan sebagai berikut:

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2014:297), populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”. Jenis populasi yang digunakan dalam penelitian ini yakni populasi terbatas, karena data yang diteliti diketahui jumlahnya secara pasti. Populasi dalam penelitian ini yaitu banyaknya siswa kelas V pada kelas eksperimen dan kontrol. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal. Jumlah populasi sebanyak 58 siswa yang terdiri dari 28 siswa kelas VB SD Negeri Tegalwangi 02 (kelas eksperimen) dan 30 siswa kelas VA SD Negeri Tegalwangi 02 (kelas kontrol). Penentuan populasi dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa faktor, yaitu: (1) keadaan lingkungan sosial yang masih dalam satu wilayah; (2) guru di kedua kelas tersebut memiliki kualifikasi yang sama, sama-sama berpendidikan terakhir strata 1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar; (3) sarana dan prasarana sekolah yang cukup memadai; dan (4) siswa kelas VA dan VB memiliki kemampuan yang relatif sama.

3.4.2 Sampel

Arikunto (1998) dalam Riduwan (2013:10) “sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang akan digunakan untuk penelitian”. “Pengambilan

sampel harus memenuhi syarat representatif, artinya sampel yang diambil benar-benar mewakili populasi yang ada” (Sudaryono, 2019:176). Jika sampel tidak representatif maka tidak dapat dijadikan subjek penelitian. Agar sampel yang diambil dapat representatif perlu memberlakukan teknik pengambilan sampel.

Sugiyono (2014:121) mengemukakan, “teknik *sampling* adalah teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel”. Menurut Sugiyono (2014:125), “*nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Pada penelitian ini, menggunakan teknik penarikan sampel *nonprobability* dengan bentuk sampel jenuh”.

“Teknik *sampling* jenuh, yaitu teknik penentuan sampel di mana setiap anggota populasi dipilih menjadi sampel” (Thoifah, 2015:32). Teknik *sampling* tersebut dilakukan atas dasar anggota populasi yang relatif kecil, kurang dari 100. Thoifah (2015:15-6) menyatakan bahwa, “jika jumlah populasi penelitian kurang dari 100, sebaiknya seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel”. Atas dasar inilah peneliti menggunakan teknik *sampling* jenuh untuk melakukan penelitian. Teknik *sampling* jenuh juga dapat menghasilkan generalisasi dengan tingkat kesalahan relatif kecil. Dalam penelitian ini terdapat 28 sampel dari kelas eksperimen (VB) dan 30 sampel kelas kontrol (VA).

3.5 Variabel Penelitian

Sudaryono (2019:159) menjelaskan bahwa “variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Kemudian menurut Kerlinger (2002) dalam Sudaryono (2019:159) “variabel adalah kontruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari”. “Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono,

2014:64). Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel, yaitu variabel *independen* dan variabel *dependen*.

3.5.1 Variabel Independen

Variabel *independen* disebut juga sebagai variabel bebas. Sugiyono (2014:64) mengemukakan bahwa “variabel *independen* merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat)”. Variabel independen dalam penelitian ini yaitu penggunaan media *Permainan Monopoli*.

3.5.2 Variabel Dependen

Variabel *dependen* disebut juga sebagai variabel terikat. Menurut Sugiyono (2014:64), “variabel *dependen* adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel *dependen* yaitu minat belajar dan hasil belajar IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V.

3.6 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan petunjuk mengenai variabel yang diamati dalam penelitian yang memiliki tujuan untuk menyamakan persepsi antara peneliti dengan pembaca terhadap variabel penelitian tersebut. Variabel dalam penelitian ini berupa variabel bebas dan variabel terikat. Pembahasan definisi operasional variabel dalam penelitian dijelaskan selengkapnya sebagai berikut:

3.6.1 Variabel Penerapan Media Permainan Monopoli

Permainan Monopoli adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Media permainan monopoli merupakan media inovatif yang dibuat dan dikreasikan. Kotak dalam permainan monopoli dapat diisi oleh materi pelajaran yang dapat dijadikan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar karena sifatnya menarik, dan membuat siswa bersemangat. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui keefektifan penggunaan media permainan

monopoli dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal.

3.6.2 Variabel Minat Belajar Siswa

Sudaryono (2019:298) menyatakan, “Minat adalah kesadaran yang timbul bahwa objek tertentu sangat disenangi dan melahirkan perhatian yang tinggi bagi individu terhadap objek tersebut”. Minat belajar juga merupakan kemampuan siswa dalam belajar dan memerhatikan hal yang disukainya tanpa adanya paksaan. Minat siswa dalam belajar dapat dibangkitkan melalui media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang menarik akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Variabel minat belajar dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa untuk pembelajaran tema 8 subtema 1 muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Minat belajar siswa dapat diukur dengan dimensi dan indikator minat belajar siswa. Minat belajar dalam penelitian ini akan diukur dengan menggunakan angket yang menggunakan dimensi dan indikator minat belajar siswa dalam Sudaryono (2019:299) dapat dibaca pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.1 Dimensi dan Indikator Minat Belajar Siswa

No	Dimensi	Indikator
1.	Kesukaan	Gairah
		Inisiatif
2.	Ketertarikan	Responsif
		Kesegeraan
3.	Perhatian	Konsentrasi
		Ketelitian
4.	Keterlibatan	Kemauan
		Keuletan
		Kerja Keras

Adapun pedoman penskorannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Pedoman Penskoran

No.	Jenis Pernyataan	Penskoran			
		SL	S	JR	TP
1.	Pernyataan positif	4	3	2	1
2.	Pernyataan negative	1	2	3	4

Keterangan:

SL : Selalu (apabila dilakukan secara terus-menerus).

S : Sering (apabila dilakukan secara terus-menerus, namun pernah sekali tidak melakukannya).

JR : Jarang (apabila tidak dilakukan dan lebih banyak tidak melakukan).

TP : Tidak Pernah (apabila tidak pernah melakukan sama sekali).

(Sugiyono, 2014:136)

3.6.3 Variabel Hasil Belajar Siswa

Variabel hasil belajar siswa dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa yang diukur dengan menggunakan instrumen tes dan menekankan ranah kognitif yang dicapai oleh siswa. Peneliti menggunakan ranah kognitif dari tingkatan C1 (ingatan), C2 (pemahaman), dan C3 (penerapan). Peneliti menggunakan tes akhir berupa pilihan ganda yang memiliki tingkat kesukaran mudah, sedang, dan sulit untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

3.7 Data Penelitian

Penelitian ini membutuhkan beberapa data yang digunakan untuk menganalisis keberhasilan penelitian. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, yaitu:

3.7.1 Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yang dikumpulkan dalam penelitian eksperimen, yaitu tes awal dan tes akhir pada siswa kelas VA dan VB SDN Tegalwangi 02. Selanjutnya, data kualitatif berupa hasil wawancara tidak terstruktur.

3.7.2 Sumber data

Pengumpulan data dalam penelitian dapat menggunakan sumber primer maupun sumber sekunder. Sumber primer merupakan sumber data yang langsung didapatkan dari narasumber tersebut dan narasumber tersebut langsung memberikan data kepada pengumpul data, sedangkan sumber sekunder merupakan sumber yang dalam memberikan data tidak langsung kepada pengumpul data tersebut (Sugiyono, 2014:187).

Arikunto (2013:172) “sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh”. Sumber data dalam penelitian ini, yaitu guru dan siswa kelas V SD Negeri Mejasem Barat 01 Kabupaten Tegal dan SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal. Sumber data yang diperoleh dari guru SD Negeri Mejasem Barat 01 Kabupaten Tegal yang digunakan sebagai kelas uji coba berupa nama siswa dan data nilai uji coba siswa, sedangkan di SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol berupa nama siswa, silabus pembelajaran, dan informasi mengenai proses pembelajaran pada muatan pelajaran IPS yang selama ini sudah dilakukan oleh guru. Sementara itu, data yang diperoleh dari siswa di SD Negeri Mejasem Barat 01 berupa nilai hasil uji coba soal dan minat belajar siswa, sedangkan di SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal berupa data nilai tes awal, minat belajar siswa, dan hasil belajar siswa kelas V.

3.7.2.1 Daftar Nama Siswa Kelas V SD Negeri Mejasem Barat 01 Kabupaten Tegal

Penelitian ini membutuhkan data daftar nama siswa kelas V SD Negeri Mejasem Barat 01 Kabupaten Tegal. Daftar nama siswa pada SD Negeri Mejasem Barat 01 Kabupaten Tegal ini digunakan untuk mengetahui nama-nama siswa

yang terdapat pada kelas uji coba, sehingga dapat mempermudah peneliti untuk mengenali siswa dan mempermudah dalam proses kegiatan melakukan uji coba soal, angket minat belajar dan media pembelajaran.

3.7.2.2 Daftar Nama Siswa Kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal

Penelitian ini membutuhkan daftar nama siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Daftar nama siswa pada SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal ini digunakan untuk mengetahui nama-nama siswa yang terdapat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat mempermudah peneliti untuk mengenali siswa dan mempermudah dalam proses penelitian.

3.7.2.3 Data Nilai Hasil Uji Coba Soal dan Minat Belajar

Data nilai hasil uji coba soal dan minat belajar siswa digunakan untuk mengetahui item pernyataan minat belajar siswa mana telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas, dan untuk mengetahui pertanyaan mana yang sudah memenuhi kriteria validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, serta daya beda rata-rata soal, sehingga dapat digunakan untuk tes awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*) dalam penelitian.

3.7.2.4 Data Nilai Tes Awal

Data nilai tes awal dalam penelitian digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Salah satu syarat dilaksanakannya penelitian eksperimen, yaitu adanya kemampuan awal yang relatif sama antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.7.2.5 Data Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal Materi Mengenal Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi

Data minat belajar siswa digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran permainan monopoli yang digunakan pada kelas eksperimen dan media pembelajaran berupa gambar pada kelas kontrol. Kedua kelompok data tersebut kemudian akan dibandingkan. Perbandingan kedua kelompok data

tersebut akan digunakan untuk menguji hipotesis ada atau tidaknya perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.7.2.6 Data Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal Materi Mengenal Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan ekonomi

Data nilai hasil belajar siswa digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran permainan monopoli yang digunakan pada kelas eksperimen dan media pembelajaran berupa gambar pada kelas kontrol. Kedua kelompok data tersebut kemudian akan dibandingkan. Perbandingan kedua kelompok data tersebut akan digunakan untuk menguji hipotesis ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti mencari beberapa data. Untuk mendapatkan data-data tersebut, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dokumentasi, angket dan tes. Berikut uraian selengkapnya:

3.8.1 Wawancara

Menurut Sugiyono (2014:188), “wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti akan mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit”. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Sugiyono (2014:197) menyatakan “wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya”. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Dalam wawancara tidak terstruktur responden bebas memberikan jawaban. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh

peneliti dapat dijawab secara bebas oleh responden tanpa terikat pada struktur atau pola tertentu.

Wawancara tidak terstruktur dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal kepada guru kelas V pada tanggal 28 Maret 2019. Inti dari wawancara penelitian ini, yaitu untuk mendapatkan data awal penelitian terkait karakteristik siswa, kemampuan siswa secara umum, pembelajaran IPS yang selama ini berlangsung, model atau metode pembelajaran yang digunakan guru, media pembelajaran IPS yang digunakan guru, Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) pada muatan pelajaran IPS, dan hasil belajar siswa sebelum dilakukannya penelitian. Melalui wawancara, peneliti mendapatkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai data untuk penelitian.

3.8.2 Observasi

“Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan” (Sudaryono, 2019:226). “Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar” (Sugiyono, 2014:196). Menurut Sukmadinata (2010:220) “observasi dapat mengukur atau menilai kegiatan yang berkenaan dengan cara guru mengajar, siswa belajar, kepala sekolah yang sedang memberikan pengarahan, personil bidang kepegawaian yang sedang rapat, dsb”.

Teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas dan lingkungan sekolah yang dilakukan pada saat observasi awal di SD Negeri Tegalwangi 02, kemudian observasi juga digunakan untuk mengamati penggunaan media pembelajaran di kelompok eksperimen maupun kontrol. lembar pengamatan penggunaan media pembelajaran dijadikan pedoman dalam mengamati penggunaan media pembelajaran di kelompok eksperimen maupun kontrol.

3.8.3 Dokumentasi

Peneliti mengumpulkan data menggunakan teknik dokumentasi. Hasil dokumentasi disebut dokumen. Menurut Sugiyono (2014:326), “dokumentasi

merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang”. Sedangkan menurut Sudaryono (2019:299), “dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data yang relevan penelitian”. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mencari data awal berupa nama siswa dan guru, silabus pembelajaran, program semester, jadwal pelajaran, dan data nilai Penilaian Akhir Semester gasal siswa kelas V SDN Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2019/2020. Selanjutnya yaitu foto kegiatan siswa dan video pembelajaran yang digunakan sebagai penunjang dalam kegiatan penelitian dan bukti telah dilaksanakannya penelitian.

3.8.4 Tes

Menurut Riduwan (2013:57) “tes sebagai instrumen pengumpul data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. Menurut Sudijono (2003) dalam sudaryono (2019:228), “tes adalah alat ukur atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian”. Pada umumnya tes digunakan untuk mengukur atau menilai hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif yang berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran.

Pada penelitian ini, tes berfungsi untuk menilai hasil pembelajaran muatan pelajaran IPS pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah tiap-tiap kelas mendapatkan perlakuan. Tes tersebut dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut: (1) Prosedur tes: Tes awal dan tes akhir; (2) Jenis tes: Tertulis; (3) Bentuk tes: Pilihan ganda dengan 4 opsi; dan (4) Alat tes: Soal-soal.

3.8.5 Angket

“Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya” (Sugiyono, 2014:193). Menurut Sudaryono (2019:217-218), angket terdiri dari angket terbuka dan tertutup. Angket terbuka adalah angket yang berisi

pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan pokok yang bisa dijawab atau direspons oleh responden secara bebas. Sementara itu, angket tertutup adalah angket yang berisi pertanyaan atau pernyataan yang sudah disusun secara berstruktur di samping ada pertanyaan pokok atau pernyataan utama, juga ada anak pernyataan atau subpertanyaan. Dalam angket tertutup, pertanyaan atau pernyataan-pernyataan telah memiliki alternatif jawaban (*option*) yang tinggal dipilih oleh responden. Pada penelitian ini, angket yang digunakan yaitu angket tertutup.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini berjenis *checklist* dengan menggunakan Skala Likert modifikasi. Menurut Riduwan (2013:38), “Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial”. Modifikasi dilakukan atas pertimbangan ketika siswa bingung untuk menentukan pilihan jawaban, sehingga siswa lebih cenderung memilih pilihan yang letaknya di tengah. Hal demikian memungkinkan ketidakvalidan jawaban siswa. Peneliti menyebar angket untuk mengukur minat belajar siswa pada pembelajaran IPS pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.9 Instrumen Penelitian

Arikunto (1995) dalam Riduwan (2013:51) “instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya”. Kemudian Sugiyono (2014:148), “menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian”. Jumlah instrumen yang digunakan dalam penelitian tergantung pada jumlah variabel yang diteliti. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman wawancara, pedoman observasi, dokumen, angket dan soal tes.

3.9.1 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai instrumen penelitian berbentuk pedoman wawancara tidak terstruktur. Pedoman

wawancara tidak terstruktur ini digunakan untuk mendapatkan informasi awal tentang berbagai permasalahan yang ada, sehingga peneliti dapat menentukan secara pasti permasalahan apa yang akan diteliti.

3.9.2 Lembar Pengamatan (Observasi)

Lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk menilai pelaksanaan pembelajaran dengan media permainan monopoli dan media konvensional. Lembar pengamatan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli digunakan pada kelompok eksperimen (VB) dan media konvensional (gambar) pada kelompok kontrol (VA). Pengamatan pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan setiap pertemuan oleh guru kelas yang bersangkutan.

Lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran disusun berdasarkan skala penilaian (*rating scale*) dengan rentangan angka 4,3,2,1. Sudaryono (2019:205) menyatakan bahwa pada skala penilaian (*rating scale*), si penilai memberi angka pada suatu kontinum di mana individu atau objek akan ditempatkan. Penilai terdiri dari beberapa orang dan penilai ini adalah orang-orang yang mengetahui bidang yang dinilai. Pengisian lembar pengamatan yaitu dengan memberi tanda cek (√). Cara menghitung presentase pelaksanaan pembelajaran berdasarkan lembar pengamatan untuk setiap pertemuan yaitu:

$$\text{Nilai pelaksanaan pembelajaran} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan kriteria yaitu:

- 1) 0% - 24,99% : rendah
- 2) 25% - 49,99% : sedang
- 3) 50% - 74,99% : tinggi
- 4) 75% - 100% : sangat tinggi

(Yonny, 2017:175-6).

3.9.3 Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG)

Alat penilaian kemampuan guru (APKG) sebagai suatu alat untuk mengukur tingkat kemampuan guru, baik yang sudah dimiliki maupun belum

dimiliki oleh seorang guru, dan diharapkan dapat memenuhi akan kebutuhan untuk dapat mengatasi kesulitan-kesulitan yang ditemui. Menurut Neolaka, dkk (2017:150) APKG adalah suatu alat untuk mengukur tingkat kualitas kemampuan guru yang bersifat *generic essentials*. Dikatakan *generic* karena kemampuan tersebut secara umum harus dimiliki oleh setiap guru dari bidang studi mana pun. Dikatakan *essentials*, karena di antara kemampuan-kemampuan itu, merupakan kemampuan yang penting-penting saja. Ini tidak berarti bahwa kemampuan yang lain tidak perlu atau dapat dibuang melainkan masih sangat diperlukan hanya harus diukur dengan alat lain.

Menurut Neolaka, dkk (2017:150) ada aspek penting yang diukur oleh alat penilaian kemampuan guru/APKG, yaitu: (1) Kemampuan dalam membuat rencana pengajaran/RPP; (2) Kemampuan dalam melaksanakan prosedur pengajaran; (3) Kemampuan dalam melakukan hubungan antarpribadi.

3.9.4 Daftar Cek

Sudaryono (2019:220) menyatakan, “Daftar cek atau *checklist* adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang akan diamati”. Sukmadinata (2010:228) daftar cek merupakan bentuk skala dengan sejumlah pernyataan yang harus direspon dengan cara membuat tanda cek pada instrumen tersebut. Dengan adanya daftar cek dapat dipastikan bahwa peneliti mencatat semua kejadian yang dianggap penting dalam penelitian. Daftar cek digunakan untuk beberapa instrumen, karena daftar cek sendiri memiliki wujud yang bermacam-macam. Daftar cek dalam penelitian ini digunakan sebagai format dalam angket dan lembar observasi.

3.9.5 Media Permainan Monopoli

Media permainan monopoli merupakan media yang akan digunakan dalam penelitian ini. Sebelum digunakan sebagai media pembelajaran dalam penelitian media harus dilakukan validitas media, Menurut Sugiyono (2014:361), menyatakan bahwa validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Pengujian validitas media memiliki tujuan agar media sesuai dengan kriteria yang

diharapkan dan dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang layak untuk digunakan peneliti.

Kriteria pemilihan media bersumber pada konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari konstruksional secara keseluruhan. Menurut Azhar (2014:74-6) ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu: (1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; (2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran; (3) Praktis; (4) Guru terampil menggunakannya; (5) Pengelompokkan sasaran; (6) Mutu teknis.

Dalam pengujian validitas media dilakukan oleh penilai ahli, yaitu Dosen pembimbing. Selanjutnya apabila media pembelajaran yang dianalisis telah disahkan oleh penilai ahli, dapat dikatakan media tersebut telah memenuhi kriteria validitas dan siap untuk digunakan dalam penelitian.

3.9.6 Angket Minat Belajar

Angket minat belajar dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan Skala Likert. “Skala Likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau fenomena sosial” (Sugiyono, 2014:136), yang sudah dimodifikasi menjadi 4 alternatif pilihan jawaban, yaitu Selalu (SL), Sering (SR), Jarang (JR), dan Tidak Pernah (TP) (Sugiyono, 2014:136). Modifikasi angket dilakukan untuk pertimbangan bahwa ketika siswa bingung menentukan pilihan jawaban, siswa lebih cenderung memilih jawaban yang letaknya di tengah yang merupakan sebagai pilihan netral, ragu-ragu sehingga memungkinkan ketidakvalidan jawaban siswa. Instrumen angket terdiri dari angket positif dan angket negatif, yang memiliki penskoran berbeda. Pedoman penskoran jawaban positif dan negatif dapat di lihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Pedoman penskoran Jawaban Positif dan Negatif

Jawaban Positif	Nilai	Jawaban Negatif
Selalu	4	Tidak Pernah
Sering	3	Jarang
Jarang	2	Sering
Tidak Pernah	1	Selalu

Sumber: Sugiyono (2014:136).

Angket minat mencantumkan dimensi yang mencakup empat indikator minat belajar siswa yaitu kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan. Adapun dimensi kesukaan terdiri dari indikator gairah dan inisiatif. Dimensi ketertarikan terdiri dari indikator responsif, kesegeraan, dan ketelitian. Dimensi perhatian terdiri dari indikator konsentrasi dan ketelitian. Dimensi keterlibatan terdiri dari indikator kemauan, keuletan, dan kerja keras (Sudaryono, 2019:299).

Sebelum instrumen digunakan untuk pengujian, terlebih dahulu perlu dilakukan uji validitas. Menurut Sudaryono (2019:315) “validitas adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya”. Dengan kata lain, validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk mengetahui apakah angket minat belajar mampu menghasilkan data yang akurat dan sesuai dengan tujuan ukur, angket tersebut harus valid.

Dalam penelitian ini, validitas instrumen yang digunakan adalah validitas konstruk. Pada instrumen non tes yang digunakan untuk mengukur sikap cukup memenuhi validitas konstruksi (Sugiyono, 2014:172). Untuk menguji validitas konstruksi (*construct validity*), dapat digunakan pendapat para ahli. Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur berdasarkan teori tertentu, yang selanjutnya adalah berkonsultasi dengan para ahli. Para ahli akan memberi pendapat tentang instrumen yang telah dibuat (Sugiyono, 2014:172). Selain validitas konstruk, angket minat juga akan di uji validitas isi (logis) dengan menggunakan lembar telaah validitas logis. Pengujian akan dilakukan oleh Dosen Pembimbing dan Guru Kelas V SD Negeri Tegalwangi 02.

Menurut Sugiyono (2016:195) pertanyaan dalam angket sebaiknya tidak terlalu panjang, sehingga responden akan merasa jenuh dalam mengisi. Disarankan empirik jumlah pertanyaan yang memadai adalah antara 20 s/d 30 pertanyaan. Penelitian ini menggunakan 25 butir pernyataan, namun dalam uji coba angket soal dipararelkan menjadi 40 butir yang terdiri dari 22 angket positif dan 18 negatif. Sebelum diujicobakan kepada siswa SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal, butir pernyataan angket terlebih dahulu ditelaah oleh tim ahli dan angket diuji dengan validitas dan reliabilitas.

3.9.6.1 Uji Validitas Angket Minat

Sugiyono (2014:361), menyatakan bahwa validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Pengujian validitas instrumen memiliki tujuan agar instrumen sesuai dengan kriteria yang diharapkan dan dapat dikategorikan sebagai instrumen yang layak untuk digunakan peneliti. Terdapat dua jenis validitas untuk instrumen penelitian, yaitu validitas logis dan validitas empiris. Penjelasan uji validitas angket minat lebih lanjut dijelaskan sebagai berikut:

3.9.6.1.1 Validitas Logis Angket Minat

Menurut Wahidmurni (2010) dalam Sudaryono (2019:317-8), “validitas logis adalah validitas yang diperoleh atas dasar hasil pemikiran, validitas yang diperoleh dengan berpikir secara logis. untuk sebuah instrumen evaluasi menunjuk pada kondisi bagi instrumen yang memenuhi persyaratan valid berdasarkan penalaran”. Pengujian validitas logis dilakukan dengan cara menilai kesesuaian butir-butir pernyataan dengan kriteria dan kisi-kisi angket yang telah dibuat.

Pengujian validitas logis dilakukan oleh dua penilai ahli yaitu dosen pembimbing dan guru kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal. Selanjutnya apabila angket minat belajar siswa yang dianalisis telah disahkan oleh kedua ahli, angket minat belajar dapat dikatakan telah memenuhi kriteria validitas logis dan siap untuk dilakukan uji coba kepada siswa kelas V SD Negeri Mejasem Barat 01 Kabupaten Tegal sejumlah 30 siswa.

3.9.6.1.2 Validitas Empiris Angket Minat

“Validitas empiris diuji dengan cara membandingkan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan” (Sugiyono, 2014:177). Peneliti melakukan uji coba instrumen pada kelas V SD Negeri Mejasem Barat 01 Kabupaten Tegal, untuk mengetahui validitasnya. Pengujian validitas menggunakan program SPSS 21. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka item dinyatakan valid, sedangkan $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item dinyatakan tidak valid, dengan signifikansi 0,05 (Priyatno, 2010:91).

Berdasarkan hasil validitas angket dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 21, dari 40 butir pernyataan diperoleh 25 butir pernyataan yang valid dan 15 butir pernyataan yang tidak valid. Butir angket yang valid yaitu terdapat pada nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 16, 19, 20, 22, 23, 25, 26, 29, 30, 34, 35, 36, 37, 38. Butir angket yang tidak valid yaitu terdapat pada nomor 11, 13, 14, 15, 17, 18, 21, 24, 27, 28, 31, 32, 33, 39, 40. Seluruh butir pernyataan angket minat yang valid sudah mewakili semua indikator minat yang terdapat pada kisi-kisi angket minat uji coba. Hasil uji validitas angket minat belajar uji coba di SD Negeri Mejasem Barat 01 Kabupaten Tegal selengkapnya dapat dibaca pada lampiran. Rekapitulasi uji validitas angket minat belajar dapat di lihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Rekapitulasi Uji Validitas Angket Minat Uji Coba $r_{tabel} = 0,361$, Taraf Signifikansi = 5%; dan $n=30$

Nomor Item	<i>Pearson Correlation</i>	Validitas	Nomor Item	<i>Pearson Correlation</i>	Validitas
1	0.485	Valid	21	0.078	Tidak Valid
2	0.487	Valid	22	0.661	Valid
3	0.552	Valid	23	0.392	Valid
4	0.442	Valid	24	0.231	Tidak Valid
5	0.573	Valid	25	0.543	Valid
6	0.443	Valid	26	0.596	Valid
7	0.588	Valid	27	0.283	Tidak Valid
8	0.616	Valid	28	0.296	Tidak Valid
9	0.625	Valid	29	0.539	Valid
10	0.468	Valid	30	0.584	Valid
11	0.307	Tidak Valid	31	0.292	Tidak Valid
12	0.450	Valid	32	0.115	Tidak Valid
13	0.133	Tidak Valid	33	0.290	Tidak Valid
14	0.178	Tidak Valid	34	0.449	Valid
15	-0.137	Tidak Valid	35	0.379	Valid
16	0.566	Valid	36	0.376	Valid
17	0.045	Tidak Valid	37	0.605	Valid
18	0.304	Tidak Valid	38	0.392	Valid
19	0.618	Valid	39	0.285	Tidak Valid
20	0.621	Valid	40	0.309	Tidak Valid

3.9.6.2 Uji Reliabilitas Angket Minat

Menurut Arikunto (2018:100), reliabilitas adalah keajegan atau konsistensi dari sebuah instrumen. Suatu tes memiliki reliabilitas tinggi apabila ketika tes tersebut diujikan kembali akan mempunyai hasil yang sama atau konsisten. Setelah uji validitas, diperoleh pernyataan-pernyataan pada angket minat yang valid, kemudian semua item yang valid diukur reliabilitasnya dengan menggunakan *reliability analysis*. Untuk dapat mengetahui reliabilitas butir angket, peneliti menggunakan metode *cronbach's alpha* pada program SPSS versi 21 dengan menu *analyze – scale – reliability analysis*. Untuk menentukan suatu instrumen reliabel atau tidak maka bisa menggunakan batas nilai 0,6 (Sugiyono, 2014:184). Jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,6 berarti tingkat keajegan butir pernyataan angket bernilai baik atau reliabel (Priyatno, 2010:100). Hasil uji reliabilitas angket dapat dibaca pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Uji Coba

Cronbach's Alpha	N of Items
.894	40

Dari hasil uji reliabilitas diperoleh nilai pada kolom *Cronbach's Alpha* sebesar 0,894 sehingga dapat dikatakan bahwa butir angket sudah reliabel, karena nilai *Cronbach's Alpha* $>0,6$ ($> 0,6$). Hasil uji reliabilitas angket minat uji coba selengkapya terdapat pada lampiran.

Berdasarkan analisis uji coba instrumen angket minat belajar, dapat disimpulkan bahwa pernyataan yang memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian sejumlah 25 butir pernyataan dan 25 pernyataan seluruhnya akan digunakan dalam penelitian. Keseluruhan pernyataan tersebut telah memenuhi syarat karena telah melalui uji validitas dan reliabilitas dan diketahui data tersebut valid dan reliabel. Angket yang digunakan dalam penelitian terdapat dalam lampiran.

3.9.7 Soal Tes

Soal-soal yang digunakan sebagai instrumen penelitian berbentuk pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban. Soal bentuk pilihan ganda dipilih, karena keunggulannya yang dapat diskor dengan mudah, cepat, dan objektif serta dapat mencakup ruang lingkup materi yang luas. Pembuatan soal-soal pilihan ganda didasarkan pada kompetensi dasar yang dijabarkan ke dalam indikator soal dalam bentuk kisi-kisi soal. Indikator soal yang dibuat disesuaikan dengan pembelajaran muatan pelajaran IPS kelas V pada materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Sebelum instrumen digunakan untuk mengukur hasil belajar, perlu dilakukan uji coba instrumen di luar sampel.

Uji coba instrumen dilaksanakan di kelas V SD Negeri Mejasem Barat 01 Kabupaten Tegal dengan jumlah responden 30 siswa. Uji coba instrumen terdiri dari 40 butir soal dengan tingkat kesukaran dan cakupan materinya yang berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat. Uji coba instrumen berguna untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal. Setelah soal-soal tersebut diujikan akan diperoleh soal-soal yang dapat digunakan untuk melaksanakan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Soal yang diberikan pada tes awal dan tes akhir berupa soal yang sama. Soal tes yang digunakan dalam uji coba terdapat pada lampiran. Berikut langkah pengujian instrumen tes dalam penelitian:

3.9.7.1 Uji Validitas Soal Tes

Sugiyono (2014:361), menyatakan bahwa validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Tujuannya yaitu agar instrumen sesuai dengan kriteria yang diharapkan dan dapat dikategorikan sebagai instrumen yang valid (sahih) dan layak untuk digunakan dalam penelitian.

Peneliti melakukan uji validitas data sebelum dan sesudah hasil uji coba soal yang meliputi uji validitas logis dan empiris. Uji pemikiran digunakan untuk menguji validitas logis, sedangkan uji pengalaman digunakan untuk menguji

validitas empiris. Untuk lebih jelasnya akan diterangkan secara lengkap di bawah ini.

3.9.7.1.1 Validitas Logis Soal Tes

Menurut Wahidmurni (2010) dalam Sudaryono (2019:317-8), “validitas logis adalah validitas yang diperoleh atas dasar hasil pemikiran, validitas yang diperoleh dengan berpikir secara logis. untuk sebuah instrumen evaluasi menunjuk pada kondisi bagi instrumen yang memenuhi persyaratan valid berdasarkan penalaran”. Pengujian validitas logis dilakukan dengan cara menilai kesesuaian butir-butir soal dengan kriteria dan kisi-kisi soal yang telah dibuat berdasarkan silabus oleh penilai ahli. Pengujian validitas logis akan dilakukan oleh dua penilai ahli yaitu dosen pembimbing dan guru kelas V SDN Tegalwangi 02.

3.9.7.1.2 Validitas Empiris Soal Tes

“Validitas empiris diuji dengan cara membandingkan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan” (Sugiyono, 2014:177). Pengujian validitas instrumen soal dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Mejasem Barat 01 Kabupaten Tegal yang berjumlah 30 siswa. Sebelum mengerjakan soal uji coba, siswa kelas uji coba telah memperoleh pembelajaran muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran berupa media permainan monopoli. Peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 21, melalui menu *analyze – correlate – bivariate* digunakan untuk menguji validitas instrumen soal tes. Kriteria pengambilan keputusan pada uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan batasan r_{tabel} dengan signifikansi 0,05. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka item tersebut dinyatakan valid, sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item tersebut dinyatakan tidak valid (Priyatno, 2010:91).

Berdasarkan hasil uji validitas soal tes yang telah dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 21, dari 40 butir soal yang telah diujikan diperoleh 40 soal yang bersifat valid dan 0 butir soal yang bersifat tidak valid. Keseluruhan butir soal yang valid sudah mewakili seluruh indikator yang

terdapat pada kisi-kisi soal. Hasil uji validitas soal tes selengkapnya dapat di lihat dan dibaca pada lampiran. Berikut merupakan rekapitulasi hasil uji validitas uji coba yang dapat dibaca pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Uji Coba $r_{tabel} = 0,361$, Taraf Signifikansi = 5%; dan $n=30$

Nomor Item	<i>Pearson Correlation</i>	Validitas	Nomor Item	<i>Pearson Correlation</i>	Validitas
1	0.533	Valid	21	0.639	Valid
2	0.520	Valid	22	0.584	Valid
3	0.586	Valid	23	0.495	Valid
4	0.544	Valid	24	0.534	Valid
5	0.592	Valid	25	0.487	Valid
6	0.743	Valid	26	0.484	Valid
7	0.544	Valid	27	0.537	Valid
8	0.534	Valid	28	0.499	Valid
9	0.553	Valid	29	0.424	Valid
10	0.501	Valid	30	0.632	Valid
11	0.531	Valid	31	0.557	Valid
12	0.520	Valid	32	0.619	Valid
13	0.584	Valid	33	0.478	Valid
14	0.492	Valid	34	0.667	Valid
15	0.619	Valid	35	0.443	Valid
16	0.510	Valid	36	0.601	Valid
17	0.463	Valid	37	0.525	Valid
18	0.633	Valid	38	0.664	Valid
19	0.520	Valid	39	0.601	Valid
20	0.630	Valid	40	0.478	Valid

3.9.7.2 Uji Reliabilitas Soal Tes

Menurut Arikunto (2018:100), reliabilitas adalah keajegan atau konsistensi dari sebuah instrumen. Suatu tes memiliki reliabilitas tinggi apabila ketika tes tersebut diujikan kembali akan mempunyai hasil yang sama atau konsisten. Pengujian reliabilitas didasarkan atas data uji coba instrumen yang

dilakukan pada kelas V SD Negeri Mejasem Barat 01 Kabupaten Tegal dengan tujuan untuk mengukur konsistensi instrumen penelitian, sehingga dapat dipercaya untuk digunakan. Berdasarkan alat tes yang berupa soal pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban dan identitas skor benar 1 dan salah 0, maka pengujian reliabilitas dengan menerapkan *cronbach's alpha*. Pada program SPSS versi 20 Jika nilai *cronbach's alpha* di atas 0,6 maka dikatakan reliabel (Priyatno, 2010:100). Rekapitulasi hasil uji reliabilitas uji coba soal dapat dibaca pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba

Cronbach's Alpha	N of Items
.950	40

Dari hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan pada tabel 3.7 dengan bantuan program SPSS versi 21 dapat diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,950, sehingga dapat dikatakan butir soal tersebut sudah reliabel, dikarenakan nilai pada kolom *Cronbach's Alpha* $> 0,6$ ($> 0,6$). Hasil uji reliabilitas soal tes uji coba pada SD Negeri Mejasem Barat 01 Kabupaten Tegal selengkapnya terdapat pada lampiran.

3.9.7.3 Taraf Kesukaran

Arikunto (2018:223) menjelaskan bahwa “bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*)”. Simbol indeks kesukaran yaitu P dengan rentang nilainya yaitu 0,00 sampai dengan 1,0. Berdasarkan pendapat Arikunto (2018:223), nilai P didapatkan dari rumus berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

Setelah didapatkan besarnya nilai P, keputusan taraf kesukaran soal dapat diketahui melalui klasifikasi berikut:

P = 0,00 – 0,30 : soal sukar

P = 0,31 – 0,70 : soal sedang

P = 0,71 – 1,00 : soal mudah

(Arikunto, 2018:225)

Pengujian tingkat kesukaran dilakukan dengan membandingkan banyaknya jumlah siswa yang menjawab soal benar pada setiap butir soal dibandingkan dengan jumlah siswa yang mengikuti tes. Tingkat kesukaran soal diuji dengan perhitungan manual melalui instrumen soal yang akan digunakan dalam penelitian dengan kriteria mudah, sedang, dan sukar. Uji tingkat kesukaran dilakukan terhadap soal uji coba yang telah dilaksanakan di SD Negeri Mejasem Barat 01 Kabupaten Tegal. Hasil analisis uji tingkat kesukaran dapat di lihat pada Tabel 3.8. Selengkapnya di lihat pada lampiran.

Tabel 3.8 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba

Kriteria	Nomor Soal
Mudah	16, 20, 21, 30, 31, 34, 35, 36, 37
Sedang	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 17, 19, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 32, 33, 38
Sukar	13, 14, 18, 39, 40

3.9.7.4 Daya Beda

Arikunto (2018:226) menjelaskan bahwa “daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai dengan siswa yang berkemampuan rendah”. Besarnya daya pembeda yaitu indeks diskriminasi bersimbol D. Untuk menentukan besarnya D, dapat menggunakan rumus berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = jumlah peserta tes

JA = banyaknya peserta kelompok atas

JB = banyaknya peserta kelompok bawah

BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

BB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

PA = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

(Arikunto, 2018:228-9).

Setelah mendapatkan besarnya D, keputusan daya pembeda soal dapat diketahui melalui klasifikasi daya pembeda berikut:

D = 0,00 – 0,20 : jelek

D = 0,21 – 0,40 : cukup

D = 0,41 – 0,70 : baik

D = 0,71 – 1,00 : baik sekali

(Arikunto, 2018:232).

Sebelum menganalisis daya beda soal, terlebih dahulu siswa dibagi menjadi dua, yaitu kelompok atas dan kelompok bawah berdasarkan jumlah skor total atau jawaban benar yang didapat. Pengujian daya beda diperoleh dari hasil perhitungan jumlah siswa pada kelompok atas (P_A), dikurangi hasil jumlah jawaban benar pada kelompok bawah dibandingkan jumlah siswa pada kelompok bawah (P_B). Berdasarkan hasil perhitungan manual dapat diperoleh soal dengan kategori daya beda jelek, cukup, baik, dan baik sekali. Kategori soal yang akan digunakan dalam penelitian adalah soal dengan kategori daya beda baik dan baik sekali. Hasil analisis tingkat daya beda soal dapat dibaca pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9 Hasil Analisis Tingkat Daya Beda Soal Uji Coba

Kriteria	Nomor Soal
Jelek	-
Cukup	10, 23, 24, 27, 33, 35, 37
Baik	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 34, 36, 39, 40
Baik Sekali	6, 38

Berdasarkan hasil analisis uji coba instrumen, dapat disimpulkan bahwa soal yang telah memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian sejumlah 33 butir soal. Soal tersebut telah memenuhi syarat dan dapat digunakan penelitian karena telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda. Dari 33 soal tersebut, peneliti hanya menggunakan 25 butir soal untuk tes awal dan akhir yang telah mewakili tiap indikator soal. Soal yang digunakan oleh peneliti yaitu butir soal nomor 1, 2, 4, 5, 8, 10, 11, 13, 14, 16, 18, 19, 20, 21, 24, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 36, 39, dan 40. Adapun soal yang digunakan sebagai tes awal dan akhir dalam penelitian ini dapat di lihat pada lampiran.

3.10 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini merupakan tahap akhir yang dilaksanakan setelah penelitian. Analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis deskripsi dan analisis statistik. Berikut penjelasan tentang analisis deskripsi dan analisis statistik.

3.10.1 Analisis Deskripsi Data

Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian eksperimen untuk menguji apakah media Permainan Monopoli dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Data yang digunakan yaitu data angket minat dan data hasil belajar siswa kelas VB sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VA SD Negeri Tegalwangi 02 sebagai kelas kontrol pada materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.

3.10.1.1 Data Variabel Penggunaan Media Permainan Monopoli

Pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan media permainan monopoli yang dibandingkan dengan media konvensional (gambar). Peneliti melakukan pembelajaran pada kelas eksperimen pada kelas VB dan kelas kontrol pada kelas VA, dan pelaksanaannya diamati oleh guru kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal. Pengamatan penggunaan media permainan monopoli dan media gambar menggunakan lembar pengamatan yang telah disusun peneliti. Pengamatan ini bertujuan untuk mengontrol dan memerhatikan apakah media permainan monopoli dan media gambar terlaksana dengan baik.

Pengamatan dilakukan pada setiap pertemuan pembelajaran baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila penggunaan media permainan monopoli dan media gambar dapat dilaksanakan dengan baik dalam pembelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Pengamatan media permainan monopoli dan media gambar yang dilakukan oleh guru disajikan dalam bentuk skor. Analisis skor pengamatan pembelajaran menggunakan rumus:

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

3.10.1.2 Data Variabel Minat Belajar Siswa

Analisis deskripsi variabel minat menggunakan minat belajar siswa. Analisis ini dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan penyajian data minat belajar siswa ini menggunakan tabel dan persentase. Sugiyono (2014:200) menyatakan, penyajian data dalam statistik deskriptif dapat menggunakan tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean (perhitungan tendensi sentral), perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan perhitungan persentase. Perhitungan dalam analisis deskriptif ini bertujuan untuk mengetahui tingkat presentasi skor jawaban dari setiap indikator minat.

3.10.1.3 Data Variabel Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil tes akhir (*posttest*) siswa. Tes akhir (*posttest*) dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan pada pembelajaran IPS kelas V materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Analisis dilaksanakan menggunakan statistika deskriptif. Penyajian data hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan tabel dan diagram. Tabel dalam hal ini digunakan untuk menyajikan data nilai hasil belajar, sedangkan diagram digunakan untuk menyajikan perbandingan data nilai hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.11 Analisis Statistik Data

Sugiyono (2014:199), teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah statistik dan terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah statistik inferensial, karena hasil penelitian dalam analisis data sampel diberlakukan untuk populasi. Perhitungan dalam analisis ini menggunakan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 21*.

Analisis akhir dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis minat dan hasil belajar dari kedua kelompok yang telah mendapatkan perlakuan yang berbeda. Analisis akhir dilakukan setelah semua data sudah terkumpul untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Agar dapat mengetahui H_0 diterima atau ditolak adalah dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} . Caranya dengan menguji kebenaran hipotesis dan menyimpulkan hasil penelitian. Uji hipotesis dalam penelitian ini dibedakan menjadi uji perbedaan, uji lebih baik dan keefektifan. Berikut penjelasan lengkapnya.

3.11.1 Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat merupakan analisis tahap awal yang dilaksanakan oleh peneliti sebelum penelitian dan dilakukan sebelum uji hipotesis. Uji prasyarat ini

digunakan untuk mengetahui sifat data penelitian, sehingga dapat diketahui teknik analisis data yang harus dilakukan. Uji prasyarat dalam penelitian ini berupa uji normalitas dan uji homogenitas:

3.11.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Jika persebaran data merata, maka data tersebut berdistribusi normal. Pengujian data yang berdistribusi normal, menggunakan statistik parametris. Jika data berdistribusi tidak normal, maka pengujian analisisnya menggunakan statistik nonparametris. Jika data berdistribusi normal, maka pengujian dapat dilanjutkan dengan uji homogenitas, namun jika data berdistribusi tidak normal, maka pengujian dilanjutkan pada analisis akhir atau pengujian hipotesis menggunakan rumus *U Mann Whitney*.

Dalam penelitian ini penghitungan uji normalitas menggunakan program SPSS versi 21. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan uji *Lilliefors* pada kolom *Shapiro-Wilk* dengan kriteria pengambilan dan penarikan simpulan diambil pada taraf signifikansi 5%. Langkah yang digunakan untuk menguji normalitas menggunakan uji *Lilliefors* yaitu menggunakan menu *analyze – descriptive statistic – explore*. Dalam pengujian normalitas data, menggunakan taraf signifikansi 5%. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05; maka data dinyatakan tidak normal. Sebaliknya, nilai signifikansi lebih dari atau sama dengan 0,05; maka data berdistribusi normal (Besral, 2010:29).

3.11.1.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak (Priyatno, 2010:76). Menurut Priyatno (2010:35) menjelaskan bahwa sebelum dilakukan uji *t*, harus dilakukan uji homogenitas dengan *Levene's test*. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui rumus uji *t* yang akan digunakan. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan program SPSS versi 21, menu yang digunakan yaitu *Analyze-Compare Means-Independent Samples T Test*. Pengambilan keputusan dan penarikan kesimpulan terhadap uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikan 5%.

Jika nilai signifikansinya $> 0,05$; maka dapat dikatakan bahwa hasilnya homogen (Priyatno, 2010:76).

3.11.2 Uji Perbedaan

Uji perbedaan dalam penelitian ini dilakukan untuk menguji apakah ada perbedaan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji perbedaan dalam penelitian ini menggunakan *independent sample t test*, teknik ini digunakan untuk menjawab hipotesis komparatif dua sampel (Sugiyono, 2014:235).

Pengujian hipotesis menggunakan program SPSS versi 21 dengan menu *Analyze – Compare Means – Independent Samples T Test*. Untuk mengetahui apakah H_a dan H_o diterima atau ditolak adalah dengan melihat nilai t dalam kolom *T Test for Equality of Means*. Ketentuan pengambilan keputusan uji hipotesis perbedaan yaitu dengan membandingkan nilai thitung dengan nilai t_{tabel} . Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan signifikansi $< 0,05$; maka H_o ditolak, tetapi jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan signifikansi $> 0,05$; maka H_o diterima (Priyatno, 2010:37).

3.11.3 Uji Keefektifan

Uji keefektifan dilakukan dengan menggunakan uji pihak kanan. Untuk melakukan uji pihak kanan, harus mencari t_{hitung} terlebih dulu, kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} . Pada penelitian ini, peneliti menggunakan SPSS versi 21 untuk melakukan uji pihak kanan melalui *one sample t test*. Langkah-langkahnya yaitu *analyze – compare mean – one Sample t Test*. Berdasarkan pengujian menggunakan uji t ini akan diketahui perbedaan rata-rata nilai sampel di kelas eksperimen yang dibandingkan dengan rata-rata nilai sampel di kelas kontrol. Dengan pengambilan keputusan jika $- t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_o diterima, artinya hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen tidak lebih baik daripada kelas kontrol. Jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_o ditolak, artinya hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol (Priyatno, 2010:31).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan tentang hasil penelitian, pembahasan, dan implikasi penelitian di SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal.

4.1 Objek Penelitian

Objek penelitian diperlukan oleh peneliti agar dapat memperhatikan kondisi responden sehingga pelaksanaan penelitian dapat berlangsung dengan baik. Pelaksanaan penelitian di SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal dengan kelas VB sebagai kelas eksperimen dengan wali kelas Nardiyahuti, S.Pd.SD., dan kelas VA sebagai kelas kontrol dengan wali kelas Siti Nadiroh, S.Pd. Jumlah responden keseluruhan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berjumlah 58 siswa, dengan jumlah 28 siswa, 12 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki untuk kelas eksperimen, dan 30 siswa dengan 12 siswa laki-laki, 18 siswa perempuan untuk kelas kontrol.

4.2 Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2020 di SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal tahun ajaran 2019/2020. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 58 siswa, dan sampel siswa berjumlah sama, yaitu 58 siswa dikarenakan jumlah populasi penelitian kurang dari 100 maka dari itu seluruh anggota populasi dipilih menjadi sampel.

Pemilihan SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal untuk menjadi objek penelitian dengan memerhatikan dan dengan beberapa pertimbangan yang disesuaikan dengan kriteria-kriteria objek penelitian eksperimen. Kriteria yang dimaksud diantaranya di SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal memiliki kelas paralel, kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V (VA dan VB). Kedua kelas tersebut berada pada satu sekolah yang sama, sehingga kedua kelas memiliki tingkat kesetaraan dari segi kemampuan akademik siswanya relatif sama dan tidak memiliki perbedaan yang signifikan.

Pada penelitian ini, kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen adalah kelas VB dengan menggunakan media pembelajaran berupa media permainan monopoli, dan kelas VA sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran berupa media gambar. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama empat kali pertemuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini berupa materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Berikut adalah gambaran tentang pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4.2.1 Kelas Eksperimen

Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dilaksanakan dengan empat kali pertemuan dan menggunakan media permainan monopoli. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 18 Februari 2020, pertemuan kedua pada tanggal 20 Februari 2020, selanjutnya untuk pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 25 Februari 2020, dan pada tanggal 27 Februari 2020 dilaksanakan pertemuan keempat. Peneliti telah membuat perencanaan kegiatan pembelajaran dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disesuaikan dengan media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran tersebut. Secara keseluruhan RPP kelas eksperimen pertemuan pertama, kedua, ketiga dan keempat dapat di lihat pada lampiran.

Sebelum dilaksanakan penelitian pada tanggal 15 Februari 2020, dilaksanakan tes awal berjumlah 25 butir soal pilihan ganda. Pemberian tes awal memiliki fungsi untuk mengukur kemampuan awal siswa di kelas eksperimen untuk dibandingkan dengan kelas kontrol. Penelitian diakhiri dengan pemberian

soal tes akhir yang dilaksanakan pada tanggal 29 Februari 2020. Hasil tes akhir yang telah dilakukan oleh siswa merupakan hasil belajar siswa. Berikut adalah penjelasan pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan monopoli pada pertemuan pertama, kedua, ketiga, dan keempat.

4.2.1.1 Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 18 Februari 2020 pukul 07.15 WIB sampai pukul 12.00 WIB (6 Jam Pelajaran). Materi yang diajarkan yaitu keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia dan jenis usaha dengan mengolah sumber daya alam. Kegiatan pembelajaran terdiri dari beberapa kegiatan yaitu, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup atau akhir. Sebelum memulai pembelajaran guru mempersiapkan media dengan mengecek kelengkapan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu seperangkat media permainan monopoli dari papan permainan monopoli, dadu, pion, dan kartu soal dan kartu pengetahuan yang akan digunakan.

Kegiatan awal dimulai dengan guru masuk memberikan salam, mempersiapkan bahan, sumber, dan media permainan monopoli, berdoa bersama. Guru mempresensi siswa dan mengondisikan kelas dengan memastikan siswa siap menerima pembelajaran, lalu guru bertanya jawab dengan siswa tentang keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia, dengan bertanya apa itu keragaman sosial budaya?, apa nama rumah adat di Jawa Tengah?, apa bahasa yang sering kita pakai untuk kehidupan sehari-hari?. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran.

Kegiatan inti pembelajaran terdiri dari mengamati, bertanya jawab, berdiskusi, bermain permainan monopoli. Pada saat kegiatan mengamati guru memerintahkan siswa untuk mengamati dengan membaca teks bacaan “Rumah Betang Uluk Palin”, setelah siswa mengamati bacaan “Rumah Betang Uluk Palin” guru bertanya apakah ada yang ditanyakan tentang isi bacaan tersebut?, kemudian siswa tidak ada yang menanyakan, dan guru bergantian yang bertanya ke siswa, Di mana letak Rumah betang uluk palin?, Rumah adat suku bangsa manakah itu?, Berapa ukuran rumah betang uluk palin?, kemudian setelah bertanya jawab guru

menjelaskan teks bacaan “Rumah Betang Uluk Palin”, setelah itu guru membagikan kelompok berdiskusi mengenai peristiwa pada bacaan dan keunikan rumah betang dan setiap kelompok juga mendiskusikan keunikan rumah adat di daerahnya. Setelah diskusi selesai, setiap kelompok maju untuk membacakan hasil diskusinya. Kemudian guru memberikan apresiasi berupa tepuk salut bagi yang sudah maju ke depan kelas. Kemudian istirahat, setelah istirahat dilanjutkan pembelajaran. Guru meminta siswa mengamati lagi tentang teks “Keragaman Budaya Bangsa di Wilayah Indonesia”, kemudian siswa mengamati dengan cara membaca teks tersebut. Setelah itu guru dan siswa bertanya jawab, guru bertanya apa saja jenis-jenis budaya di Indonesia?, Bahaman daerah apa yang kamu ketahui?, Apa ragam kesenian daerah di Indonesia?, Bagaimana sikapmu atas perbedaan budaya di Indonesia?, kemudian berdiskusi kembali dengan kelompok yang sama. Mendiskusikan tentang sikap toleransi yang dapat dilakukan dalam keragaman budaya masyarakat Indonesia. Kemudian perwakilan kelompok maju ke depan kelas untuk membacakan hasil diskusinya, setelah itu guru memberikan apresiasi berupa tepuk salut. Selanjutnya siswa diminta untuk mengamati teks bacaan “Jenis Usaha dengan Mengolah Sumber Daya Alam”, kemudian setelah diamati guru bertanya jawab dengan siswa tentang isi bacaan “Jenis Usaha dengan Mengolah Sumber Daya Alam”. Guru bertanya ke siswa, apa itu usaha agraris?, jenis usaha agraris ada apa saja?, sebutkan hewan yang sering ditenakkan?, Setelah bertanya jawab guru membagikan kelompok bermain, setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa, kemudian guru menjelaskan cara bermain dan peraturan dalam permainan monopoli, siswa menyimak penjelasan guru terkait cara bermain dan peraturan dalam bermain monopoli. Setelah itu guru membagikan alat-alat permainan monopoli seperti papan permainan, dadu, pion, dan kartu-kartu. Siswa bermain dengan dibimbing guru. Guru mengamati kegiatan bermain monopoli. Setelah waktu bermain selesai guru bertanya kepada siswa, siapa yang mendapatkan kartu soal tunjuk tangan?, guru memberikan apresiasi kepada siswa-siswa yang berhasil mendapatkan kartu soal. Guru meminta salah satu siswa maju ke depan kelas untuk membacakan kartu soal beserta jawabannya.

Kegiatan akhir yang dilakukan guru dalam pertemuan pertama ini, yaitu guru dan siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Kemudian guru memberikan soal evaluasi kepada siswa berupa soal pilihan ganda, setelah siswa mengerjakan soal evaluasi maka guru dan siswa mengoreksi soal evaluasi tersebut. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. Guru memotivasi siswa agar selalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, salah satu siswa disuruh untuk memimpin doa diakhir pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

4.2.1.2 Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 20 Februari 2020 pukul 07.15 WIB sampai pukul 12.00 WIB (6 Jam Pelajaran). Materi yang diajarkan yaitu mengidentifikasi keragaman sosial di lingkungan sekitarnya berdasarkan jenis usaha dan jenis usaha masyarakat Indonesia. Kegiatan pembelajaran terdiri dari beberapa kegiatan yaitu, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup atau akhir. Sebelum memulai pembelajaran guru mempersiapkan media dengan mengecek kelengkapan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu seperangkat media permainan monopoli dari papan permainan monopoli, dadu, pion, dan kartu soal dan kartu pengetahuan yang akan digunakan.

Kegiatan awal dimulai dengan guru masuk memberikan salam, mempersiapkan bahan, sumber, dan media permainan monopoli, berdoa bersama. Guru mempresensi siswa dan mengondisikan kelas dengan memastikan siswa siap menerima pembelajaran, lalu guru bertanya jawab dengan siswa tentang pelajaran yang telah dibahas pada pertemuan pertama, dengan bertanya apakah yang telah kita bahas dipertemuan sebelumnya?, ada yang masih ingat apa itu usaha agraris?, apakah itu perikanan?. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran hari ini.

Kegiatan inti pembelajaran terdiri dari mengamati, bertanya jawab, bermain permainan monopoli, dan berdiskusi. Pada saat kegiatan mengamati guru memerintahkan siswa untuk mengamati dengan membaca teks bacaan “Jenis Usaha Masyarakat Indonesia”, setelah siswa mengamati bacaan tersebut, guru bertanya apakah ada yang ditanyakan tentang isi bacaan tersebut?, lalu guru

bertanya jawab dengan siswa, Apa saja jenis usaha dalam masyarakat Indonesia?, apa yang dimaksud industri?, apakah ciri-ciri usaha perdagangan?, kemudian setelah bertanya jawab guru menjelaskan teks bacaan “Jenis Usaha Masyarakat Indonesia”, lalu kegiatan selanjutnya bermain permainan monopoli, pertama guru membagi kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Setelah itu guru menjelaskan cara bermain dan peraturan dalam permainan monopoli. Lalu guru membagi alat-alat permainan kepada tiap-tiap kelompok. Jika setiap kelompok mendapatkan alat-alat permainan, permainan dimulai. Guru membimbing dalam bermain monopoli dan sekaligus mengamati proses kegiatan bermain monopoli. Jika waktu bermain telah selesai, guru bertanya kepada siswa, bertanya siapakah yang disini mendapatkan kartu soal? Angkatlah tangannya jika mendapatkan kartu soal. Dan setelah guru mengetahui yang mendapatkan kartu soal, guru menunjuk salah satu siswa yang mendapat kartu soal, dan meminta siswa tersebut untuk membacakan kartu soal beserta jawabannya. Kemudian istirahat, setelah istirahat guru membagikan kelompok berdiskusi, setiap kelompok terdiri 10-11 siswa, lalu guru membagikan lembar diskusi kelompok. Siswa diminta menuliskan jenis usaha yang mungkin dilakukan keluarganya dalam bentuk tabel seperti pada buku teks. Selanjutnya bersama kelompoknya siswa menuliskan banyaknya tiap jenis usaha yang dilakukan keluarga siswa. Setelah itu perwakilan kelompok maju untuk membacakan hasil diskusinya, lalu guru memberikan apresiasi berupa pujian dan tepuk salut. Dan kegiatan dilanjutkan dengan guru meminta seluruh siswa menuliskan sikapnya dibuku tulisnya atas keragaman jenis usaha yang dilakukan keluarga siswa dalam satu kelas.

Kegiatan akhir yang dilakukan guru dalam pertemuan kedua ini, yaitu guru dan siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Kemudian guru memberikan soal evaluasi kepada siswa berupa soal pilihan ganda, setelah siswa mengerjakan soal evaluasi maka guru dan siswa mengoreksi soal evaluasi tersebut. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. Guru memotivasi siswa agar selalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, salah satu siswa disuruh untuk memimpin doa diakhir pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

4.2.1.3 Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa, 25 Februari 2020 pukul 07.15 WIB sampai pukul 12.00 WIB (6 Jam Pelajaran). Materi yang diajarkan yaitu jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia. Kegiatan pembelajaran terdiri dari beberapa kegiatan yaitu, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup atau akhir. Sebelum memulai pembelajaran guru mempersiapkan media dengan mengecek kelengkapan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu seperangkat media permainan monopoli dari papan permainan monopoli, dadu, pion, dan kartu soal dan kartu pengetahuan yang akan digunakan.

Kegiatan awal dimulai dengan guru masuk memberikan salam, mempersiapkan bahan, sumber, dan media permainan monopoli, berdoa bersama. Guru mempresensi siswa dan mengondisikan kelas dengan memastikan siswa siap menerima pembelajaran, lalu guru bertanya jawab dengan siswa tentang pelajaran yang dibahas pada pertemuan sebelumnya (pertemuan kedua), dengan bertanya apakah yang telah kita bahas pada pertemuan sebelumnya?, ada yang masih ingat apa sajakah jenis usaha masyarakat Indonesia?, apa yang dimaksud dengan industri?. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran hari ini.

Kegiatan inti pembelajaran terdiri dari mengamati, bertanya jawab, bermain permainan monopoli, dan berdiskusi. Pada saat kegiatan mengamati guru memerintahkan siswa untuk mengamati dengan membaca teks bacaan “Jenis Usaha Ekonomi yang Dikelola Sendiri”, setelah siswa mengamati bacaan tersebut, guru bertanya apakah ada yang ditanyakan tentang isi bacaan tersebut?, lalu guru bertanya jawab kepada siswa, Apa sajakah jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri?, sebutkan contoh usaha perdagangan yang dikelola sendiri?, sebutkan contoh usaha jasa yang dikelola sendiri?, kemudian setelah bertanya jawab guru menjelaskan teks bacaan “Jenis Usaha Ekonomi yang Dikelola Sendiri”, lalu kegiatan selanjutnya bermain permainan monopoli, pertama guru membagi kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Setelah itu guru menjelaskan cara bermain dan peraturan dalam permainan monopoli. Lalu guru membagi alat-

alat permainan kepada tiap-tiap kelompok. Jika setiap kelompok mendapatkan alat-alat permainan, permainan dimulai. Guru membimbing dalam bermain monopoli dan sekaligus mengamati proses kegiatan bermain monopoli. Jika waktu bermain telah selesai, guru bertanya kepada siswa, bertanya siapakah yang disini mendapatkan kartu soal? Angkatlah tangannya jika mendapatkan kartu soal. Dan setelah guru mengetahui yang mendapatkan kartu soal, guru menunjuk salah satu siswa yang mendapat kartu soal, dan meminta siswa tersebut untuk membacakan kartu soal beserta jawabannya. Kemudian istirahat, setelah istirahat guru meminta seluruh siswa membuka bukunya dan mengamati teks bacaan “Desa Unik di Bali”, lalu setelah itu guru bertanya jawab dengan siswa tentang isi bacaan “Desa Unik di Bali”, dengan bertanya Desa apa sajakah yang termasuk desa unik di Bali?, Apa keunikan setiap desa tersebut?, selanjutnya guru menjelaskan tentang teks bacaan tersebut agar siswa lebih paham. Kemudian dilanjutkan kegiatan berdiskusi. Guru membagikan kelompok berdiskusi, setiap kelompok terdiri 4-5 siswa, lalu guru membagikan lembar diskusi kelompok. Setiap kelompok diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pada lembar diskusi kelompok. Jika waktu berdiskusi telah selesai. lalu perwakilan kelompok maju untuk membacakan hasil diskusinya, lalu guru memberikan apresiasi berupa pujian dan tepuk salut.

Kegiatan akhir yang dilakukan guru dalam pertemuan ketiga ini, yaitu guru dan siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Kemudian guru memberikan soal evaluasi kepada siswa berupa soal pilihan ganda, setelah siswa mengerjakan soal evaluasi maka guru dan siswa mengoreksi soal evaluasi tersebut. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. Guru memotivasi siswa agar selalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, salah satu siswa disuruh untuk memimpin doa diakhir pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

4.2.1.4 Pertemuan keempat

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Kamis, 27 Februari 2020 pukul 07.15 WIB sampai pukul 12.00 WIB (6 Jam Pelajaran). Materi yang diajarkan yaitu Usaha ekonomi yang dikelola kelompok dan keragaman sosial di

lingkungan sekitarnya berdasarkan jenis usaha. Kegiatan pembelajaran terdiri dari beberapa kegiatan yaitu, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup atau akhir. Sebelum memulai pembelajaran guru mempersiapkan media dengan mengecek kelengkapan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu seperangkat media permainan monopoli dari papan permainan monopoli, dadu, pion, dan kartu soal dan kartu pengetahuan yang akan digunakan.

Kegiatan awal dimulai dengan guru masuk memberikan salam, mempersiapkan bahan, sumber, dan media permainan monopoli, berdoa bersama. Guru mempresensi siswa dan mengondisikan kelas dengan memastikan siswa siap menerima pembelajaran, lalu guru bertanya jawab dengan siswa tentang pelajaran yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya (pertemuan ketiga), dengan bertanya apakah yang telah kita bahas dipertemuan sebelumnya?, ada yang masih ingat jenis usaha apa saja yang dikelola sendiri?, sebutkan contoh jenis usaha perdagangan yang dikelola sendiri?. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran hari ini.

Kegiatan inti pembelajaran terdiri dari mengamati, bertanya jawab, bermain permainan monopoli, dan berdiskusi. Pada saat kegiatan mengamati guru memerintahkan siswa untuk mengamati dengan membaca teks bacaan “Jenis Usaha Ekonomi yang Dikelola Kelompok”, setelah siswa mengamati bacaan tersebut, guru bertanya apakah ada yang ditanyakan tentang isi bacaan tersebut?, lalu guru bertanya jawab dengan siswa, Apa saja sajakah jenis usaha ekonomi yang dikelola kelompok?, apa yang dimaksud dengan BUMN (Badan Usaha Milik Negara)?, Siapakah Bapak Koperasi Indonesia?, kemudian setelah bertanya jawab guru menjelaskan teks bacaan “Jenis Usaha Ekonomi yang Dikelola Kelompok” agar siswa lebih paham, kemudian kegiatan selanjutnya yaitu bermain permainan monopoli, pertama guru membagi kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Setelah itu guru menjelaskan cara bermain dan peraturan dalam permainan monopoli. Lalu guru membagi alat-alat permainan kepada tiap-tiap kelompok. Jika setiap kelompok sudah mendapatkan alat-alat permainan, permainan dimulai. Guru membimbing dalam bermain monopoli dan sekaligus

mengamati proses kegiatan bermain monopoli. Jika waktu bermain telah selesai, guru bertanya kepada siswa, bertanya siapakah yang disini mendapatkan kartu soal? Angkatlah tangannya jika mendapatkan kartu soal. Dan setelah guru mengetahui yang mendapatkan kartu soal, guru menunjuk salah satu siswa yang mendapat kartu soal, dan meminta siswa tersebut untuk membacakan kartu soal beserta jawabannya. Kemudian istirahat, setelah istirahat guru meminta seluruh siswa membuka bukunya dan mengamati teks bacaan “Tradisi Rosulan di Gunung Kidul”, lalu setelah itu guru bertanya jawab dengan siswa tentang isi bacaan “Tradisi Rosulan di Gunung Kidul”, dengan bertanya Kegiatan rosulan dilakukan oleh?, selanjutnya guru menjelaskan tentang teks bacaan tersebut agar siswa lebih paham. Kemudian guru meminta siswa untuk menuliskan kembali teks “Tradisi Rosulan di Gunung Kidul” dalam bahasanya sendiri dengan memperhatikan kaidah penulisan yang benar. Selanjutnya secara bergantian siswa membacakan tulisannya di depan kelas, lalu siswa lain memberi tanggapan. Kemudian guru memberikan apresiasi berupa pujian.

Kegiatan akhir yang dilakukan guru dalam pertemuan keempat ini, yaitu guru dan siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Kemudian guru memberikan soal evaluasai kepada siswa berupa soal pilihan ganda, setelah siswa mengerjakan soal evaluasi maka guru dan siswa mengoreksi soal evaluasi tersebut. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. Guru memotivasi siswa agar selalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, salah satu siswa disuruh untuk memimpin doa diakhir pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

4.2.2 Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan memberikan perlakuan berupa pemberian media gambar. Pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Pertemuan pertama pada kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 17 Februari 2020, pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 21 Februari 2020, sedangkan pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 24 Februari 2020 dan pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 28 Februari 2020. Pembelajaran pada kelas

kontrol dilaksanakan dengan alokasi waktu 6 X 35 JP (6 Jam Pelajaran) setiap pembelajaran berlangsung. Sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti telah membuat perencanaan kegiatan pembelajaran dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disesuaikan dengan media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran tersebut. Secara keseluruhan RPP kelas eksperimen pertemuan pertama, kedua, ketiga dan keempat dapat di lihat pada lampiran.

Sama halnya dengan pembelajaran pada kelas eksperimen, sebelum dilaksanakannya pembelajaran terlebih dahulu siswa diberikan tes awal untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberikan pembelajaran untuk kemudian dibandingkan hasilnya dengan kelas eksperimen. Tes awal pada kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 14 Februari 2020, berjumlah 25 butir soal dalam bentuk pilihan ganda. Penelitian diakhiri dengan pelaksanaan tes akhir pada siswa yang dilaksanakan pada tanggal 29 Februari 2020. Berikut adalah penjelasan tentang pembelajaran pada kelas kontrol dengan menggunakan media gambar pada saat proses pembelajaran.

4.2.2.1 Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 17 Februari 2020 pukul 07.15 WIB sampai pukul 12.00 WIB (6 Jam Pelajaran). Materi yang diajarkan yaitu keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia dan jenis usaha dengan mengolah sumber daya alam. Kegiatan pembelajaran terdiri dari beberapa kegiatan yaitu, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup atau akhir. Sebelum memulai pembelajaran guru mempersiapkan media dengan mengecek kelengkapan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu media gambar.

Kegiatan awal dimulai dengan guru masuk memberikan salam, mempersiapkan bahan, sumber, dan media gambar, berdoa bersama. Guru mempresensi siswa dan mengondisikan kelas dengan memastikan siswa siap menerima pembelajaran, lalu guru bertanya jawab dengan siswa tentang keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia, dengan bertanya apa itu keragaman sosial budaya?, apa nama rumah adat di Jawa Tengah?, apa bahasa

yang sering kita pakai untuk kehidupan sehari-hari?. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran.

Kegiatan inti pembelajaran terdiri dari mengamati, bertanya jawab, dan berdiskusi. Pada saat kegiatan mengamati guru memerintahkan siswa untuk mengamati dengan membaca teks bacaan “Rumah Betang Uluk Palin”, setelah siswa mengamati bacaan “Rumah Betang Uluk Palin” guru bertanya apakah ada yang ditanyakan tentang isi bacaan tersebut?, kemudian siswa tidak ada yang menanyakan, dan guru bergantian yang bertanya ke siswa, Di mana letak Rumah betang uluk palin?, Rumah adat suku bangsa manakah itu?, Berapa ukuran rumah betang uluk palin?, kemudian setelah bertanya jawab guru menjelaskan teks bacaan “Rumah Betang Uluk Palin”, setelah itu guru membagikan kelompok berdiskusi mengenai peristiwa pada bacaan dan keunikan rumah betang dan setiap kelompok juga mendiskusikan keunikan rumah adat di daerahnya. Setelah diskusi selesai, setiap kelompok maju untuk membacakan hasil diskusinya. Kemudian guru memberikan apresiasi berupa tepuk salut bagi yang sudah maju ke depan kelas. Kemudian istirahat, setelah istirahat dilanjutkan pembelajaran. Guru meminta siswa mengamati lagi tentang teks “Keragaman Budaya Bangsa di Wilayah Indonesia”, kemudian siswa mengamati dengan cara membaca teks tersebut. Setelah itu guru dan siswa bertanya jawab, guru bertanya apa saja jenis-jenis budaya di Indonesia?, Bahaman daerah apa yang kamu ketahui?, Apa ragam kesenian daerah di Indonesia?, Bagaimana sikapmu atas perbedaan budaya di Indonesia?, kemudian berdiskusi kembali dengan kelompok yang sama. Mendiskusikan tentang sikap toleransi yang dapat dilakukan dalam keragaman budaya masyarakat Indonesia. Kemudian perwakilan kelompok maju ke depan kelas untuk membacakan hasil diskusinya, setelah itu guru memberikan apresiasi berupa tepuk salut. Selanjutnya siswa diminta untuk mengamati teks bacaan “Jenis Usaha dengan Mengolah Sumber Daya Alam”, kemudian setelah diamati guru bertanya jawab dengan siswa tentang isi bacaan “Jenis Usaha dengan Mengolah Sumber Daya Alam”. Guru bertanya ke siswa, apa itu usaha agraris?, jenis usaha agraris ada apa saja?, sebutkan hewan yang sering ditenakkan?, Setelah bertanya jawab guru menjelaskan materi tersebut dengan menggunakan

beberapa media gambar. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan berdiskusi, guru membagi kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Lalu guru membagikan lembar kerja kelompok. Siswa diminta untuk mengamati jenis-jenis usaha di lingkungan sekitar yang mengolah sumber daya alam. Setelah selesai berdiskusi, perwakilan setiap kelompok maju untuk membacakan hasil diskusi di depan kelas. Guru memberikan apresiasi berupa tepuk salut dan pujian.

Kegiatan akhir yang dilakukan guru dalam pertemuan pertama ini, yaitu guru dan siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Kemudian guru memberikan soal evaluasi kepada siswa berupa soal pilihan ganda, setelah siswa mengerjakan soal evaluasi maka guru dan siswa mengoreksi soal evaluasi tersebut. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. Guru memotivasi siswa agar selalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, salah satu siswa disuruh untuk memimpin doa diakhir pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

4.2.2.2 Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat, 21 Februari 2020 pukul 07.15 WIB sampai pukul 11.00 WIB (6 Jam Pelajaran). Materi yang diajarkan yaitu mengidentifikasi keragaman sosial di lingkungan sekitarnya berdasarkan jenis usaha dan jenis usaha masyarakat Indonesia. Kegiatan pembelajaran terdiri dari beberapa kegiatan yaitu, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup atau akhir. Sebelum memulai pembelajaran guru mempersiapkan media dengan mengecek kelengkapan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu beberapa media gambar.

Kegiatan awal dimulai dengan guru masuk memberikan salam, mempersiapkan bahan, sumber, dan media gambar, berdoa bersama. Guru mempersensi siswa dan mengondisikan kelas dengan memastikan siswa siap menerima pembelajaran, lalu guru bertanya jawab dengan siswa tentang pelajaran yang telah dibahas pada pertemuan pertama, dengan bertanya apakah yang telah kita bahas dipertemuan sebelumnya?, ada yang masih ingat apa itu usaha agraris?, apakah itu perikanan?. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran hari ini.

Kegiatan inti pembelajaran terdiri dari mengamati, bertanya jawab, dan berdiskusi. Pada saat kegiatan mengamati guru memerintahkan siswa untuk mengamati dengan membaca teks bacaan “Jenis Usaha Masyarakat Indonesia”, setelah siswa mengamati bacaan tersebut, guru bertanya apakah ada yang ditanyakan tentang isi bacaan tersebut?, lalu guru bertanya jawab dengan siswa, Apa saja jenis usaha dalam masyarakat Indonesia?, apa yang dimaksud industri?, apakah ciri-ciri usaha perdagangan?, kemudian setelah bertanya jawab guru menjelaskan teks bacaan “Jenis Usaha Masyarakat Indonesia” dengan menggunakan media gambar, lalu guru membagikan kelompok diskusi, setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Kemudian guru membagikan lembar kerja kelompok, setiap kelompok diminta untuk membuat peta pikiran tentang jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia berdasarkan bacaan. Setelah guru meminta perwakilan kelompok maju untuk membacakan hasil kerja kelompok membuat peta pikiran. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang sudah berani maju ke depan kelas. Kemudian istirahat, setelah istirahat guru membagikan kelompok berdiskusi, setiap kelompok terdiri 10-11 siswa, lalu guru membagikan lembar diskusi kelompok. Siswa diminta menuliskan jenis usaha yang mungkin dilakukan keluarganya dalam bentuk tabel seperti pada buku teks. Selanjutnya bersama kelompoknya siswa menuliskan banyaknya tiap jenis usaha yang dilakukan keluarga siswa. Setelah itu perwakilan kelompok maju untuk membacakan hasil diskusinya, lalu guru memberikan apresiasi berupa pujian dan tepuk salut. Dan kegiatan dilanjutkan dengan guru meminta seluruh siswa menuliskan sikapnya dibuku tulisnya atas keragaman jenis usaha yang dilakukan keluarga siswa dalam satu kelas.

Kegiatan akhir yang dilakukan guru dalam pertemuan kedua ini, yaitu guru dan siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Kemudian guru memberikan soal evaluasi kepada siswa berupa soal pilihan ganda, setelah siswa mengerjakan soal evaluasi maka guru dan siswa mengoreksi soal evaluasi tersebut. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. Guru memotivasi siswa agar selalu bersemangat dalam mengikuti

pembelajaran, salah satu siswa disuruh untuk memimpin doa diakhir pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

4.2.2.3 Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Senin, 24 Februari 2020 pukul 07.15 WIB sampai pukul 12.00 WIB (6 Jam Pelajaran). Materi yang diajarkan yaitu jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia. Kegiatan pembelajaran terdiri dari beberapa kegiatan yaitu, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup atau akhir. Sebelum memulai pembelajaran guru mempersiapkan media dengan mengecek kelengkapan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu beberapa media gambar.

Kegiatan awal dimulai dengan guru masuk memberikan salam, mempersiapkan bahan, sumber, dan media gambar, berdoa bersama. Guru mempresensi siswa dan mengondisikan kelas dengan memastikan siswa siap menerima pembelajaran, lalu guru bertanya jawab dengan siswa tentang pelajaran yang dibahas pada pertemuan sebelumnya (pertemuan kedua), dengan bertanya apakah yang telah kita bahas pada pertemuan sebelumnya?, ada yang masih ingat apa sajakah jenis usaha masyarakat Indonesia?, apa yang dimaksud dengan industri?. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran hari ini.

Kegiatan inti pembelajaran terdiri dari mengamati, bertanya jawab, dan berdiskusi. Pada saat kegiatan mengamati guru memerintahkan siswa untuk mengamati dengan membaca teks bacaan “Jenis Usaha Ekonomi yang Dikelola Sendiri”, setelah siswa mengamati bacaan tersebut, guru bertanya apakah ada yang ditanyakan tentang isi bacaan tersebut?, lalu guru bertanya jawab kepada siswa, Apa sajakah jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri?, sebutkan contoh usaha perdagangan yang dikelola sendiri?, sebutkan contoh usaha jasa yang dikelola sendiri?, kemudian setelah bertanya jawab guru menjelaskan teks bacaan “Jenis Usaha Ekonomi yang Dikelola Sendiri” dengan menggunakan beberapa media gambar agar siswa lebih memahami. Kegiatan selanjutnya yaitu berdiskusi. Guru membagi kelompok, tiap kelompok terdiri dari 6-7 siswa. Selanjutnya guru

membagikan lembar kerja kelompok. Siswa diminta untuk mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri atau perorangan dilingkungan tempat tinggalnya. Setelah itu guru meminta perwakilan kelompok maju untuk membacakan hasil diskusi kelompoknya. Guru memberikan apresiasi berupa tepuk salut.

Kemudian istirahat, setelah istirahat guru meminta seluruh siswa membuka bukunya dan mengamati teks bacaan “Desa Unik di Bali”, lalu setelah itu guru bertanya jawab dengan siswa tentang isi bacaan “Desa Unik di Bali”, dengan bertanya Desa apa sajakah yang termasuk desa unik di Bali?, Apa keunikan setiap desa tersebut?, selanjutnya guru menjelaskan tentang teks bacaan tersebut agar siswa lebih paham. Kemudian dilanjutkan kegiatan berdiskusi. Guru membagikan kelompok berdiskusi, setiap kelompok terdiri 4-5 siswa, lalu guru membagikan lembar diskusi kelompok. Setiap kelompok diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pada lembar diskusi kelompok. Jika waktu berdiskusi telah selesai. lalu perwakilan kelompok maju untuk membacakan hasil diskusinya, lalu guru memberikan apresiasi berupa pujian dan tepuk salut.

Kegiatan akhir yang dilakukan guru dalam pertemuan ketiga ini, yaitu guru dan siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Kemudian guru memberikan soal evaluasi kepada siswa berupa soal pilihan ganda, setelah siswa mengerjakan soal evaluasi maka guru dan siswa mengoreksi soal evaluasi tersebut. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. Guru memotivasi siswa agar selalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, salah satu siswa disuruh untuk memimpin doa diakhir pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

4.2.2.4 Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Jumat, 28 Februari 2020 pukul 07.15 WIB sampai pukul 11.00 WIB (6 Jam Pelajaran). Materi yang diajarkan yaitu Usaha ekonomi yang dikelola kelompok dan keragaman sosial di lingkungan sekitarnya berdasarkan jenis usaha. Kegiatan pembelajaran terdiri dari beberapa kegiatan yaitu, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup atau akhir. Sebelum memulai pembelajaran guru mempersiapkan media dengan

mengecek kelengkapan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu media gambar.

Kegiatan awal dimulai dengan guru masuk memberikan salam, mempersiapkan bahan, sumber, dan media gambar, berdoa bersama. Guru mempersensi siswa dan mengondisikan kelas dengan memastikan siswa siap menerima pembelajaran, lalu guru bertanya jawab dengan siswa tentang pelajaran yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya (pertemuan ketiga), dengan bertanya apakah yang telah kita bahas dipertemuan sebelumnya?, ada yang masih ingat jenis usaha apa saja yang dikelola sendiri?, sebutkan contoh jenis usaha perdagangan yang dikelola sendiri?. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran hari ini.

Kegiatan inti pembelajaran terdiri dari mengamati, bertanya jawab, dan berdiskusi. Pada saat kegiatan mengamati guru memerintahkan siswa untuk mengamati dengan membaca teks bacaan “Jenis Usaha Ekonomi yang Dikelola Kelompok”, setelah siswa mengamati bacaan tersebut, guru bertanya apakah ada yang ditanyakan tentang isi bacaan tersebut?, lalu guru bertanya jawab dengan siswa, Apa saja sajakah jenis usaha ekonomi yang dikelola kelompok?, apa yang dimaksud dengan BUMN (Badan Usaha Milik Negara)?, Siapakah Bapak Koperasi Indonesia?, kemudian setelah bertanya jawab guru menjelaskan teks bacaan “Jenis Usaha Ekonomi yang Dikelola Kelompok” dengan bantuan media gambar agar siswa lebih paham, kemudian kegiatan selanjutnya yaitu berdiskusi kelompok. Guru membagi kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Setelah itu guru membagikan lembar kerja kelompok. Setiap kelompok diminta untuk membuat peta pikiran tentang usaha ekonomi yang dikelola kelompok berdasarkan bacaan. Selanjutnya setiap perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Guru memberikan apresiasi berupa pujian dan tepuk salut.

Kemudian istirahat, setelah istirahat guru meminta seluruh siswa membuka bukunya dan mengamati teks bacaan “Tradisi Rosulan di Gunung Kidul”, lalu setelah itu guru bertanya jawab dengan siswa tentang isi bacaan

“Tradisi Rosulan di Gunung Kidul”, dengan bertanya Kegiatan rosulan dilakukan oleh?, selanjutnya guru menjelaskan tentang teks bacaan tersebut agar siswa lebih paham. Kemudian guru meminta siswa untuk menuliskan kembali teks “Tradisi Rosulan di Gunung Kidul” dalam bahasanya sendiri dengan memperhatikan kaidah penulisan yang benar. Selanjutnya secara bergantian siswa membacakan tulisannya di depan kelas, lalu siswa lain memberi tanggapan. Kemudian guru memberikan apresiasi berupa pujian.

Kegiatan akhir yang dilakukan guru dalam pertemuan keempat ini, yaitu guru dan siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Kemudian guru memberikan soal evaluasi kepada siswa berupa soal pilihan ganda, setelah siswa mengerjakan soal evaluasi maka guru dan siswa mengoreksi soal evaluasi tersebut. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. Guru memotivasi siswa agar selalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, salah satu siswa disuruh untuk memimpin doa diakhir pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

4.3 Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian

Analisis deskripsi data ialah gambaran umum tentang penyebaran data hasil penelitian yang diperoleh sehingga mudah untuk dipahami. Analisis deskriptif data yang dilakukan dalam penelitian ini berupa analisis deskriptif terhadap variabel-variabel penelitian. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Analisis deskripsi data variabel dependen mendeskripsikan tentang media permainan monopoli, sedangkan analisis deskriptif data variabel dependen mendeskripsikan tentang minat dan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selengkapnya penjelasan deskriptif data variabel independen dan variabel dependen sebagai berikut:

4.3.1 Analisis Deskriptif Data Variabel Independen

Variabel independen atau variabel bebas dalam penelitian ini berupa media pembelajaran permainan monopoli. Variabel independen ini merupakan variabel yang memengaruhi minat dan hasil belajar siswa yang merupakan variabel dependen. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh peneliti yang berperan sebagai seorang guru. Pelaksanaan pembelajaran pada penelitian ini, peneliti dibantu oleh pengamat yaitu guru kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal, Siti Nadiroh, S.Pd. sebagai guru kelas VA dan Nardiyahuti, S.Pd.SD. sebagai guru kelas VB. Pengamat dalam penelitian ini bertugas untuk mengamati kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan RPP yang telah dibuat oleh peneliti, serta mengamati pelaksanaan menggunakan media pembelajaran yang digunakan. Pengamatan dilaksanakan dengan lembar observasi pembelajaran, pada kelas eksperimen lembar observasi pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli dan pada kelas kontrol lembar observasi pembelajaran dengan menggunakan media gambar.

4.3.1.1 Deskripsi Pengamatan Media Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen sesuai dengan langkah-langkah penerapan media permainan monopoli. Hal tersebut dibuktikan dengan lembar observasi pembelajaran pelaksanaan penggunaan media permainan monopoli yang terdapat di kelas eksperimen. Pengamatan pembelajaran dengan media permainan monopoli dilakukan oleh Nardiyahuti, S.Pd.SD. sebagai guru kelas VB SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal.

Berdasarkan pengamatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli di kelas eksperimen dapat diketahui guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah penerapan media pembelajaran permainan monopoli. Selain itu guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik. Hasil rata-rata rekapitulasi nilai akhir sebesar 95,8. Mengacu pada pendapat Yoni dkk, (2017:175-6), dapat diambil kesimpulan bahwa nilai akhir penerapan media permainan monopoli berada pada rentang 75%-100% dengan kriteria sangat tinggi. Hasil pengamatan pembelajaran di

kelas Eksperimen dapat di lihat pada lampiran. Berikut merupakan rekapitulasi hasil pengamatan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dapat di lihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran Penerapan Media Permainan Monopoli di Kelas Eksperimen

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan			
		1	2	3	4
1.	Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa.	3	4	4	4
2.	Guru menjelaskan cara bermain permainan monopoli.	3	3	4	4
3.	Guru merespon pertanyaan dari anak jika ada anak yang bertanya tentang cara bermain permainan monopoli yang kurang dipahami.	4	4	4	4
4.	Guru membagikan alat permainan monopoli.	4	4	4	4
5.	Siswa bermain monopoli dengan dibimbing guru.	4	4	4	4
6.	Guru mengamati kegiatan bermain monopoli.	4	4	4	3
Skor Total		22	23	24	23
Nilai Akhir		91,66	95,83	100	95,83
Rata-Rata		95,83			

4.3.1.2 Deskripsi Pengamatan Media Pembelajaran di Kelas Kontrol

Pengamatan pembelajaran tidak hanya diperoleh di kelas eksperimen, tetapi diperoleh pula hasil pengamatan di kelas kontrol yang menggunakan media gambar. Kegiatan pembelajaran di kelas kontrol yang dilaksanakan oleh peneliti menggunakan lembar observasi pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Pembelajaran tersebut sesuai dengan langkah-langkah penerapan media gambar. Penggunaan lembar pengamatan bertujuan untuk membuktikan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol menggunakan media gambar. Pengamatan pembelajaran dengan media gambar dilakukan oleh Siti Nadiroh,

S.Pd. sebagai guru kelas VA SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal. Keseluruhan pembelajaran di kelas kontrol sudah sesuai dengan langkah-langkah penerapan media gambar yang terdapat RPP yang sudah dibuat oleh peneliti sebelum pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil rekapitulasi pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol, guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang dibuat dengan baik. Hasil rata-rata rekapitulasi nilai akhir di kelas kontrol sebesar 94,78. Mengacu pada pendapat Yoni dkk., (2017:175-6), dapat disimpulkan bahwa nilai akhir penerapan media gambar berada pada rentang 75%-100% dengan kriteria sangat tinggi. Hasil pengamatan penerapan media gambar di kelas kontrol pertemuan pertama, kedua, ketiga, dan keempat dapat di lihat pada lampiran. Berikut rekapitulasi hasil pengamatan pembelajaran bagi guru di kelas kontrol dapat dibaca pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran Penerapan Media Gambar di Kelas Kontrol

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan			
		1	2	3	4
1.	Guru menunjukkan sebuah gambar sesuai materi pelajaran.	4	4	4	4
2.	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media gambar.	4	3	4	3
3.	Guru membagi kelompok yang terdiri dari 5-6 anak.	4	4	4	4
4.	Guru membagikan lembar kerja kepada tiap- tiap kelompok.	3	4	4	4
5.	Guru mengamati kerja kelompok siswa.	3	4	3	4
6.	Guru memberikan bimbingan kepada siswa.	4	4	4	4
Skor Total		22	23	23	23
Nilai Akhir		91,66	95,83	95,83	95,83
Rata-Rata		94,78			

4.3.2 Analisis Deskriptif Data Variabel Dependen

Variabel dependen pada penelitian ini, yaitu minat dan hasil belajar siswa baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Minat belajar yang dimaksud dalam penelitian ini, yaitu minat siswa untuk pembelajaran muatan pelajaran IPS pada materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi, sedangkan hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa untuk pembelajaran muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.

Variabel dependen ini dipengaruhi oleh media permainan monopoli dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi sebagai variabel independen. Untuk mengetahui minat belajar siswa, peneliti memberikan angket kepada siswa yang terdiri dari 25 pernyataan berupa angket tertutup dengan bentuk skala *Likert* yang sudah dimodifikasi dengan 16 butir pernyataan positif dan 9 butir pernyataan negatif. Sedangkan, untuk mengetahui hasil belajar ranah kognitif, peneliti memberi soal tes kepada siswa yang terdiri dari 25 soal dengan bentuk pilihan ganda yang mencakup ranah C1, C2, C3. Selengkapnya deskriptif data variabel dependen dijelaskan sebagai berikut:

4.3.2.1 Tes Awal Minat Belajar Siswa

Berikut merupakan Deskripsi data tes awal minat belajar siswa dapat di lihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Deskripsi Data Tes Awal Minat Belajar Siswa

No.	Kriteria Data	Minat Belajar Awal	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Jumlah Siswa	28	30
2.	rata-rata	66	67
3.	Median	66	67
4.	Modus	69	63
5.	Skor minimal	51	54
6.	Skor maksimal	81	81
7.	Range	30	27
8.	Varians	40	47
9.	Standar deviasi	6	7

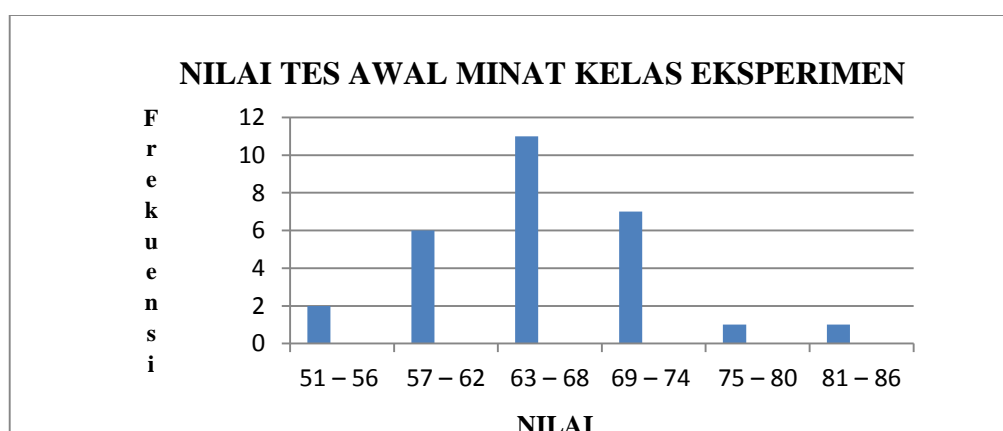
Tes awal minat belajar siswa digunakan untuk mengetahui besar minat belajar siswa sebelum diberi perlakuan yaitu pemberian media permainan monopoli pada kelas eksperimen dan media gambar pada kelas kontrol. Nilai tes awal ini digunakan untuk mengetahui apakah minat awal pada kedua kelas relatif sama atau tidak sebelum mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran. Sebelum diberi perlakuan peneliti membagikan angket sebanyak 25 pernyataan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Data selengkapnya mengenai minat belajar siswa terdapat pada lampiran. Adapun distribusi frekuensi data minat belajar siswa disajikan pada tabel 4.4. Distribusi frekuensi data merupakan pengelompokan data ke dalam beberapa kelas. Distribusi frekuensi minat belajar kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Minat Belajar Siswa

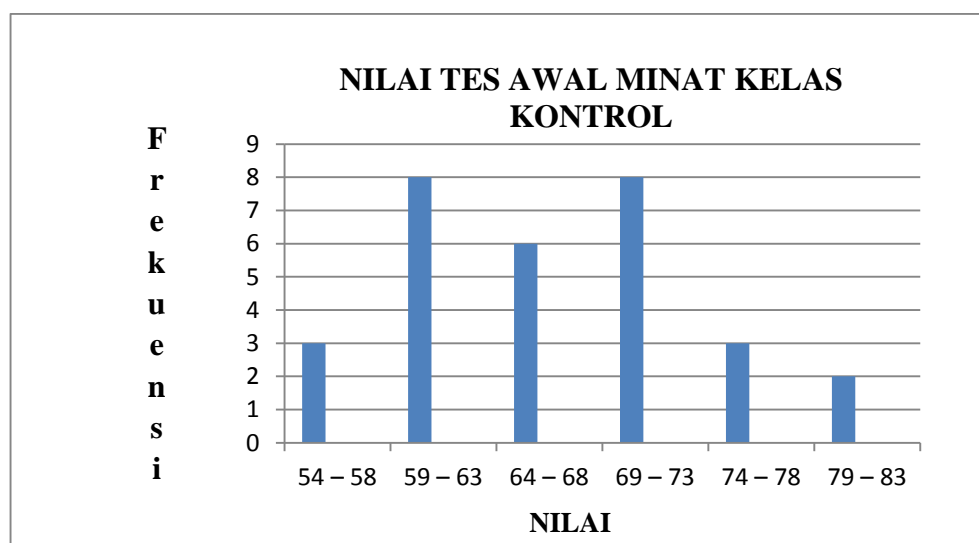
Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Nilai Interval	F (frekuensi)	Nilai Interval	F (frekuensi)
51 – 56	2	54 – 58	3
57 – 62	6	59 – 63	8
63 – 68	11	64 – 68	6
69 – 74	7	69 – 73	8
75 – 80	1	74 – 78	3
81 – 86	1	79 – 83	2

Penyajian distribusi frekuensi tes awal kelas eksperimen dibaca pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen

Berdasarkan Gambar 4.1 diagram distribusi frekuensi nilai tes awal kelas eksperimen dapat diketahui bahwa terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai 51 sampai 56, sejumlah 6 siswa memperoleh nilai 57 sampai 62, sejumlah 11 siswa memperoleh nilai dari 63 sampai dengan 68, 7 siswa memperoleh nilai dari 69 sampai dengan 74, 1 siswa memperoleh nilai dari 75 sampai dengan 80 dan sejumlah 1 siswa memperoleh nilai dari 81 sampai dengan 86. Penyajian data distribusi frekuensi nilai tes awal kelas kontrol dapat di lihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Kontrol

Berdasarkan Gambar 4.2 diagram distribusi frekuensi nilai tes awal kelas kontrol dapat diketahui bahwa sejumlah 3 siswa yang memperoleh nilai 54 sampai 58, sejumlah 8 siswa memperoleh nilai 59 sampai 63, sejumlah 6 siswa memperoleh nilai 64 sampai dengan 68, sejumlah 8 siswa memperoleh nilai 69 sampai dengan 73, sejumlah 3 siswa memperoleh nilai 74 sampai dengan 78, dan sejumlah 2 siswa memperoleh nilai dari 79 sampai dengan 83.

4.3.2.2 Tes Akhir Minat Belajar Siswa

Tes akhir minat belajar siswa diperoleh melalui nilai tes akhir siswa pada kelas eksperimen dan kontrol dengan menggunakan angket. Hasil tes akhir dari minat belajar siswa digunakan untuk mengetahui seberapa besar minat siswa dalam mengikuti pembelajaran muatan pelajaran IPS baik di kelas eksperimen dan

di kelas kontrol. Selain itu untuk mengetahui ada tidak nya perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen dan kontrol yang memperoleh perlakuan yang berbeda dalam penerapan media pembelajaran. Daftar nilai tes akhir minat belajar dapat dibaca pada lampiran. Deskripsi data tes akhir minat belajar siswa dapat dibaca pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Deskripsi Data Tes Akhir Minat Belajar Siswa

No.	Kriteria Data	Minat Belajar Akhir	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Jumlah Siswa	28	30
2.	rata-rata	87	82
3.	Median	88	82
4.	Modus	93	85
5.	Skor minimal	70	68
6.	Skor maksimal	100	100
7.	Range	30	32
8.	Varians	53	60
9.	Standar deviasi	7	8

Setelah mengolah data minat siswa menggunakan SPSS 21 diperoleh data kelas eksperimen dan kontrol seperti di atas. Kelas eksperimen memperoleh data siswa sebanyak 28 untuk kelas eksperimen dan 30 siswa pada kelas kontrol; rata-rata sebesar 87 pada kelas eksperimen dan 82 pada kelas kontrol; median sebesar 88 untuk kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol 82; skor minimal sebesar 70 untuk kelas eksperimen dan 68 untuk kelas kontrol; skor maksimal sebesar 100 untuk kelas eksperimen dan 100 untuk kelas kontrol; rentang pada kelas eksperimen sebesar 30 dan sebesar 32 pada kelas kontrol; varians data sebesar 53 pada kelas eksperimen dan 60 pada kelas kontrol; dan standar deviasi data sebesar 7 pada kelas eksperimen dan 8 pada kelas kontrol.

Setelah mengolah data tersebut, selanjutnya analisis deskriptif dilakukan untuk memperoleh mengenai gambaran jawaban responden mengenai variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian. Analisis deskriptif data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis indeks yang bertujuan untuk menggambarkan persepsi responden atas item-item pertanyaan yang diajukan

dalam penelitian (Ferdinand, 2014:340). Perhitungan nilai indeks variabel dilakukan melalui perhitungan nilai indeks tiap indikator penelitian. langkah-langkah menentukan nilai indeks suatu variabel penelitian, yaitu sebagai berikut:

- (1) Menghitung skor dan jawaban dari responden dan mentabulasikan dari data angket minat belajar siswa kelas V muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Peneliti melakukan penskoran terhadap tiap-tiap item pernyataan sebelum menghitung skor jawaban angket. Penskoran tersebut disesuaikan dengan angket yang menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* telah dimodifikasi menjadi empat jawaban selalu, sering, jarang, dan tidak pernah. Angket minat terdiri dari pernyataan positif dan negatif, dengan skala penilaian angket pernyataan positif, yaitu selalu diberi skor 4, sering diberi skor 3, jarang diberi skor 2, dan tidak pernah diberi skor 1. Pada penskoran jawaban negatif bertolak belakang dengan jawaban, yaitu selalu diberi skor 1, sering diberi skor 2, jarang diberi skor 3, dan tidak pernah diberi skor 4.
- (2) Menghitung presentase frekuensi jawaban responden.
Rumus yang digunakan untuk menghitung frekuensi jawaban responden dijelaskan sebagai berikut.

$$\%F_a = n_a / N \times 100\%$$

Keterangan :

$\%F_a$ = Presentasi frekuensi jawaban responden yang memberi skor 1, 2, 3, dan 4.

Sehingga dapat ditulis $\%F_1, \%F_2, \%F_3, \%F_4$.

n_a = Jumlah responden yang memberi skor 1, 2, 3, atau 4.

N = Total jumlah responden / sampel penelitian

- (3) Menghitung nilai indeks item pernyataan dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Indeks Variabel} = ((\%F_1 \times 1) + (\%F_2 \times 2) + (\%F_3 \times 3) + (\%F_4 \times 4)) / 4$$

Keterangan:

F_1 = Frekuensi responden yang menjawab 1

F_2 = Frekuensi responden yang menjawab 2

F3 = Frekuensi responden yang menjawab 3

F4 = Frekuensi responden yang menjawab 4

(Ferdinand, 2014:292)

(4) Menghitung Nilai Indeks Setiap Indikator

Rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata nilai indeks dalam satu indikator, yaitu:

$$\text{Nilai Indeks Indikator} = \frac{(\text{Indeks pernyataan 1}) + (\text{Indeks pernyataan 2}) + \dots + (\text{Indeks pernyataan } n)}{n}$$

(5) Menghitung nilai indeks setiap dimensi

Peneliti mengambil rata-rata nilai indeks pada setiap indikator dimensi untuk menghitung nilai indeks dimensi. Rumus yang akan digunakan dijelaskan sebagai berikut.

$$\text{Nilai Indeks Dimensi} = \frac{(\text{Indeks Indikator 1}) + (\text{Indeks Indikator 2}) + \dots + (\text{Indeks Indikator } n)}{n}$$

(6) Menafsirkan nilai indeks variabel

Rumus yang akan digunakan dalam menghitung nilai indeks setiap variabel yaitu rata-rata nilai indeks dimensi variabel. Rumusnya dijelaskan sebagai berikut.

$$\text{Nilai Indeks Variabel} = \frac{(\text{Indeks Dimensi 1}) + (\text{Indeks Dimensi 2}) + \dots + (\text{Indeks Dimensi } n)}{n}$$

(7) Menafsirkan nilai indeks variabel dengan aturan dalam kriteria *three box method*. Penelitian ini menggunakan skala *Likert* dengan alternatif jawaban 1 hingga 4. Ferdinand (2014:292), menyatakan angka indeks yang dihasilkan dimulai dari angka 10 hingga 100. Sehingga rentang angka indeks yaitu 90. Rentang akan dibagi menjadi tiga kotak (aturan *three box method*). Sehingga akan dihasilkan penafsiran nilai indeks sebagai berikut.

Tabel 4.6 Penafsiran Nilai Indeks

Rentang nilai indeks	Kategori
10,00 - 40,00	Rendah
41,00 - 70,00	Sedang
71,00 – 100,00	Tinggi

Sumber: Ferdinan (2014:292)

4.3.2.2.1 Deskriptif Data Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Melihat dari rumus cara menghitung indeks indikator. Variabel minat belajar siswa yang diukur dengan sembilan indikator, yaitu: (1) gairah; (2) inisiatif; (3) responsif; (4) kesegeraan; (5) konsentrasi; (6) ketelitian; (7) kemauan; (8) keuletan; (9) kerja keras. Nilai indeks variabel minat belajar siswa kelas eksperimen dapat diketahui jika terlebih dahulu menghitung nilai indeks masing-masing indikator. Perhitungan nilai indeks indikator dapat dilakukan jika sebelumnya telah diketahui distribusi frekuensi masing-masing indikator.

Variabel minat belajar dianalisis menggunakan indeks dengan tujuan agar lebih jelas. Cara menghitung nilai indeks variabel minat belajar selengkapnya dijelaskan sebagai berikut.

- (1) Menghitung skor jawaban setiap responden dan membuat rekapitulasinya dalam tabulasi dan hasil penelitian pada angket minat belajar siswa.
- (2) Menghitung presentase frekuensi jawaban responden. Cara perhitungannya dilakukan sebagai berikut.

a. Pernyataan 1

- (i) Skor 1 diberi oleh 0 responden

$$\begin{aligned} \%F1 &= n1/N \times 100\% \\ &= 0/28 \times 100\% \\ &= 0\% \end{aligned}$$

- (ii) Skor 2 diberi oleh 0 responden

$$\begin{aligned} \%F2 &= n2/N \times 100\% \\ &= 0/28 \times 100\% \\ &= 0\% \end{aligned}$$

- (iii) Skor 3 diberi oleh 0 responden

$$\begin{aligned} \%F3 &= n3/N \times 100\% \\ &= 0/28 \times 100\% \\ &= 0\% \end{aligned}$$

(iv) Skor 4 diberi oleh 28 responden

$$\begin{aligned} \%F4 &= n4/N \times 100\% \\ &= 28/28 \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Dari penghitungan tersebut dapat diketahui, bahwa nilai pernyataan 1 untuk skor 1 adalah 0%, nilai skor 2 adalah 0%, nilai pada skor 3 adalah 0% dan nilai pada skor 4 adalah 100%.

(3) Menghitung nilai indeks pernyataan

Nilai indeks item pernyataan 1

$$\begin{aligned} &= ((\%F1 \times 1) + (\%F2 \times 2) + (\%F3 \times 3) + (\%F4 \times 4))/4 \\ &= ((0\% \times 1) + (0\% \times 2) + (0\% \times 3) + (100\% \times 4))/4 \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Dari perhitungan nilai indeks item nomor 1 tersebut, diketahui bahwa nilai indeks, yaitu 100%. Penghitungan nilai indeks pernyataan kemudian dihitung menggunakan bantuan program *Microsoft Excel*.

(4) Menghitung nilai indeks indikator

Cara yang digunakan untuk menghitung nilai indeks indikator pertama pada variabel minat belajar yang terdiri dari pernyataan nomor 1, 9, 25 dijelaskan sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Nilai Indeks Indikator} &= (\text{Indeks pernyataan 1} + \text{Indeks pernyataan 9} + \text{Indeks} \\ &\quad \text{pernyataan 25})/3 \\ &= (83,03 + 86,61 + 89,28)/3 \\ &= 258,92/3 \\ &= 86,31\% \end{aligned}$$

Nilai indeks indikator pertama pada variabel minat belajar siswa yaitu 86,31%. Nilai indeks setiap dimensi selanjutnya akan dihitung dengan menggunakan bantuan program *Microsoft excel*.

- (5) Menentukan nilai indeks “kesukaan” yang terdiri dari 2 indikator. Nilai indeks kesukaan sebagai berikut.

$$\begin{aligned} &= ((\text{Indeks indikator 1}) + (\text{Indeks indikator 2}))/2 \\ &= (86,31) + (86,31) / 2 \\ &= 86,31\% \end{aligned}$$

Nilai indeks dimensi pertama berupa kesukaan, pada variabel minat belajar siswa berjumlah 86,31%. Nilai indeks setiap dimensi selanjutnya akan dihitung dengan menggunakan bantuan pada program *Microsoft Excel*.

- (6) Menentukan nilai indeks setiap variabel

Menentukan nilai indeks tiap variabel dilakukan dengan menggunakan rata-rata nilai indeks pada setiap dimensi. Nilai indeks variabel minat belajar sebesar 86,54 %. Selengkapannya data nilai indeks variabel minat belajar siswa dapat dibaca pada tabel 4.7.

- (7) Menafsirkan nilai indeks variabel dengan kriteria *Three Box Method*.

Berdasarkan tabel 4.7 tentang indeks variabel minat belajar siswa kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa indeks minat belajar siswa adalah 86,54%. Berdasarkan kriteria *Three Box Method* nilai 86,54% berada pada rentang 75,01 – 100,0 , termasuk ke dalam kategori tinggi, artinya responden memiliki persepsi yang tinggi pada item pernyataan variabel minat belajar siswa yang diberikan oleh peneliti.

Indikator minat belajar siswa terdiri dari 9 indikator, nilai indeks indikator, yaitu nilai indeks pada indikator gairah sebesar 86,31 % termasuk ke dalam kategori tinggi, nilai indeks pada indikator inisiatif sebesar 86,31% termasuk ke dalam kategori tinggi, nilai indeks pada indikator responsif sebesar 86,9% termasuk ke dalam kategori tinggi, nilai indeks pada indikator kesegeraan sebesar 85,71% termasuk ke dalam kategori tinggi, selanjutnya nilai indeks konsentrasi memiliki indeks sebesar 84,82% dan termasuk ke dalam kategori tinggi, indikator ketelitian memiliki nilai indeks sebesar 86,31% termasuk ke dalam kategori tinggi, indikator kemauan memiliki nilai indeks sebesar 89,29% termasuk ke dalam kategori tinggi, selanjutnya indikator keuletan memiliki nilai indeks sebesar 87,25% termasuk ke dalam kategori tinggi, dan indikator kerja

keras memiliki nilai indeks sebesar 87,5% termasuk ke dalam kategori tinggi. Indeks indikator variabel minat belajar siswa di kelas eksperimen tertinggi terletak pada indikator kemauan dengan nilai indeks 89,29%, dan terendah terletak pada indikator konsentrasi dengan nilai indeks sebesar 84,82%. Rata-rata minat belajar IPS pada materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di kelas eksperimen sebesar 86,54% termasuk ke dalam kategori tinggi.

Indikator kemauan menjadi indeks tertinggi pada kelas eksperimen dalam penelitian ini, disebabkan karena siswa merasa tertarik dengan penggunaan media pembelajaran berupa permainan monopoli. Siswa kelas VB SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal terlihat antusias ketika guru menjelaskan aturan permainan tersebut, siswa ingin segera melakukan permainan tersebut.

Sedangkan indeks konsentrasi menjadi indikator terendah pada pembelajaran di kelas eksperimen dalam penelitian ini disebabkan karena pada saat pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang mengganggu temannya dalam pelaksanaan permainan monopoli dan karena pengaruh dari tempat duduk siswa, terdapat beberapa siswa yang letak tempat duduknya tidak strategis menjadikan susah mendengarkan penjelasan dari guru. Guru dalam pembelajaran harus memperhatikan pola tempat duduk siswa karena jika tidak diperhatikan siswa merasa tidak antusias dan dalam berkelompokpun tidak maksimal hal itu yang menjadikan indikator kerja keras menjadi rendah. Indeks variabel minat belajar siswa kelas eksperimen, selengkapnya dapat di lihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Indeks Variabel Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No	Dimensi	Indikator	No. Soal	Nilai Indeks		
				Pernyataan	Indikator	Dimensi
1.	Kesukaan	Gairah	1	83,03	86,31	86,31
			9	86,61		
			25	89,28		
		Inisiatif	2	90,18	86,31	
			6	87,5		
			13	81,25		
2.	Ketertarikan	Responsif	10	91,07	86,9	86,31
			14	83,93		
			18	85,71		
		Kesegeraan	5	82,14	85,71	
			21	89,28		
3.	Perhatian	Konsentrasi	4	87,5	84,82	85,56
			7	85,71		
			24	81,25		
		Ketelitian	12	89,29	86,31	
			15	91,07		
			22	88,39		
4.	Keterlibatan	Kemauan	17	89,29	89,29	88,01
			20	89,29		
			23	89,28		
		Keuletan	8	87,5	87,25	
			11	91,07		
			19	83,18		
		Kerja Keras	3	83,93	87,5	
			16	91,07		
Indeks Variabel Minat Belajar						86,54

4.3.2.2.2 Deskriptif Data Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

Dengan melihat dan berpedoman pada rumus cara menghitung indeks indikator. Variabel minat siswa diukur dengan 9 indikator. Nilai indeks variabel minat belajar siswa kelas kontrol diketahui jika peneliti menghitung nilai indeks masing-masing indikator sebelumnya. Perhitungan nilai indeks indikator dapat dilakukan, jika telah mengetahui distribusi frekuensi masing-masing indikator.

Variabel minat belajar siswa dianalisis dengan menggunakan nilai indeks yang bertujuan agar lebih jelas. Cara menghitung nilai indeks variabel minat belajar siswa selengkapnya dijelaskan sebagai berikut:

(1) Menghitung skor jawaban setiap responden dan membuat rekapitulasinya dalam tabulasi dan hasil penelitian pada angket minat belajar siswa.

(2) Menghitung presentase frekuensi jawaban responden. Cara perhitungannya dilakukan sebagai berikut:

a. Pernyataan 1

(i) Skor 1 diberi oleh 0 responden

$$\begin{aligned} \%F1 &= n1/N \times 100\% \\ &= 0/30 \times 100\% \\ &= 0\% \end{aligned}$$

(ii) Skor 2 diberi oleh 0 responden

$$\begin{aligned} \%F2 &= n2/N \times 100\% \\ &= 0/30 \times 100\% \\ &= 0\% \end{aligned}$$

(iii) Skor 3 diberi oleh 30 responden

$$\begin{aligned} \%F3 &= n3/N \times 100\% \\ &= 30/30 \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

(iv) Skor 4 diberi oleh 0 responden

$$\begin{aligned} \%F4 &= n4/N \times 100\% \\ &= 0/30 \times 100\% \\ &= 0\% \end{aligned}$$

Dari perhitungan tersebut diketahui bahwa nilai skor 1 adalah 0%, nilai skor 2 yaitu 0%, nilai skor 3 adalah 100%, dan nilai skor 4 sejumlah 0%. Selanjutnya frekuensi jawaban responden dihitung dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel*.

(3) Menghitung nilai indeks pernyataan

Nilai indek item pernyataan 1

$$= ((\%F1 \times 1) + (\%F2 \times 2) + (\%F3 \times 3) + (\%F4 \times 4))/4$$

$$\begin{aligned}
&= ((0\% \times 1) + (0\% \times 2) + (100\% \times 3) + (0\% \times 4))/4 \\
&= 300\%/4 \\
&= 75\%
\end{aligned}$$

Dari perhitungan tersebut diketahui nilai indeks pernyataan nomor 1 yaitu 75%. Nilai indeks pernyataan kemudian dihitung dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel*.

(4) Menghitung nilai indeks indikator

Cara yang digunakan untuk menghitung nilai indeks indikator pertama pada variabel minat belajar yang terdiri dari pernyataan nomor 1, 9, dan 25 dijelaskan sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
\text{Nilai Indeks Indikator} &= (\text{Indeks pernyataan 1} + \text{Indeks pernyataan 9} + \text{Indeks} \\
&\quad \text{pernyataan 25})/3 \\
&= (89,16 + 83,33 + 75,83)/3 \\
&= 248,33/3 \\
&= 82,78 \%
\end{aligned}$$

Nilai indeks indikator pertama pada variabel minat belajar siswa yaitu 82,78%. Nilai indeks setiap dimensi selanjutnya dihitung dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel*.

(5) Menentukan nilai indeks “kesukaan” yang terdiri dari 2 indikator. Nilai indeks kesukaan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
&= ((\text{Indeks indikator 1}) + (\text{Indeks indikator 2}))/2 \\
&= (82,78) + (80,83) / 2 \\
&\quad = 81,80\%
\end{aligned}$$

Dari perhitungan tersebut diketahui nilai indeks dimensi pertama yang berupa kesukaan, pada variabel minat belajar siswa berjumlah 81,80%. Nilai indeks setiap dimensi selanjutnya akan dihitung dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel*.

(6) Menentukan nilai indeks setiap variabel

Untuk menentukan nilai indeks setiap variabel dapat dilakukan dengan menggunakan rata-rata nilai indeks pada dimensi. Berdasarkan perhitungan

yang telah dilakukan, diketahui bahwa nilai indeks variabel minat belajar sebesar 81,62%. Indeks variabel minat belajar siswa dijelaskan pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Indeks Variabel Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

No	Dimensi	Indikator	No. Soal	Nilai Indeks		
				Pernyataan	Indikator	Dimensi
1.	Kesukaan	Gairah	1	89,16	82,78	81,80
			9	83,33		
			25	75,83		
		Inisiatif	2	93,33	80,83	
			6	75		
			13	74,16		
2.	Ketertarikan	Responsif	10	80	76,94	78,88
			14	75,83		
			18	75		
		Kesegeeraan	5	76,67	80,83	
			21	85		
3.	Perhatian	Konsentrasi	4	92,5	86,94	84,30
			7	86,67		
			24	81,66		
		Ketelitian	12	80,83	81,67	
			15	79,17		
			22	90		
4.	Keterlibatan	Kemauan	17	77,5	81,39	81,48
			20	77,5		
			23	89,16		
		Keuletan	8	88,33	78,89	
			11	75,83		
			19	72,5		
		Kerja Keras	3	92,5	84,17	
			16	75,83		
		Indeks Variabel Minat Belajar				

(7) Menafsirkan nilai indeks variabel dengan kriteria *Three Box Method*.

Berdasarkan tabel indeks variabel minat belajar siswa kelas kontrol, dapat diketahui bahwa indeks minat belajar siswa adalah 81,62%. Berdasarkan kriteria *Three Box Method* nilai 81,62% berada pada rentang 75,00 – 100,00 , termasuk ke dalam kategori tinggi, artinya responden memiliki persepsi yang tinggi pada item pernyataan variabel minat belajar siswa yang telah diberikan oleh peneliti.

Indikator minat belajar siswa terdiri dari 9 indikator, nilai indeks indikator, yaitu nilai indeks pada indikator gairah sebesar 82,78% termasuk ke dalam kategori tinggi, nilai indeks pada indikator inisiatif sebesar 80,83% termasuk ke dalam kategori tinggi, nilai indeks pada indikator responsif sebesar 76,94% termasuk ke dalam kategori tinggi, nilai indeks pada indikator kesegeraan sebesar 80,83% termasuk ke dalam kategori tinggi, selanjutnya nilai indeks konsentrasi memiliki indeks sebesar 86,94% dan termasuk ke dalam kategori tinggi, indikator ketelitian memiliki nilai indeks sebesar 81,67% termasuk ke dalam kategori tinggi, indikator kemauan memiliki nilai indeks sebesar 81,39% termasuk ke dalam kategori tinggi, selanjutnya indikator keuletan memiliki nilai indeks sebesar 78,89% termasuk ke dalam kategori tinggi, dan indikator kerja keras memiliki nilai indeks sebesar 84,17% termasuk ke dalam kategori tinggi. Indeks indikator variabel minat belajar siswa di kelas kontrol tertinggi terletak pada indikator konsentrasi dengan nilai indeks 86,94%, dan terendah terletak pada indikator responsif dengan nilai indeks sebesar 76,94%. Rata-rata minat belajar IPS pada materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di kelas kontrol sebesar 81,62% termasuk ke dalam kategori tinggi.

Indikator konsentrasi menjadi indikator tertinggi pada pembelajaran di kelas kontrol, karena pada saat pembelajaran guru menerapkan diskusi kelompok dari diskusi tersebut akan dipilih kelompok dengan nilai tertinggi yang akan diberikan reward pada akhir pertemuan, sehingga mengharuskan siswa untuk konsentrasi, kompak, dan teliti dalam mengerjakan diskusi kelompok maupun lembar kerja individu hal tersebutlah yang menyebabkan indikator konsentrasi menjadi indikator tertinggi pada pembelajaran di kelas kontrol hal ini sesuai dengan pendapat Darmadi (2017:254) menjelaskan tentang faktor-faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar salah satunya adalah faktor eksternal yang salah satunya teridiri dari guru. Guru harus menguasai kondisi kelas untuk dapat menarik perhatian siswa.

Indikator responsif menjadi indikator terendah dalam pembelajaran di kelas kontrol dikarenakan pada saat pembelajaran hanya menggunakan gambar saja sehingga kurang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran menyebabkan

siswa tidak maksimal dalam pembelajaran baik diskusi kelompok maupun mengerjakan lembar kerja individu hal tersebutlah yang menyebabkan rendahnya indikator responsif siswa pada pembelajaran di kelas kontrol.

4.2.2.3 Analisis Deskriptif Tes Awal Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil penelitian tes awal berdasarkan pada nilai siswa kelas eksperimen dan kontrol setelah mengerjakan tes awal. Nilai tes awal ini digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi yang akan diajarkan dan mengetahui apakah kemampuan kedua kelas tersebut relatif sama atau tidak. Deskripsi data nilai tes awal hasil belajar siswa dapat di lihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Deskripsi Data Nilai Tes Awal Hasil Belajar Siswa

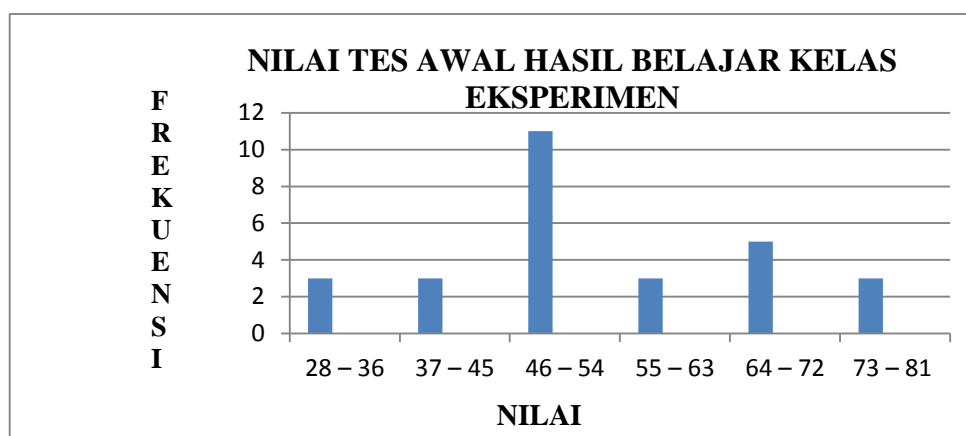
No.	Kriteria Data	Hasil Belajar Siswa	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Jumlah Siswa	28	30
2.	rata-rata	54	56
3.	Median	52	56
4.	Skor minimal	28	24
5.	Skor maksimal	76	76
6.	Range	48	52
7.	Varians	174	215
8.	Standar deviasi	13	14

Berdasarkan deskripsi dari tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa jumlah sampel pada kelas eksperimen 28 siswa dan pada kelas kontrol 30 siswa. Dari tabel tersebut diketahui rata-rata nilai untuk kelas eksperimen 54 dan pada kelas kontrol sejumlah 56, median pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu 52 dan 56. Untuk skor minimal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu 28 dan 24, dan untuk skor maksimal pada kelas eksperimen sebesar 76 dan pada kelas kontrol sebesar 76. Range pada kelas eksperimen dan kontrol sebesar 48 dan 52, varians pada kelas eksperimen sebesar 174 dan pada kelas kontrol sebesar 215, untuk standar deviasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 13 dan 14. Daftar nilai tes awal hasil belajar siswa dapat di lihat pada lampiran. Distribusi frekuensi pada tes awal hasil belajar siswa selengkapnya dapat dibaca pada Tabel 4.10

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Hasil Belajar Siswa

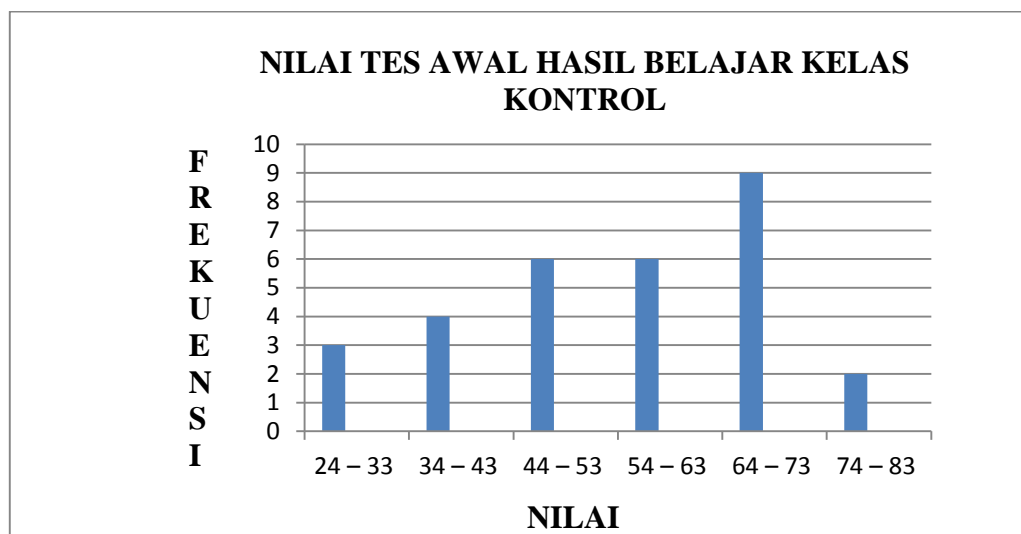
Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Nilai Interval	F (frekuensi)	Nilai Interval	F (frekuensi)
28 – 36	3	24 – 33	3
37 – 45	3	34 – 43	4
46 – 54	11	44 – 53	6
55 – 63	3	54 – 63	6
64 – 72	5	64 – 73	9
73 – 81	3	74 – 83	2

Berikut penyajian data distribusi frekuensi nilai tes awal hasil belajar siswa kelas eksperimen dibaca pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Awal Kelas Eksperimen

Berdasarkan Gambar 4.3 tentang distribusi frekuensi hasil belajar awal pada kelas eksperimen diketahui bahwa terdapat 3 siswa yang memperoleh nilai 28 sampai dengan 36, 3 siswa memperoleh nilai dari 37 sampai dengan 45, 11 siswa memperoleh nilai dari 46 sampai 54, 3 siswa memperoleh nilai dari 55 sampai dengan 63, 5 siswa memperoleh nilai dari 64 sampai dengan 72 dan 3 siswa memperoleh nilai dari 73 sampai dengan 81. Penyajian data distribusi frekuensi nilai tes awal hasil belajar siswa kelas kontrol dapat di lihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Awal Kelas Kontrol

Berdasarkan Gambar 4.4 dapat diketahui bahwa terdapat 3 siswa yang memperoleh nilai 24 sampai 33, 4 siswa memperoleh nilai dari 34 sampai dengan 43, 6 siswa memperoleh 44 sampai dengan 53, untuk nilai 54 sampai dengan 63 terdapat 6 siswa, 9 siswa memperoleh nilai 64 sampai dengan 73, dan sejumlah 2 siswa memperoleh nilai 74 sampai dengan 83.

4.2.2.4 Analisis Deskriptif Tes Akhir Hasil Belajar Kognitif Siswa

Deskripsi tes akhir hasil belajar kognitif siswa dalam penelitian ini, diperoleh dari hasil nilai tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pelaksanaan tes akhir pada kedua kelas tersebut dengan menggunakan pertanyaan yang sama dan pelaksanaan penelitian dilaksanakan setelah pembelajaran keempat. Hasil tes akhir digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa pada kelas eksperimen dan kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran. Deskripsi mengenai data nilai tes akhir hasil belajar siswa dapat di lihat pada Tabel 4.11.

Tabel 4.11 Deskripsi Data Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Siswa

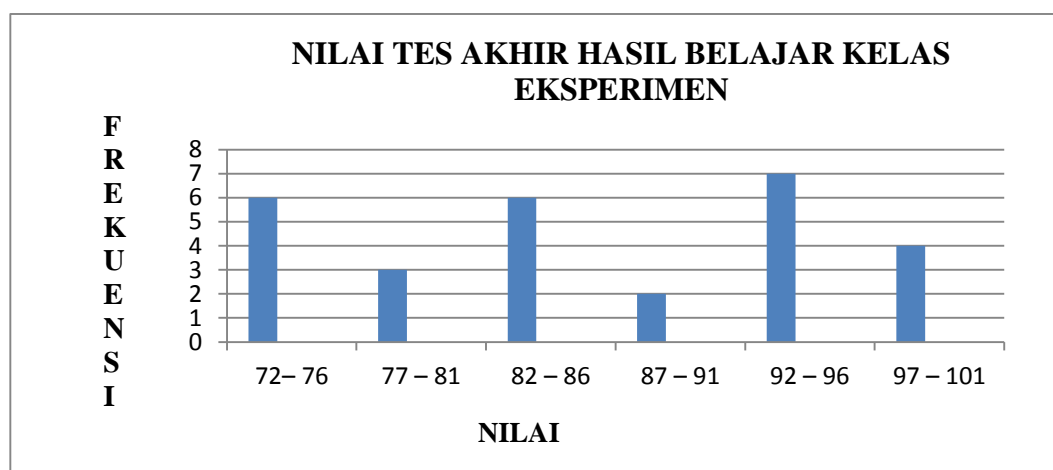
No.	Kriteria Data	Hasil Belajar Siswa	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Jumlah Siswa	28	30
2.	Rata-rata	86	79
3.	Median	84	80
4.	Skor minimal	72	56
5.	Skor maksimal	100	100
6.	Range	28	44
7.	Varians	83	137
8.	Standar deviasi	9	11

Berdasarkan perhitungan dari deskripsi data nilai tes akhir hasil belajar siswa pada Tabel 4.11. diketahui, jumlah sampel penelitian pada kelas eksperimen sejumlah 28 siswa dan pada kelas kontrol sejumlah 30 siswa. Rata-rata nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 86 dan 79, median pada kelas eksperimen 84 dan pada kelas kontrol, yaitu 80. Selanjutnya untuk skor minimal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sejumlah 72 dan 56, dan untuk skor maksimal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu 100. Range untuk kelas eksperimen, yaitu 28 dan untuk kelas kontrol, yaitu 44, varians pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol yaitu 83 dan 137. Untuk standar deviasi pada kelas eksperimen, yaitu 9 dan pada kelas kontrol, yaitu 11. Selengkapnya daftar nilai tes akhir hasil belajar siswa dapat di lihat dan dibaca pada lampiran. Untuk lebih mudah memahami data perlu adanya distribusi frekuensi data, sehingga pembaca lebih mudah memahami hasil dari tes akhir belajar siswa kelas eksperimen. Dan distribusi frekuensi tes akhir hasil belajar kognitif siswa pada muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi dapat di lihat pada Tabel 4.12.

Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Siswa

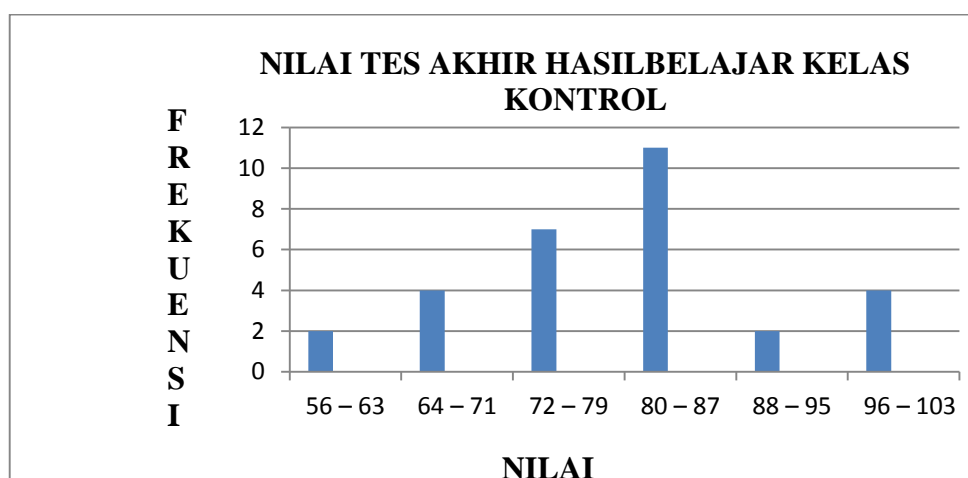
Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Nilai Interval	F (frekuensi)	Nilai Interval	F (frekuensi)
72– 76	6	56 – 63	2
77 – 81	3	64 – 71	4
82 – 86	6	72 – 79	7
87 – 91	2	80 – 87	11
92 – 96	7	88 – 95	2
97 – 101	4	96 – 103	4

Selanjutnya untuk diagram penyajian data distribusi frekuensi nilai tes akhir hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen dapat dibaca pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Akhir Kelas Eksperimen

Berdasarkan Gambar 4.5 tentang diagram distribusi frekuensi hasil belajar akhir pada kelas eksperimen diketahui bahwa terdapat 6 siswa memperoleh nilai 72 sampai 76, sejumlah 6 siswa memperoleh nilai 77 sampai dengan 81, sejumlah 6 siswa yang memperoleh nilai 82 sampai dengan 86, 2 siswa memperoleh nilai 87 sampai 91, 7 siswa memperoleh nilai 92 sampai dengan 96 dan sejumlah 4 siswa memperoleh nilai 97 sampai dengan 101. Dan, penyajian data distribusi frekuensi hasil belajar tes akhir siswa pada kelas kontrol dapat dibaca pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Akhir Kelas Kontrol

Berdasarkan Gambar 4.6 tentang diagram distribusi frekuensi nilai tes akhir hasil belajar kognitif siswa pada kelas kontrol dapat diketahui bahwa terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai 56 sampai 63, 4 siswa memperoleh nilai 64 sampai 71, sejumlah 7 siswa memperoleh nilai 72 sampai dengan 79 dan sejumlah 11 siswa memperoleh nilai 80 sampai dengan 87, selanjutnya 2 siswa memperoleh nilai 88 sampai dengan 95 siswa, dan 4 siswa memperoleh nilai 96 sampai dengan 103.

4.4 Analisis Statistik Data Hasil Penelitian

Analisis data hasil penelitian dalam penelitian ini, berupa hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis meliputi pengujian normalitas, dan pengujian homogenitas. Sedangkan uji hipotesis terdiri dari uji perbedaan dan uji keefektifan ditinjau dari minat dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Selengkapnya tentang analisis statistik data hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut.

4.4.1 Uji Prasyarat Analisis

Data hasil penelitian tersebut dianalisis untuk menginterpretasikan data yang telah terkumpul dan juga untuk menjawab hipotesis penelitian atau dugaan

sementara. Uji prasyarat analisis ini dilakukan sebelum uji hipotesis atau analisis akhir. Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini berupa uji normalitas dan uji homogenitas, analisis akhir meliputi uji perbedaan dan keefektifan. Selengkapnya akan dijelaskan sebagai berikut:

4.4.1.1 Uji Normalitas variabel Minat Belajar Siswa

Sampel dalam penelitian yang digunakan untuk uji normalitas ini berasal dari populasi data yang berdistribusi normal. Uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas data pada penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS versi 21. Uji normalitas data variabel siswa dalam penelitian ini menggunakan uji *Lilliefors* dengan melihat pada kolom *Shapiro-Wilk*. Dalam uji normalitas data kolom yang dibaca, yaitu kolom *Shapiro-Wilk*. Selanjutnya setelah data tersebut diolah dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 21, maka akan diperoleh hasil uji normalitas minat belajar pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan signifikansi 0,05, jika nilai pada kolom *Shapiro-Wilk* $\geq 0,05$, maka data berdistribusi normal atau H_0 di terima dan jika nilai pada kolom *Shapiro-Wilk* $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal atau H_0 di tolak (Besral 2010:56). Hasil uji normalitas data hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol selengkapnya dapat di lihat pada lampiran. Dan untuk data hasil uji normalitas minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat di lihat pada Tabel 4.13.

Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Variabel Minat Belajar Siswa

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil minat belajar kelas eksperimen	.113	28	.200*	.971	28	.609
Hasil minat belajar kelas kontrol	.122	28	.200*	.969	28	.553

Berdasarkan Tabel 4.13, diketahui bahwa nilai signifikansi pada kelas eksperimen dalam kolom *Shapiro-Wilk* sebesar 0,609 dan nilai signifikansi pada kelas kontrol sebesar 0,553. Nilai signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih dari atau sama dengan 0,05, yaitu pada kelas eksperimen ($0,609 \geq 0,05$) dan pada kelas kontrol ($0,553 \geq 0,05$). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan

bahwa kedua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol tentang data minat belajar siswa dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansi kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol pada kolom *Shapiro-Wilk* lebih dari atau sama dengan 0,05.

4.4.1.2 Uji Normalitas Variabel Hasil Belajar Siswa

Uji normalitas dalam penelitian ini sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas data nilai akhir hasil belajar ranah kognitif siswa dalam penelitian ini dibantu dengan program SPSS versi 21. Uji normalitas data variabel siswa dalam penelitian ini menggunakan uji *Lilliefors* dengan melihat nilai pada kolom *Shapiro-Wilk*. Uji normalitas data kolom yang dibaca, yaitu kolom *Shapiro-Wilk*. Selanjutnya setelah data tersebut diolah, maka akan diperoleh hasil uji normalitas hasil belajar pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan signifikansi 0,05 jika nilai pada kolom *Shapiro-Wilk* $\geq 0,05$ maka data berdistribusi normal atau H_0 di terima dan jika nilai pada kolom *Shapiro-Wilk* $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal atau H_0 di tolak (Besral 2010: 56). Hasil uji normalitas data hasil belajar siswa selengkapnya dapat di lihat pada lampiran. Untuk data hasil uji normalitas hasil belajar siswa dapat di lihat pada Tabel 4.14.

Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Variabel Hasil Belajar Siswa

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai tes kelas kontrol	.115	28	.200*	.968	28	.522
Nilai tes kelas eksperimen	.141	28	.166	.933	28	.074

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui nilai signifikansi pada kolom *Shapiro-Wilk* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,074 dan 0,522. Nilai signifikansi hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih dari 0,05 ($0,074 \geq 0,05$) dan kelas kontrol lebih dari 0,05 ($0,522 \geq 0,05$). Berdasarkan data tersebut,

dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data hasil belajar dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih dari sama dengan 0,05.

4.4.1.3 Uji Homogenitas Variabel Minat Belajar Siswa

Uji homogenitas dilakukan karena persebaran data minat belajar siswa berdistribusi normal. Hipotesis uji dalam penelitian ini, yaitu tidak terdapat perbedaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian homogenitas data hasil belajar dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 21 menggunakan *Levene's test*, dengan cara membandingkan nilai signifikansi uji *Levene* dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi uji *Levene* $> 0,05$, maka data tersebut homogen, sedangkan jika nilai signifikansi uji *Levene* $\leq 0,05$, maka data tidak homogen (Besral, 2010:56). Berikut hasil analisis uji homogenitas variabel minat belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 4.15.

Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas Variabel Minat Belajar Siswa

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
ANGKET	Equal variances assumed	.197	.659
	Equal variances not assumed		

Berdasarkan Tabel 4.15, diketahui bahwa nilai signifikansi pada kolom *Levene's Test for Equality of Variances* lebih dari 0,05 yaitu 0,659 ($0,659 > 0,05$), sehingga dapat diketahui bahwa tidak terdapat perbedaan varians data minat belajar IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V pada kelas eksperimen dan kelas kontrol atau kedua kelas dinyatakan homogen.

4.4.1.4 Uji Homogenitas Variabel Hasil Belajar Siswa

Uji homogenitas variabel hasil belajar siswa dilakukan karena persebaran data hasil belajar siswa pada ranah kognitif berdistribusi normal. Hipotesis uji dalam penelitian ini, yaitu tidak terdapat perbedaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian homogenitas data hasil belajar dapat

dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 21 menggunakan *Levene's test*, yaitu dengan cara membandingkan nilai signifikansi *Levene* dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi uji *Levene* $> 0,05$, maka data tersebut homogen, sedangkan jika nilai signifikansi uji *Levene* $\leq 0,05$, maka data tidak homogen (Besral, 2010:56). Untuk hasil analisis uji homogenitas variabel hasil belajar siswa dapat di lihat pada Tabel 4.16.

Tabel 4.16 Hasil Uji Homogenitas Variabel Hasil Belajar Siswa

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
NILAI	Equal variances assumed	.479	.492
	Equal variances not assumed		

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa pada kolom *Levene's Test for Equality of Variances* nilai signifikansi adalah lebih dari 0,05 yaitu 0,492 ($0,492 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians data hasil belajar IPS siswa kelas V pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4.4.2 Uji Hipotesis

Analisis akhir yang digunakan dalam penelitian ini berupa pengujian hipotesis. Uji hipotesis ini dilakukan setelah semua uji prasyarat terpenuhi. Data pada penelitian ini berdistribusi normal dan bersifat homogen, sehingga peneliti menggunakan statistik parametris untuk melakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dengan statistik parametris dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 21. Hasil belajar ranah kognitif tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS kelas eksperimen dan kelas kontrol diuji setelah memperoleh perlakuan yang berbeda diantara kedua kelas tersebut. Terdapat dua uji dalam penelitian ini, yaitu uji perbedaan dan uji keefektifan. Selengkapnya dijelaskan sebagai berikut:

4.4.2.1 Hipotesis Pertama (Uji Perbedaan) Variabel Minat Belajar Siswa

Pengujian hipotesis pertama bertujuan untuk menguji hipotesis minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Priyatno (2010:35) menyatakan, statistik parametris uji t sampel bebas atau *independent sample t test* digunakan untuk menguji hipotesis pertama atau uji perbedaan. Untuk dapat mengetahui apakah H_0 diterima atau ditolak, yaitu dengan melihat nilai t pada kolom *t-test for equality of means*. H_0 diterima jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, sedangkan H_0 ditolak jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Pengujian hipotesis variabel minat belajar siswa digunakan untuk menguji hipotesis ada tidaknya perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penerapan pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran permainan monopoli, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media gambar. Hipotesis variabel hasil minat belajar siswa dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

(1) Hipotesis Uji

H_{01} : Tidak ada perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media gambar pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ($\mu_1 = \mu_2$).

H_{a1} : Terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media gambar pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ($\mu_1 \neq \mu_2$).

Keterangan

μ_1 = Minat Belajar Kelas Eksperimen

μ_2 = Minat Belajar Kelas Kontrol

(2) Taraf Signifikansi

Taraf signifikansi yang digunakan dalam uji hipotesis ini yaitu $\alpha = 0,05$

(3) Statistik Uji

Uji Statistik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *independent sample t-test* dengan bantuan program SPSS versi 21.

(4) Kriteria keputusan

Kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan berdasarkan hipotesis uji tersebut yaitu H_0 diterima jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Jika berdasarkan nilai signifikansi H_0 diterima jika nilai signifikan $> 0,05$ dan H_0 ditolak jika nilai signifikansi pada kolom $< 0,05$ (Priyatno, 2010:35-6).

(5) Perhitungan

Berdasarkan hasil uji homogenitas variabel minat belajar menunjukkan data bersifat homogen. Oleh karena itu, uji t (*Independent Sampels t test*) menggunakan nilai pada kolom *equal variance assumed*. Berikut uji hipotesis minat belajar melalui program SPSS versi 21 dapat di lihat pada Tabel 4.17.

Tabel 4.17 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Minat Belajar Siswa

		t-test for Equality of Means						
		T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
ANGKE T	Equal variance s assumed	2.74 0	56	.008	5.410	1.974	1.455	9.365
	Equal variance s not assumed	2.74 7	55.99 9	.008	5.410	1.969	1.465	9.354

(6) Simpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis pertama atau uji perbedaan minat belajar siswa pada tabel tersebut diketahui bahwa, nilai t_{hitung} sebesar 2,740 dan signifikansi

pada kolom *sig(2-tailed)* sebesar 0,008. Nilai t_{tabel} dengan $df=56$ dan taraf signifikansi 0,025 (uji 2 sisi) yaitu 2,003. Oleh karena itu $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($2,740 > 2,003$) dan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu 0,008 ($0,008 < 0,05$), maka H_0 ditolak. Berdasarkan hal tersebut disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa kelas V, pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi antara pembelajaran yang menggunakan media permainan monopoli dengan yang menggunakan media gambar.

4.4.2.2 Hipotesis kedua (Uji Perbedan) Variabel Hasil Belajar Siswa

Pengujian hipotesis kedua bertujuan untuk menguji hipotesis hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Priyatno (2010:35) menyatakan, statistik parametris uji t sampel bebas atau *independent sample t test* digunakan untuk menguji hipotesis kedua atau uji perbedaan. Untuk dapat mengetahui apakah H_0 diterima atau ditolak, yaitu dengan melihat nilai t pada kolom *t-test for equality of means*. H_0 diterima jika $-t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$, sedangkan H_0 ditolak jika $t_{\text{hitung}} < -t_{\text{tabel}}$ atau $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$.

Pengujian hipotesis kedua variabel hasil belajar siswa tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kontrol. Pembelajaran eksperimen menggunakan media permainan monopoli dan pada kelas kontrol menggunakan media gambar. Berikut hipotesis variabel hasil belajar siswa dalam penelitian ini:

(1) Hipotesis Uji

H_{02} : Tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media gambar pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ($\mu_1 = \mu_2$).

H_{a2} : Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media gambar pada

tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ($\mu_1 \neq \mu_2$).

Keterangan:

μ_1 = Hasil Belajar Kelas Eksperimen

μ_2 = Hasil Belajar Kelas Kontrol

(2) Taraf Signifikansi

Taraf signifikansi yang digunakan dalam uji hipotesis ini yaitu $\alpha = 0,05$

(3) Statistik Uji

Uji Statistik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *independent sample t-test* dengan bantuan program SPSS versi 21.

(4) Kriteria keputusan

Kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan berdasarkan hipotesis uji tersebut yaitu H_0 diterima jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Jika berdasarkan nilai signifikansi H_0 diterima jika nilai signifikan $> 0,05$ dan H_0 ditolak jika nilai signifikansi pada kolom $< 0,05$ (Priyatno, 2010:35-6).

(5) Perhitungan

Berdasarkan hasil uji homogenitas variabel hasil belajar menunjukkan data bersifat homogen. Oleh karena itu, uji t menggunakan nilai pada kolom *equal variance assumed*. Berikut uji hipotesis hasil belajar siswa yang dihitung menggunakan bantuan program SPSS versi 21 dapat di lihat pada Tabel 4.18.

Tabel 4.18 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Hasil Belajar Siswa

		t-test for Equality of Means						
		T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
NILAI	Equal variances assumed	2.805	56	.007	7.629	2.720	2.180	13.077
	Equal variances not assumed	2.826	54.813	.007	7.629	2.699	2.219	13.039

(6) Simpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis kedua atau uji perbedaan hasil belajar siswa pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa, nilai t_{hitung} sebesar 2,805 dan signifikansi pada kolom *sig(2-tailed)* sebesar 0,007. Nilai t_{tabel} dengan $df=56$ dan taraf signifikansi $0,05: 2 = 0,025$ (uji 2 sisi) yaitu 2,003. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,805 > 2,003$) dan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu 0,007 ($0,007 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas V pada muatan pelajaran Ilmu IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi antara pembelajaran yang menggunakan media permainan monopoli dengan yang menggunakan media gambar.

4.4.2.3 Hipotesis Ketiga (Uji Keefektifan) Variabel Minat Belajar Siswa

Pengujian hipotesis ketiga bertujuan untuk menguji keefektifan media permainan monopoli ditinjau dari minat belajar siswa pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi kelas V. Pengujian keefektifan dalam penelitian ini dianalisis secara statistik. Peneliti menggunakan *one sample t test* dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 21 yang bertujuan untuk menguji hipotesis ketiga atau uji keefektifan.

Priyanto (2010:31) menjelaskan bahwa untuk menghitung uji hipotesis keefektifan dapat dilakukan dengan membandingkan besar t_{hitung} dengan t_{tabel} dan menggunakan taraf signifikansi $0,05 : 2 = 0,025$ (uji 2 sisi) , $df = n-1$. Jika $t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Jika $< -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Selengkapnya tentang analisis statistik pengujian hipotesis ketiga variabel minat belajar siswa dijelaskan sebagai berikut.

(1) Hipotesis Uji

H_{03} : Penggunaan media permainan monopoli tidak efektif ditinjau dari minat belajar siswa kelas V pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ($\mu_1 \leq \mu_2$).

H_{a3} : Penggunaan media permainan monopoli efektif ditinjau dari minat belajar siswa kelas V pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ($\mu_1 > \mu_2$).

Keterangan:

μ_1 = Minat Belajar Kelas Eksperimen

μ_2 = Minat Belajar Kelas Kontrol

(2) Taraf Signifikansi

Taraf signifikansi yang digunakan dalam uji hipotesis ini, yaitu $\alpha = 0,05:2 = 0,025$ (uji 2 sisi).

(3) Statistik Uji

Uji Statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis hasil minat belajar IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi tema 8 subtema 1 siswa kelas V menggunakan uji *one sample t-test* dengan bantuan program SPSS versi 21.

(4) Kriteria keputusan

Kriteria keputusan berdasarkan hipotesis uji tersebut yaitu H_0 diterima jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Jika berdasarkan nilai signifikansi H_0 diterima jika nilai signifikan $>0,05 : 2 = 0,025$ dan H_0 ditolak jika nilai signifikansi pada kolom $<0,05 : 2 = 0,025$ (Priyatno, 2010:35-6).

(5) Perhitungan

Pengujian hipotesis tiga variabel minat belajar siswa dilakukan dengan menggunakan uji pihak kanan. Hasil perhitungan uji pihak kanan dengan menggunakan *one sample t-test* dengan menunjukkan $t_{hitung} = 3,872$. Besar t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan menggunakan taraf signifikansi $0,05 : 2 = 0,025$ (uji 2 sisi) dengan $df=27$, diketahui $t_{tabel} = 2,052$. Pengujian hipotesis tiga variabel minat belajar siswa dapat di lihat pada Tabel 4.19.

Tabel 4.19 Hasil Uji Hipotesis Keefektifan Minat Belajar Siswa

	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
EKSPERIMEN	3.872	27	.001	5.283	2.48	8.08

(6) Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis tiga atau uji keefektifan variabel minat belajar siswa yang menggunakan *one sample t test* dapat diketahui nilai t_{hitung} sebesar 3,872 dan signifikansi pada kolom *sig(2-tailed)* sebesar 0,001. Nilai t_{tabel} dengan $df=27$ dan taraf signifikansi 0,025 (uji 2 sisi) yaitu 2,052. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,872 > 2,052$) dan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu 0,001 ($0,001 < 0,05$), sehingga keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi yang menggunakan media permainan monopoli lebih tinggi daripada yang menggunakan media gambar ($\mu_1 > \mu_2$).

4.4.2.4 Hipotesis keempat (Uji Keefektifan) Variabel Hasil Belajar Siswa

Pengujian hipotesis empat atau uji keefektifan variabel hasil belajar siswa digunakan untuk menguji hipotesis keefektifan media pembelajaran permainan monopoli ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada kelas eksperimen. Selengkapnya analisis statistik hipotesis keempat tentang variabel hasil belajar siswa akan dijelaskan sebagai berikut:

(1) Hipotesis Uji

H_{04} : Penggunaan media permainan monopoli tidak efektif ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ($\mu_1 \leq \mu_2$).

H_{a4} : Penggunaan media permainan monopoli efektif ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ($\mu_1 > \mu_2$).

Keterangan:

μ_1 = Hasil Belajar Kelas Eksperimen

μ_2 = Hasil Belajar Kelas Kontrol

(2) Taraf Signifikansi

Taraf signifikansi yang digunakan dalam uji hipotesis ini yaitu $\alpha = 0,05:2 = 0,025$ (uji 2 sisi).

(3) Statistik Uji

Uji Statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis hasil belajar IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V menggunakan uji *one sample t-test* dengan bantuan program SPSS versi 21.

(4) Kriteria keputusan

Kriteria keputusan berdasarkan hipotesis uji tersebut yaitu H_0 diterima jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. H_0 diterima jika nilai signifikan $>0,05 : 2 = 0,025$ dan H_0 ditolak jika nilai signifikansi pada kolom $<0,05 : 2 = 0,025$ (Priyatno, 2010:35-6).

(5) Perhitungan

Pengujian hipotesis empat variabel hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan uji pihak kanan. Hasil perhitungan uji pihak kanan dengan menggunakan *one sample t-test* dengan menunjukkan $t_{hitung} = 4,473$. Diketahui $t_{tabel} = 2,052$. Pengujian hipotesis empat variabel hasil belajar siswa dapat di lihat pada Tabel 4.20.

Tabel 4.20 Hasil Uji Hipotesis Keefektifan Hasil Belajar Siswa

	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Nilai posttest kelas eksperimen	4.473	27	.000	7.719	4.18	11.26

(6) Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis empat atau uji keefektifan variabel hasil belajar siswa yang menggunakan *one sample t test* dapat diketahui nilai t_{hitung} sebesar 4,473 dan signifikansi pada kolom *sig(2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai t_{tabel} dengan $df=27$ dan taraf signifikansi 0,025 (uji 2 sisi) yaitu 2,052.

Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,473 > 2,052$) dan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu $0,000$ ($0,000 < 0,05$), sehingga keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi yang menggunakan media permainan monopoli lebih tinggi daripada yang menggunakan media gambar ($\mu_1 > \mu_2$).

4.5 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang ditinjau dari minat dan hasil belajar IPS pada tema 8 subtema 1 materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V antara yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dengan yang menggunakan media gambar. Selain itu, bertujuan untuk membuktikan lebih efektif mana antara pembelajaran yang menggunakan media permainan monopoli dan yang menggunakan media gambar ditinjau dari minat dan hasil belajar muatan pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal.

Sebelum diadakannya penelitian, peneliti melakukan uji prasyarat instrumen angket minat dan soal tes terlebih dahulu. Uji prasyarat angket minat meliputi uji validitas dan realibilitas angket, sedangkan uji prasyarat soal tes berupa uji validitas, realibilitas, taraf kesukaran, dan daya beda soal. Peneliti melakukan uji coba instrumen untuk mengetahui hasil uji prasyarat instrumen, uji coba instrumen dilakukan di SD Negeri Mejasem Barat 01 Kabupaten Tegal. Instrumen angket yang diuji cobakan sejumlah 40 butir pernyataan dan soal tes yang diuji cobakan sejumlah 40 butir pertanyaan. Setelah uji coba dilakukan, diketahui instrumen yang telah memenuhi persyaratan. instrumen yang digunakan untuk penelitian sejumlah 25 butir pernyataan untuk instrumen angket dan 25 butir pertanyaan untuk instrumen soal tes. Pemilihan 25 butir pernyataan dan 25

butir pertanyaan tersebut telah memenuhi syarat dan mewakili setiap indikator. Instrumen tersebut digunakan untuk tes awal dan tes akhir.

Tes awal dilakukan di kelas eksperimen dan kontrol yang bertujuan untuk mengetahui keadaan awal dari kedua kelas yang akan dijadikan sebagai objek penelitian. Setelah dilakukan tes awal, selanjutnya dilaksanakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama empat kali pertemuan pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol. Pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media permainan monopoli, sedangkan pembelajaran di kelas kontrol menggunakan media gambar. Setelah dilaksanakan penelitian, peneliti melakukan tes akhir di kedua kelas berupa pembagian tes akhir minat dan soal tes. Data minat dan hasil belajar siswa kemudian dianalisis oleh peneliti hingga diperoleh hasil pengujian hipotesis. Perbedaan penerapan media permainan monopoli dan media gambar ditinjau dari minat belajar siswa, perbedaan penerapan media permainan monopoli dan media gambar ditinjau dari hasil belajar siswa, keefektifan media permainan monopoli ditinjau dari minat belajar siswa, dan keefektifan media permainan monopoli ditinjau dari hasil belajar siswa. Selengkapnya akan dijelaskan sebagai berikut:

4.5.1 Perbedaan Media Permainan Monopoli dan Media Gambar Ditinjau dari Minat Belajar Siswa

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, peneliti melakukan uji prasyarat analisis pada minat belajar siswa. Uji prasyarat ini dilakukan untuk menentukan rumus yang akan digunakan dalam pengujian hipotesis. Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini, berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas data minat belajar siswa menggunakan uji *Lilliefors* dengan bantuan program SPSS versi 21, diperoleh nilai signifikansi dengan melihat pada kolom *Shapiro-Wilk* sebesar 0,200 ($0,609 \geq 0,05$) di kelas eksperimen dan 0,200 ($0,533 \geq 0,05$) di kelas kontrol. Taraf signifikansi yang digunakan, yaitu $\geq 0,05$, sehingga data tersebut dapat dinyatakan berdistribusi normal. Dan untuk pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan *independent samples t test* dengan melihat nilai signifikansi pada kolom *equal variances assumed*. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,659 ($0,659 > 0,05$),

sehingga data nilai minat belajar siswa dikatakan homogen. Selanjutnya diadakan pengujian hipotesis pertama tentang perbedaan penerapan media permainan monopoli dan media gambar ditinjau dari minat belajar siswa.

Perbedaan data minat belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan diantara minat belajar siswa yang menggunakan media permainan monopoli pada kelas eksperimen dengan yang menggunakan media gambar pada kelas kontrol. Penggunaan media permainan monopoli yang sesuai dengan proses pembelajaran dan menarik perhatian siswa menjadikan siswa lebih terfokus pada materi yang diajarkan saat proses pembelajaran, sehingga menumbuhkan minat pada siswa, menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi untuk mempelajari sesuatu, karena ketika siswa sudah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap suatu hal, maka akan memiliki minat yang tinggi pula untuk mempelajari hal tersebut supaya apa yang ingin diketahuinya dapat terjawab dengan baik.

Hal tersebut diperkuat dari penelitian Ramadhani, Wahyuni, & Handayani (2016:1) menyatakan bahwa menggunakan media *educational game (monopoly)* mampu meningkatkan minat belajar siswa karena materi yang tersaji menarik dan menyenangkan sehingga siswa mudah memahami dan mengingat materi. Kemudian menurut pendapat Azizah (2016:1) menyatakan bahwa permainan dapat menjadikan suasana kelas menjadi lebih santai sehingga siswa tidak merasa terbebani dalam menguasai materi pelajaran.

Kriteria dalam mengukur minat siswa di kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdasarkan pengembangan dari indikator minat belajar siswa menurut Sudaryono (2019:299) menyebutkan bahwa minat belajar siswa terdiri dari empat dimensi, yaitu: (1) kesukaan; (2) ketertarikan; (3) perhatian; dan (4) keterlibatan. Selanjutnya keempat dimensi tersebut dijabarkan kembali menjadi sembilan indikator, yaitu: (1) gairah; (2) inisiatif; (3) responsif; (4) kesegeraan; (5) konsentrasi; (6) ketelitian; (7) kemauan; (8) keuletan; dan (9) kerja keras.

Penelitian pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai minat belajar siswa sebesar 87, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai minat belajar siswa sebesar 82. Dengan melihat rata-rata nilai minat belajar siswa pada

kelas eksperimen dan pada kelas kontrol terlihat jelas bahwa pada kedua kelas tersebut memiliki selisih perbedaan sebesar 5. Data tersebut secara tidak langsung telah menunjukkan bahwa adanya perbedaan minat pada kelas eksperimen yang menggunakan media permainan monopoli dan pada kelas kontrol yang menggunakan media gambar.

Kemudian peneliti melaksanakan uji hipotesis berupa uji perbedaan, perhitungan uji perbedaan yang menggunakan *independent sample t-test* dengan bantuan program SPSS versi 21, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,740 dan signifikansi pada kolom *sig(2-tailed)* sebesar 0,008 Nilai t_{tabel} dengan $df=56$ dan taraf signifikansi 0,025 (uji 2 sisi) yaitu 2,003. Dari pengujian tersebut diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,740 > 2,003$) dan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu 0,008 ($0,008 < 0,05$), sehingga disimpulkan H_0 ditolak dan terdapat perbedaan minat belajar IPS tema 8 subtema 1 materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V antara yang menggunakan media permainan monopoli pada kelas eksperimen dan yang menggunakan media gambar pada kelas kontrol.

4.5.2 Perbedaan Penerapan Media Permainan Monopoli dan Media Gambar Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa

Sebelum dilaksanakan uji hipotesis, data hasil belajar juga harus dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas pada hasil belajar siswa ini menggunakan uji *Lilliefors* dengan menggunakan bantuan pada program SPSS versi 21 dan diperoleh nilai dengan melihat pada kolom *Shapiro-Wilk* sebesar 0,074 pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol sebesar 0,522. Taraf signifikansi yang digunakan pada kedua kelas tersebut $\geq 0,05$, sehingga data tersebut dapat dinyatakan berdistribusi normal. Dan untuk uji homogenitas, dilakukan dengan menggunakan *independent samples t test* dengan melihat nilai pada kolom *equal variances assumed*. Hasil pengujian homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,492 ($0,492 > 0,05$), sehingga dapat dinyatakan bahwa data nilai hasil belajar siswa kelas V pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.

Setelah dilaksanakan uji normalitas dan uji homogenitas, peneliti melakukan uji hipotesis berupa perbedaan penerapan media permainan monopoli dan media gambar ditinjau dari hasil belajar siswa. Data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media permainan monopoli dan yang menggunakan media gambar. Penggunaan media permainan monopoli memberikan rasa ingin tahu yang tinggi kepada siswa, selain itu membuat siswa merasa senang dalam pembelajaran karena siswa tidak hanya menerima materi pelajaran, namun siswa diajak bermain oleh guru, siswa menjadi lebih aktif, lebih bertanggung jawab dan dapat menghargai temannya satu dengan yang lainnya serta siswa dapat bekerja secara kelompok dengan rasa senang, dan siswa dapat mempelajari pelajaran yang sulit dengan merasa tidak terbebani serta siswa dapat mengulang kembali materi yang dianggap sulit dengan merasa senang.

Hal tersebut sependapat dengan penelitian yang dilakukan Rakhmayanti & Subagio (2019:1) menyatakan bahwa penggunaan media permainan monopoli saat proses pembelajaran cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Cahyaningrum & Parmin (2015:1) menyatakan bahwa penggunaan media permainan monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli pada kelas eksperimen, rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi sebesar 54, sedangkan pada kelas kontrol sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa media gambar nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 56. Kemudian setelah diberikan pembelajaran dengan media permainan monopoli rata-rata nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menjadi 86, dan untuk kelas kontrol setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media gambar diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 79. Dari data tersebut diketahui bahwa selisih data nilai rata-

rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah dilakukan pemberian media permainan monopoli sejumlah 32, sedangkan pada kelas kontrol berupa pemberian media gambar, selisih rata-rata nilai hasil belajar siswa sebesar 23. Diketahui bahwa, terdapat perbedaan nilai belajar antara proses pembelajaran yang menggunakan media permainan monopoli dengan media gambar.

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan melalui *Independent Sample T-Test* dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 21, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,805 dan signifikansi pada kolom *sig(2-tailed)* sebesar 0,007. Nilai t_{tabel} dengan $df=56$ dan taraf signifikansi 0,025 (uji 2 sisi) yaitu 2,003. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,805 > 2,003$) dan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu 0,007 ($0,007 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi antara yang menggunakan media permainan monopoli dan yang menggunakan media gambar pada saat pembelajaran.

4.5.3 Keefektifan Media Permainan Monopoli Ditinjau dari Minat Belajar Siswa

Hasil perhitungan data nilai minat belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media permainan monopoli memperoleh nilai rata-rata 87, sedangkan untuk kelas kontrol yang menggunakan media gambar pada saat pembelajaran memperoleh rata-rata nilai sebesar 82, sehingga diperoleh rata-rata populasi sebesar 84,5. Untuk melakukan uji keefektifan media permainan monopoli ditinjau dari minat dilakukan dengan menggunakan *One Sample T-Test* atau membandingkan nilai rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata minat belajar siswa pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis keefektifan minat belajar siswa, diperoleh nilai t_{hitung} 3,872 dan nilai signifikansi 0,001. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,872 > 2,052$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,001 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan monopoli di kelas eksperimen efektif dalam pembelajaran pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ditinjau dari minat belajar siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut, diketahui bahwa pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli pada kelas eksperimen dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal.

4.5.4 Keefektifan Media Permainan Monopoli Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa

Uji keefektifan media permainan monopoli ditinjau dari hasil belajar siswa pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V menggunakan analisis secara empiris dan statistik. Secara empiris, diperoleh hasil perhitungan data hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media permainan monopoli dalam pembelajarannya yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 86 dan untuk kelas kontrol yang menggunakan media gambar dalam pembelajarannya yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 79, sehingga diperoleh rata-rata populasi sebesar 82,5. Analisis secara statistik uji keefektifan media permainan monopoli ditinjau dari hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan *One Sample t-test* atau dengan membandingkan nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen dengan nilai rata-rata hasil belajar di kelas kontrol.

Berdasarkan pengujian hipotesis keefektifan media permainan monopoli ditinjau dari hasil belajar siswa, diperoleh nilai t_{hitung} 4,473 dan nilai signifikansi 0,000. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,473 > 2,052$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan monopoli di kelas eksperimen efektif dalam pembelajaran pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ditinjau dari hasil belajar siswa.

Keefektifan dari sebuah pembelajaran terletak pada hasil dari pembelajaran tersebut (Uno & Mohammad, 2015:174). Depdiknas (2004) dalam Susanto (2016:54), menyatakan proses pembelajaran dikatakan tuntas apabila mencapai angka $\geq 75\%$ dari kompetensi dasar yang telah ditetapkan sejak awal. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan

monopoli efektif ditinjau dari hasil belajar siswa, karena seluruh siswa di kelas eksperimen sejumlah 28 siswa (100 %) mendapatkan nilai melebihi batas minimal kompetensi yang telah ditetapkan. Artinya siswa pada kelas eksperimen telah mencapai ketuntasan $\geq 75\%$ dari materi pelajaran yang telah diajarkan oleh peneliti maka siswa dianggap mampu menguasai kompetensi dasar tersebut. Berdasarkan uraian tersebut, penerapan media permainan monopoli efektif dalam pembelajaran pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ditinjau dari hasil belajar siswa.

4.6 Implikasi Penelitian

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang dipaparkan dapat diimplikasikan bahwa, pembelajaran pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan monopoli terbukti lebih efektif daripada pembelajaran yang menggunakan media gambar. Maka dari itu penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS dapat digunakan oleh guru dalam upaya mengoptimalkan minat belajar dan hasil belajar siswa, karena sudah terbukti dapat mengoptimalkan minat dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

BAB V

PENUTUP

Penelitian yang berjudul “Keefektifan Media Permainan Monopoli ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal” telah selesai dilaksanakan, dapat dikemukakan simpulan dan saran sebagai berikut:

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut:

- (1) Terdapat perbedaan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dengan media konvensional (gambar) ditinjau dari minat belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,740 > 2,003$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,008 < 0,05$), yang berarti semakin meningkatnya keterampilan guru menggunakan media, maka minat belajar siswa juga akan semakin meningkat.
- (2) Terdapat perbedaan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dengan media konvensional (gambar) ditinjau dari hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$

(2,805 > 2,003) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 (0,007 < 0,05), yang berarti semakin meningkatnya keterampilan guru menggunakan media, maka hasil belajar siswa juga akan semakin meningkat.

- (3) Penggunaan media permainan monopoli efektif ditinjau dari minat belajar siswa yang diterapkan dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (3,872 > 2,052) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 (0,001 < 0,05), yang berarti media permainan monopoli terbukti efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- (4) Penggunaan media permainan monopoli efektif ditinjau dari minat belajar siswa yang diterapkan dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,473 > 2,052) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 (0,000 < 0,05), yang berarti media permainan monopoli terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, media permainan monopoli efektif ditinjau dari minat dan hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi, maka disarankan kepada guru, siswa, sekolah, dan peneliti lanjutan.

5.2.1 Bagi Siswa

- (1) Siswa hendaknya memotivasi diri meskipun di dalam penggunaan media permainan monopoli mengalami hambatan dan gangguan.

- (2) Siswa hendaknya mempelajari materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi terlebih dahulu sebelum pembelajaran menggunakan media permainan monopoli sehingga hasil belajar lebih optimal.
- (3) Dalam pembelajaran menggunakan media permainan monopoli, siswa hendaknya lebih fokus pada materi di dalam permainan monopoli, jangan fokus ke permainan monopoli kelompok lain.

5.2.2 Bagi Guru

- (1) Guru hendaknya menguasai langkah-langkah penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran.
- (2) Guru hendaknya mampu menerapkan media permainan monopoli dalam pembelajaran.
- (3) Guru hendaknya mengembangkan media permainan monopoli agar bisa digunakan secara efektif pada tema atau subtema lainnya yang sesuai.

5.2.3 Bagi Sekolah

- (1) Sekolah hendaknya memberikan dorongan kepada guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli.
- (2) Sekolah hendaknya memfasilitasi dan mendukung dalam pelaksanaan media permainan monopoli.
- (3) Sekolah hendaknya menganjurkan guru kelas untuk menggunakan media permainan monopoli dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi maupun muatan pelajaran lain sebagai upaya meningkatkan minat dan hasil belajar yang lebih optimal.

5.2.4 Bagi Peneliti Lanjutan

Penelitian mengenai keefektifan media permainan monopoli ditinjau dari minat dan hasil belajar pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal hasilnya menunjukkan bahwa media permainan monopoli efektif ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam tentang

media permainan monopoli, sehingga minat dan hasil belajar siswa dapat lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.81 A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum.*
2015. *Peraturan Pemerintah No.13 Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan.*
2016. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 Tahun 2016 Tentang Standar Isi.*
- Anggraheni, N, S., Hidayah, N., Shawmi, A, N. (2019). *Developing Red-White Monopoly Games through Integrative Thematic Learning in the Primary School.* Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI (2019), Vol 6 (1): 49-62. DOI: <http://dx.doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i1.3834>.
- Anitah, Sri. 2012. *Media Pembelajaran.* Surakarta: Cakrawala Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aryani, N, D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sel (Monosel).* Jurnal Biotek. Volume 7 No 1.
- Azizah, I, M. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk. *Dinamika Penelitian: Vol. 16, No. 2, November 2016.*
- Besral. 2010. *Pengolahan dan Analisa Data-1 Menggunakan SPSS.* Depok: Departemen Biostatistika.
- Cahyaningrum, R, L., Parmin. (2015). Pengembangan Media Monopoli *Smart Science* Seri Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan Berpendekatan Saintifik pada Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal.* <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>.

- Chusniyah, I., dkk (2016). Keefektifan Permainan Monopoli Berbasis Science Edutainment Tema Tata Surya terhadap Minat Belajar Dan Karakter Ilmiah Siswa Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deriliana, Y., Ulfah, M., Purwaningsih, E. Efektivitas Media Permainan Monopoli terhadap Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Akuntansi SMA.
- Dewi, N, R., Akhlis, I. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Multikultural Menggunakan Permainan untuk Mengembangkan Karakter Siswa. *Unnes Science Education Journal*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>.
- Dirgantara, M, R, D., Susilowati, S, M, E., Marwoto, P. (2019). *The Use of Monopoly Media to Improve Primary Student's Critical Thinking Skills in Science Learning*. *Journal of Primary Education*, 8 (3) (2019) : 262 – 269. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/26652>.
- Fadlillah, M. (2016). Pengembangan Permainan Monraked Sebagai Media Untuk Mestimulasi Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, Volume 04 Nomor 1.
- Fardani, F, E., dkk. (2018). Monolier (Monopoli 5r): Inovasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Tentang 5r Sejak Dini. *Journal of Vocational Health Studies* p-ISSN: 2580–7161; e-ISSN: 2580–717x DOI: 10.20473/jvhs. V2I1.2018.34-38.
- Ferdinand, Augusty. 2014. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Fitriyawany. (2013). Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Mahasiswa Fisika Fakultas *Tarbiyah* dengan Konsep Tata Surya. *Jurnal Ilmiah Didaktika*. Vol. XIII, NO. 2, 223-239.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung; Pustaka Setia.
- Hidayat, R. (2018). *Game-Based Learning: Academic Games* sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*: 2018, Vol. 26, No. 2, 71 – 85. DOI: 10.22146/buletinpsikologi.30988. <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi>.

- Jamilah, F, K, N., Yuliyanti, L. Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Akuntansi terhadap Hasil Belajar. Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 11 Bandung tahun 2013/2014 pada Standar Kompetensi Memproses Entri Jurnal.
- Jawandi, A., dkk. (2013). Permainan *Smart Monopoly* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Consilium: Jurnal Program Studi Bimbingan dan Konseling*. Vol 1 (2), 1-6.
- Kartikaningtyas, D., Yulianti, D., Pamelasari, S, D. (2014). Pengembangan Media *Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi* pada Pembelajaran IPA Terpadu untuk Mengembangkan Karakter dan Aktivitas Siswa SMP/MTs. *Unnes Science Education Journal*.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>.
- Khairunnisa, S., Hakam, A., Amaliyah. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Muatan pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education – Vol. 5, No.1*.
- Kristiani, Dian. 2014. *Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Kusuma, A, I., dan Irawati, S. Pengembangan Media Pembelajaran melalui Permainan “*Hunting Treasure*” pada Materi Himpunan untuk Siswa Kelas Bilingual VII-A di SMP Negeri 16 Malang.
- Lubis, H , Z., Harahap, A. Penggunaan Media Monopoli dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*.
- Mardati, A., Wangid, M, N. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas I SD. *Jurnal Prima Edukasia*, Volume 3 – Nomor 2, Juli 2015, (120 - 132). *Available online at Jurnal Prima Edukasia Website: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/index>*.
- Mardia, A., Jafar, A, F. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika Vol. 5 No. 1*.
- Maryani, I., Sumiar, Z. (2018). *Developing Science Monopoly on the Force Learning Material for Elementary School Students*. *Jurnal Prima Edukasia*, 6 (1), 2018, 11-20. *Available online at: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe>*.

- Munib, Akhmad, dkk. 2016. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Neolaka, Amos, dkk. 2017. *Landasan Pendidikan*. Depok: PT. Karisma Putra Utama.
- Nurmiati, & Gazali, Z. (2018). Keefektifan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Biologi Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Ilmiah Biologi*. Vol. 6, No. 2.
- Pratiwi, R., Siradjuddin, S. (2017). Penggunaan Media Permainan Monopoli Muatan pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kendalkemlagi Lamongan. *JPGSD*. Vol.5 Nomor 03.
- Prayogo, B, A., dkk. (2017). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada siswa kelas II. *Joyful Learning Journal*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS*. Jakarta: Media Kom.
- Priyatno, Duwi. 2012. *Belajar Praktis Analisis Parametrik dan Non Parametrik dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Purwanti, E., Setiawan, D., Aeni, K., Ahmadi, F., Ansori, I., Widiastuti, F., Fathurrahman, M., Widodo, S, T., Trimurtini, Samadhy, U. 2020. *Panduan Penulisan Skripsi*. Semarang: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Unnes.
- Rahaju, Hartono, S, R. Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 2 Nomor 2*, Halaman 130 – 139.
- Rakhmayanti, E., Subagio, M. F. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Monopoli Tematik terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV di SD Negeri Sumpat Sidoarjo. *JPGSD: Volume 07 Nomor 03 Tahun 2019*, 2975 – 2984.
- Ramadhani, N., Wahyuni, S., Handayani, R, D. (2016). Pengembangan Media *Educational Game* “Monopoli Fisika Asik (Mosik)” pada Mata Pelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 5 No. 3, Desember 2016, hal 235 – 245.
- Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rifai, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sari, A, M., Gunawan, I. (2018). *Developing Physics Monopoly Game Learning Media for Light and Optical Devices*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi* 07 (1) (2018) 71-79. DOI:10.24042/jipfalbiruni.v7i1.2564.
- Setyaningsih, M, D., Dewi, N, R. (2015). Pengembangan Media Papan Permainan Berbasis *Science-Edutainment* Tema Makanan untuk Siswa Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>.
- Siska, yulia. 2016. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soewarso. 2013. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. (2016). Efektivitas Media Monopoli Berbahasa (Monosa) dalam Pembelajaran Tematik Integratif di SD Kelas IV. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 136-150. doi:<http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4253>.
- Sudaryono, dkk. 2019. *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2018. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suprpto, A, N. (2013). Permainan Monopoli Sebagai Media untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, No. 01/Tahun XVII.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Thoifah, I'anatut. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.

- Triastuti, D., Akbar, S., Irawan, E, B. Penggunaan Media Papan Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar.
- Vikagustanti, D, A., dkk. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>.
- Yanti, F., Anggraini, N. Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart terhadap Hasil Belajar Siswa pada Bidang Studi Sejarah Kelas X di SMA Negeri 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015.
- Yeni, F., Hasan, Y., Tarmansyah. (2013). Efektifitas Game Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bagi Anak Kesulitan Belajar di MIN Koto Luar, Kecamatan Pauh. *E-Jupekhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus) Volume 2, nomor 3, Halaman : 501-513*.
- Yoni, Acep. 2017. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.

LAMPIRAN

Lampiran 1



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TEGALWANGI 02
UPTD KECAMATAN TALANG


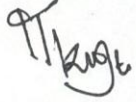
Jl. Kenanga, Tegalwangi, Kecamatan Talang, Kabupaten Tegal KP 52193

DAFTAR NAMA SISWA KELAS EKSPERIMEN (VB)

TAHUN PELAJARAN 2019/2020

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Adinda Syalwa Apriliana	P
2	Akhmad Zaki Fadhilah	L
3	Anwar Rafi Ibrahim	L
4	Astiana Khoirunisa	P
5	Asyafa Putri Raissa	P
6	Awaludin Mahrifatullah	L
7	Ayub Fadil Amin	L
8	Dealova Air Ramadhani	P
9	Dede Bagus Setyawan	L
10	Dina Ashfiya	P
11	Farkhatunnisa	P
12	Fitra Kharisma	P
13	Indri Icahyawati	P
14	Irsyad Dani Maulana	L
15	Krisna Cipta Ramadan	L
16	Muhamad Rizki Pramudya	L
17	Muhammad Atiq Maulana	L
18	Muhammad Azmi	L
19	Muhammad Hasbi	L
20	Muhammad Umar Khalfid	L
21	Nur Faizah	P
22	Panji Agri Pradita	L
23	Rahma Nur Shafa	P
24	Riyan Kasela	L
25	Rizka Fanny Rahmaeningrum	P
26	Sarah Maulida	P

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
27	Varel Hidayat	L
28	Yoga Pratama Saputra	L

<p>Mengetahui Kepala SD Negeri Tegalwangi 02</p>  <p><u>ROMENUR, S. Pd. SD.</u> NIP.19631005198608 1 001</p>	<p>Tegal, 17 Februari 2020</p> <p>Guru Kelas VB</p>  <p><u>NARDIYAHTUTI, S. Pd. SD.</u> NIP.19751129 200701 2010</p>
--	---

Lampiran 2



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TEGALWANGI 02
UPTD KECAMATAN TALANG



Jl. Kenanga, Tegalwangi, Kecamatan Talang, Kabupaten Tegal KP 52193

DAFTAR NAMA SISWA KELAS KONTROL (VA)

TAHUN PELAJARAN 2019/2020

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Abdul Rohman Al Aziz	L
2	Achmad Firmansyah	L
3	Agus Arif Susanto	L
4	Ahmad Taifur Muhtamami	L
5	Ananda Bagas Ramadan	L
6	Atiqotul Maula	P
7	Bayu Ananda Pratama	L
8	Dian Kumala Ramadhani	P
9	Ginanti Putri Utami	P
10	Guntur Bagus Prasetio	L
11	Maulana Ferdi Hasan	L
12	Moh Muqni Labib	L
13	Muh Haidar Pratama	L
14	Muhamad Yudha Prasistya	L
15	Muhammad Aditya Nurdiansyah	L
16	Muhammad Ali Zaenal Abidin	L
17	Muhammad Artha Ha'is Arafii	L
18	Muhammad Ilham Khakiki	L
19	Muhammad Mirza Andanish	L
20	Muhammad Nauval Musyaffa	L
21	Mutiara Eko Wulansari	P
22	Nadila Marthelita Sari	P
23	Nadilul Afifah	P
24	Najmah Fachriyati	P
25	Nur Afiana Ramadani	P
26	Nurul Azizah	P
27	Reisa Zaskya Grace Meliani L	P
28	Rifa Aghnia Sahra	P

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
29	Syiren Fitria Nurizki	P
30	Wardah Ramadhani Zahfa	P

<p style="text-align: center;">Mengetahui Kepala SD Negeri Tegalwangi</p>  <p style="text-align: center;">ROMENUR, S. Pd. SD. NIP.19631005198608 1 001</p>	<p style="text-align: right;">Tegal, 17 Februari 2020</p> <p style="text-align: right;">Guru Kelas VA</p>  <p style="text-align: right;">SITI NADIROH, S. Pd. NIP.19621019 198304 2 002</p>
--	---

Lampiran 3



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI MEJASEM BARAT 01
UPTD KECAMATAN KRAMAT

Jl. Semanggi IV Mejasem Barat, Kec. Kramat, Kab. Tegal KP 52181

DAFTAR NAMA SISWA KELAS UJI COBA (V)
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Hafiah Danuardi	L
2	Arya Sholah. W	L
3	Aufarul Umam	L
4	Aunin Athalia	P
5	Azka Abdul Fathan	L
6	Cinta. M. Salma Putri	P
7	Firda Ardina. J	P
8	Gusti Tri Wirawan	L
9	Inovia Alda. P	P
10	Karunia Noviani	P
11	Khansa Shella. A	P
12	Muh. Galang. F	L
13	Selvi Salfira. R	P
14	Muhammad Jibril. M	L
15	Ardhani Aditya. P	L
16	Prabu Mufuh. K. A	L
17	M. Asya Noval. S	L
18	Adam Rafi. A	L
19	Olivia Charming. A	P
20	Rizqi Uliyatun Milda	P
21	Devina Putri Syifa. A	P
22	Ahmad Arief Fauzan	L
23	Achmad Abdurrofi	L
24	Adnan Tyas Ramadani	L
25	Alfin Ghinan Izzani	L
26	Aulia Agatha	P
27	Lintang Putri Estiningtyas	P
28	Isnawati Kusukma Anjani	P

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
29	Aryan Praditya Budiyo	L
30	Wildan Ramadhani Prasetyo	L



Lampiran 4



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TEGALWANGI 02
UPTD KECAMATAN TALANG

Jl. Kenanga, Tegalwangi, Kecamatan Talang, Kabupaten Tegal KP 52193

DAFTAR NILAI PENILAIAN AKHIR SEMESTER (PAS) GASAL
SISWA KELAS VB (KELAS EKSPERIMEN)
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

No	Nama Siswa	Nilai
1	Adinda Syalwa Apriliana	75
2	Akhmad Zaki Fadhilah	73
3	Anwar Rafi Ibrahim	57
4	Astiana Khoirunisa	72
5	Asyafa Putri Raissa	69
6	Awaludin Mahrifatullah	73
7	Ayub Fadil Amin	66
8	Dealova Air Ramadhani	70
9	Dede Bagus Setyawan	62
10	Dina Ashfiya	75
11	Farkhatunnisa	65
12	Fitra Kharisma	62
13	Indri Icahyawati	64
14	Irsyad Dani Maulana	69
15	Krisna Cipta Ramadan	68
16	Muhamad Rizki Pramudya	67
17	Muhammad Atiq Maulana	68
18	Muhammad Azmi	66
19	Muhammad Hasbi	63
20	Muhammad Umar Khalfid	50
21	Nur Faizah	60
22	Panji Agri Pradita	70
23	Rahma Nur Shafa	65
24	Riyan Kasela	82
25	Rizka Fanny Rahmaeningrum	71
26	Sarah Maulida	73

No	Nama Siswa	Nilai
27	Varel Hidayat	49
28	Yoga Pratama Saputra	54

Mengetahui
Kepala SD Negeri Tegalwangi 02



ROMENUR, S. Pd. SD.
NIP.19631005198608 1 001

Tegal, 17 Februari 2020

Guru Kelas VB

NARDIYAHTUTI, S. Pd. SD.
NIP.19751129 200701 2010

Lampiran 5




PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TEGALWANGI 02
UPTD KECAMATAN TALANG

Jl. Kenanga, Tegalwangi, Kecamatan Talang, Kabupaten Tegal KP 52193

DAFTAR NILAI PENILAIAN AKHIR SEMESTER (PAS) GASAL
SISWA KELAS VA (KELAS KONTROL)
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

No	Nama Siswa	Nilai
1	Abdul Rohman Al Aziz	60
2	Achmad Firmansyah	55
3	Agus Arif Susanto	68
4	Ahmad Taifur Muhtamami	74
5	Ananda Bagus Ramadan	63
6	Atiqotul Maula	66
7	Bayu Ananda Pratama	68
8	Dian Kumala Ramadhani	75
9	Ginanti Putri Utami	67
10	Guntur Bagus Prasetio	78
11	Maulana Ferdi Hasan	71
12	Moh Muqni Labib	70
13	Muh Haidar Pratama	69
14	Muhamad Yudha Prasistya	61
15	Muhammad Aditya Nurdiansyah	60
16	Muhammad Ali Zaenal Abidin	73
17	Muhammad Artha Ha'is Araf	75
18	Muhammad Ilham Khakiki	52
19	Muhammad Mirza Andanish	60
20	Muhammad Nauval Musyaffa	76
21	Mutiara Eko Wulansari	60
22	Nadila Marthelita Sari	65
23	Nadilul Afifah	70
24	Najmah Fachriyati	59
25	Nur Afiana Ramadani	82
26	Nurul Azizah	50
27	Reisa Zaskya Grace Meliani L	72

No	Nama Siswa	Nilai
28	Rifa Aghnia Sahra	70
29	Syiren Fitria Nurizki	75
30	Wardah Ramadhani Zahfa	50

<p style="text-align: center;">Mengetahui Kepala SD Negeri Tegalwangi</p>  <p style="text-align: center;"><u>ROMENUR, S. Pd. SD.</u> NIP.19631005198608 1 001</p>	<p style="text-align: right;">Tegal, 17 Februari 2020</p> <p style="text-align: right;">Guru Kelas VA</p>  <p style="text-align: right;"><u>SITI NADIROH, S. Pd.</u> NIP.19621019 198304 2 002</p>
---	---

Lampiran 6**PEDOMAN WAWANCARA TIDAK TERSTRUKTUR**

Hari, tanggal : Sabtu, 28 maret 2019

Narasumber : Guru Kelas V SD Negeri Tegalwangi 02

Tempat : SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal

Pewawancara : Hanum Sansabila

No.	Aspek yang ditanyakan	Indikator	Keterangan
1.	Perijinan Penelitian	Meminta ijin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian.	Dijinkan oleh pihak sekolah.
		Menentukan kelas untuk pelaksanaan penelitian	Kelas untuk penelitian yaitu kelas V.
		Nama guru kelas VA dan VB SDN Tegalwangi 02	Siti Nadiroh, S. Pd dan Nardiyahuti, S. Pd.SD.
		Meminta kesediaan guru untuk mengamati dan menilai pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.	Guru bersedia untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.
2.	Proses Pembelajaran IPS	Kesulitan-kesulitan yang dialami saat proses pembelajaran.	Kemampuan siswa dalam memahami materi masih rendah dan siswa kurang antusias sehingga minat siswa dalam pembelajaran juga rendah.
		Cara guru mengatasi kesulitan-kesulitan yang terjadi saat proses pembelajaran.	Guru menjelaskan materi secara perlahan dan bertahap.

No.	Aspek yang ditanyakan	Indikator	Keterangan
		Karakteristik siswa di kelas V SDN Tegalwangi 02	Pada umumnya karakteristik siswa SDN Tegalwangi 02 masih senang bermain dan kurang fokus dalam pembelajaran sehingga membutuhkan inovasi-inovasi pembelajaran agar tidak monoton.
3.	Hasil Belajar	KBM muatan pelajaran IPS.	KBM untuk muatan pelajaran IPS yaitu 70
		Meminjam daftar nilai PAS semester gasal tahun pelajaran 2019/2020.	Guru meminjamkan daftar nilai PAS semester gasal tahun pelajaran 2019/2020.
4.	Sarana Prasarana	Buku paket materi muatan pelajaran IPS untuk guru.	Buku paket pelajaran untuk guru tersedia.
		Buku paket materi muatan pelajaran IPS untuk siswa.	Buku paket pelajaran untuk siswa tersedia.
		Sarana penunjang.	LKS.
5.	Penggunaan Media	Media pembelajaran yang digunakan guru.	Media pembelajaran konvensional.
		Penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran IPS.	Guru belum pernah menggunakan media permainan monopoli.
	Penggunaan Metode	Metode pembelajaran yang digunakan guru.	Guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional.
	Penggunaan Model	Model pembelajaran yang digunakan guru.	Guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional.

Mengetahui
Kepala SD Negeri Tegalwangi



ROMBENUR, S. Pd. SD.
NIP.19631005198608 1 001

Lampiran 7

PEDOMAN PENELITIAN

No.	Kriteria	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
1.	Lokasi Penelitian		
	a. Nama Sekolah	SD Negeri Tegalwangi 02	SD Negeri Tegalwangi 02
	b. Alamat	Jl. Kenanga, RT 14/5, Tegalwangi, Talang, Tegal, 52121	Jl. Kenanga, RT 14/5, Tegalwangi, Talang, Tegal, 52121
2.	Kemampuan Awal	Relatif sama	
3.	Subjek Penelitian		
	a. Populasi	28 siswa	30 siswa
	b. Sampel	28 siswa	30 siswa
4.	Bidang Kajian	IPS	IPS
5.	Materi	Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi	Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi
6.	Perlakuan	Media Permainan Monopoli	Media Konvensional (Gambar)
7.	Instrumen Penelitian		
	a. Bentuk Soal	Pilihan Ganda	Pilihan Ganda
	b. Banyak Soal	25	25
8.	Uji Coba Instrumen		
	a. Lokasi Uji Coba	SD Negeri Mejasem Barat 01	
	b. Peserta Uji Coba	Siswa Kelas V berjumlah 30 siswa	
	c. Waktu Uji Coba	Minggu ke-2 bulan Februari	

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan: SD Negeri Tegalwangi 02

Kelas/Semester : V / 2

Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita

Subtema 1 : Manusia dan Lingkungan

Kompetensi Inti:

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
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, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir 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.

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>IPS</p> <p>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</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya</p>	<p>☞ Kegiatan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia dalam bidang:</p> <p>☞ pertanian</p> <p>☞ peternakan</p> <p>☞ perkebunan dan kehutanan</p> <p>☞ perikanan</p> <p>☞ pertambangan</p> <p>☞ perindustrian</p>	<p>☞ Mengamati gambar/foto/video/teks bacaan tentang kegiatan ekonomi</p> <p>☞ Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan ekonomi</p> <p>☞ Menjelaskan berbagai bentuk kegiatan ekonomi beserta contohnya</p> <p>☞ Memahami penyajian berbagai bentuk data terkait kegiatan ekonomi (tabel, diagram garis, grafik batang, gambar</p>	<p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja</p> <p>Rubrik Penilaian</p> <p>Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.2 dan 4.2)</p> <p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk</p>	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku siswa • Materi

menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa			Kerja		
<p>PPKn</p> <p>1.3 Mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>3.3 Menelaah</p>	☞ Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat	☞ Menyimak bacaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat	<p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p> <p>Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.2 dan 4.2)</p> <p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p>	30 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku siswa • Materi

keragaman sosial budaya masyarakat 4.3Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat			b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja		
Bahasa Indonesia 3.8Menguraikan 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	☞ Teks non fiksi	☞ Mengamati gambar urutan proses pembuatan makanan yang diacak ☞ Mengurutkan urutan gambar pembuatan makanan dengan tepat	1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.3 dan 4.3) 1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap:	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku siswa • Materi • Teks bacaan

			<p>b. Lembar Observasi Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p>		
--	--	--	---	--	--

PENGEMBANGAN SILABUS PEMBELAJARAN KELAS V (EKSPERIMEN)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Tegalwangi 02

Kelas/Semester : V / 2

Tema8 : Lingkungan Sahabat Kita

Subtema 1 : Manusia dan Lingkungan

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
IPS 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	PERTEMUAN KE-1 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur.	Tes Tertulis	Pilgan	6 x 35 menit	media permainan monopoli, lembar kerja siswa	Kusumawati, Heny. 2017. Tema 8 Lingkungan sahabat kita. Jakarta: Pusat

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
<p>Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.</p> <p>PPKn</p> <p>1.3 Mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam</p>	<p>4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan.</p> <p>5. Siswa di minta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.</p> <p>6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.</p> <p>8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan.</p> <p>9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali.</p> <p>Ayo Membaca</p> <p>1. Siswa membaca teks “Rumah Betang Uluk</p>					<p>Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendik bud.</p>

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
<p>keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka 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>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</p>	<p>Palin”.</p> <p>2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi bacaan, misalnya sebagai berikut.</p> <p>a. Di mana letak rumah betang uluk palin? Jawaban: Rumah betang uluk palin terletak di Kapuas Hulu, Kalimantan Barat.</p> <p>b. Rumah adat suku bangsa manakah itu? Jawaban: Rumah betang merupakan rumahAdat suku bangsa Dayak.</p> <p>c. Berapa ukuran rumah betang uluk palin? Jawaban: Berdasar kanteks, rumah betang uluk palin berukuran panjang 268 meter dan tinggi 5-6 meter.</p> <p>Ayo Diskusi</p> <p>1. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok terdiri atas 5-6 siswa setiap kelompok.</p> <p>2. Bersama kelompoknya, siswa berdiskusi mengenai peristiwa pada bacaan dan keunikan rumah betang.</p> <p>3. Setiap kelompok juga mendiskusikan</p>					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	<p>keunikan rumah adat di daerahnya.</p> <p>4. Selanjutnya secara bergantian setiap kelompok membaca kan hasil diskusinya. Jika ada perbedaan hasil diskusi dari tiap tiap kelompok, guru dapat meminta siswa mendiskusikan perbedaan itu.</p> <p>Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang mengurutkan dan menuliskan urutan peristiwa pada teks (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8) serta menelaah keragaman social budaya dalam masyarakat Indonesia (PPKn KD 3.3 dan 4.3).</p> <p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks “Keragaman Budaya Bangsa di Wilayah Indonesia” dengan cermat. Teknik membaca dapat menggunakan teknik membaca senyap atau membaca keras bergantian. 2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi bacaan, misalnya sebagai berikut. 					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>a. Apa saja jenis-jenis budaya di Indonesia? Jawaban: Jenis-jenis budaya di Indonesia di antaranya adalah kesenian, cara hidup, rumah adat, pakaian adat, upacara adat, dan bahasa.</p> <p>b. Bahasa daerah apa yang kamu ketahui? Dapatkah kamu mengucapkan beberapa kata dalam bahasa daerah itu? Jawaban: sesuai pengetahuan tiap-tiap siswa.</p> <p>c. Apa ragam kesenian daerah di Indonesia? Jawaban: Ragam kesenian daerah di Indonesia di antaranya adalah: tari, alat musik, lagu, lukisan, dan patung.</p> <p>d. Bagaimana sikap muatas perbedaan budaya di Indonesia? Jawaban: Siswa diarahkan kepada sikap saling menghargai atas adanya perbedaan budaya dan melestarikan aneka budaya di Indonesia.</p> <p>Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang isi bacaan teks nonfiksi (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8) dan</p>					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia (PPKn KD 3.3 dan 4.3).</p> <p>Ayo Diskusi</p> <p>1. Dengan kelompoknya, siswa mendiskusikan sikap toleransi yang dapat dilakukan dalam keragaman budaya masyarakat Indonesia.</p> <p>Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang sikap toleransi terhadap keragaman sosial budaya masyarakat (PPKn KD 3.3 dan 4.3).</p> <p>Ayo Bermain</p> <p>1. Siswa membentuk kelompok bermain atas 5-6 siswa.</p> <p>2. Setiap siswa wajib menyimak cara bermain permainan yang dijelaskan guru di depan kelas.</p> <p>3. Guru merespon jika ada pertanyaan oleh siswa tentang permainan monopoli.</p> <p>4. Guru membagikan peralatan permainan monopoli kepada setiap kelompok.</p>					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>5. Siswa bermain monopoli dengan dibimbing guru.</p> <p>6. Guru mengamati kegiatan bermain monopoli.</p> <p>7. Setelah waktu permainan selesai guru dan siswa bertanya jawab tentang kegiatan bermain yang sudah dilaksanakan dan bertanya jawab tentang materi yang terdapat di permainan tersebut.</p> <p>Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia (IPS KD 3.3).</p>					
	<p>1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.</p> <p>2. Guru membagikan soal evaluasi.</p> <p>3. Siswa Mengerjakan soal evaluasi.</p> <p>4. Guru dan siswa mencocokkan soal evaluasi bersama-sama.</p> <p>5. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini.</p>					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>6. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i>.</p> <p>7. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.</p>					
<p>IPS</p> <p>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</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan</p>	<p>PERTEMUAN KE-2</p> <p>1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.</p> <p>2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa.</p> <p>3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur.</p> <p>4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan.</p> <p>5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.</p> <p>6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</p>	Tes Tertulis	Pilgan	6 x 35 menit	media permainan monopoli, lembar kerja siswa	Kusumawati, Heny. 2017. Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
<p>kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.</p> <p>PPKn</p> <p>1.3 Mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat</p>	<p>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.</p> <p>8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan.</p> <p>9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali.</p> <hr/> <p>Ayo Membaca</p> <p>1. Siswa membaca teks “Jenis Usaha Masyarakat Indonesia” pada buku siswa.</p> <p>2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi teks, misalnya sebagai berikut.</p> <p>a. Apa jenis-jenis usaha dalam masyarakat? Jawaban: Secara umum terdapat tiga jenis usaha, yaitu: perindustrian, perdagangan, dan jasa.</p> <p>b. Apa ciri-ciri dari setiap jenis usaha tersebut? Jawaban: Ciri-ciri usaha industri adalah memiliki modal besar, memiliki tenaga kerja andal, mengolah bahan baku menjadi barang jadi atau setengah jadi, berusaha</p>					, Kemendi kbud.

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
<p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat.</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>menghasilkan produk yang berkualitas, menyediakan layanan purna jual.</p> <p>c. Ciri-ciri usaha perdagangan: mempunyai tempat penyimpanan barang yang dibeli dari produsen sebelum dijual lagi kepada pengguna (konsumen), mengemas barang dagangan dengan baik dan menarik bagi konsumen, menyediakan kemudahan layanan bagi konsumen dalam memperoleh dan membayar barang dagangan.</p> <p>d. Ciri-ciri usaha jasa: mengutamakan layanan yang baik kepada konsumen, membutuhkan keahlian khusus sesuai jasa yang ditawarkan, menjaga loyalitas (kesetiaan) pelanggan.</p> <p>c. Apa keuntungan setiap pelaku jenis usaha tersebut? Jawaban: Pelaku setiap jenis usaha akan memperoleh keuntungan berupa penghasilan yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup, bahkan mungkin meningkatkan taraf hidup keluarganya</p> <p>Ayo Bermain</p> <p>1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa.</p>					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>2. Setiap siswa wajib menyimak guru saat sedang menjelaskan cara bermain monopoli.</p> <p>3. Guru merespon jika ada siswa yang bertanya tentang permainan monopoli.</p> <p>4. Guru membagikan peralatan permainan monopoli.</p> <p>5. Guru membimbing siswa dalam bermain monopoli.</p> <p>6. Guru mengamati kegiatan bermain monopoli.</p> <p>7. Jika waktu bermain sudah selesai, guru dan siswa bertanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan dan bertanya jawab tentang materi yang terdapat di dalam permainan.</p> <p>Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang jenis-jenis usaha ekonomi dalam masyarakat (IPS KD dan 4.3) dan urutan peristiwa pada teks (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8).</p> <p>Ayo Berdiskusi</p> <p>1. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok. Tiap kelompok terdiri atas 10-11 orang.</p> <p>2. Tiap kelompok menuliskan jenis usaha yang mungkin dilakukan keluarganya dalam bentuk</p>					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>tabel seperti pada buku teks.</p> <p>2. Selanjutnya, bersama kelompok lain, siswa menuliskan banyaknya tiap jenis usaha yang dilakukan keluarga siswa.</p> <p>Ayo Menulis</p> <p>1. Siswa menuliskan sikapnya atas keragaman jenis usaha yang dilakukan keluarga siswa dalam satu kelas.</p> <p>Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang keragaman jenis usaha dalam masyarakat (IPS KD 3.3 dan 4.3) serta sikap toleransi atas keragaman sosial budaya dalam masyarakat (PPKn KD 3.3 dan 4.3).</p> <p>1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung:</p> <p>2. Guru membagikan soal evaluasi.</p> <p>3. Siswa Mengerjakan soal evaluasi.</p> <p>4. Guru dan siswa mencocokkan soal evaluasi bersama-sama.</p> <p>5. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini.</p>					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>6. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i>.</p> <p>7. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.</p>					
<p>IPS</p> <p>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</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan</p>	<p>PERTEMUAN KE-3</p> <p>1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.</p> <p>2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa.</p> <p>3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur.</p> <p>4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan.</p> <p>5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.</p> <p>6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</p>	Tes Tertulis	Pilgan	6 x 35 menit	media permainan monopoli, lembar kerja siswa	Kusumawat, Heny. 2017. Tema 8 Lingkungan sahabat kita. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
<p>kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.</p> <p>PPKn</p> <p>3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat</p> <p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat.</p> <p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi</p> <p>4.8 Menyajikan kembali</p>	<p>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.</p> <p>8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan.</p> <p>9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali.</p> <p>Ayo Membaca</p> <p>1. Siswa membaca teks tentang jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri.</p> <p>2. Guru dan siswa bertanya jawab tentang teks jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri.</p> <p>Ayo Bermain</p> <p>1. Siswa dibagi ke beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri 5-6 siswa.</p> <p>2. Setiap siswa menyimak penjelasan dari guru tentang cara bermain Permainan Monopoli.</p> <p>3. Guru merespon jika ada siswa yang bertanya tentang permainan monopoli.</p> <p>4. Guru membagikan peralatan permainan untuk</p>					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	<p>setiap kelompok.</p> <p>5. Guru membimbing setiap siswa bermain monopoli.</p> <p>6. Guru mengamati proses kegiatan bermain monopoli.</p> <p>7. Jika waktu bermain telah selesai, guru dan siswa bertanya jawab tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan dan materi yang terdapat di dalam permainan monopoli.</p> <p>Kegiatan-kegiatan di atas bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat (IPS KD 3.3 dan 4.3).</p> <p>Ayo Membaca</p> <p>1. Siswa membaca teks “Desa Unik di Bali” dengan cermat. Teknik membaca dapat menggunakan teknik membaca senyap atau membaca keras bergantian.</p> <p>2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi teks, misalnya sebagai berikut.</p> <p>a. Desa apa sajakah termasuk desa unik di Bali?</p> <p>b. Apa keunikan setiap desa tersebut?</p>					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>c. Apakah kamu pernah menyaksikan keunikan desa seperti yang adapadateks “DesaUnik di Bali”?</p> <p>Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 4-5 anak. 2. Dengan kelompoknya, siswa mendiskusikan Jawaban pertanyaan-pertanyaan berikut. <ol style="list-style-type: none"> a. Dari teks “DesaUnik di Bali”, apa saja keunikan yang kamu dapatkan? b. Adakah keunikan dari daerah tempat tinggalmu? Apa sajakah itu? c. Bagaimana sikapmu atas perbedaan budaya dan adat istiadat daerahmu dengan daerah lain? <p>Selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Kelompok lain menanggapi dan member masukan. Hasil diskusi semua kelompok dapat dihimpun menjadi hasil diskusi kelas. <p>Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang keragaman sosial budaya masyarakat (PPKn KD</p>					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>3.3 dan 4.3) dan mengidentifikasi peristiwa dari teks nonfiksi (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Guru membagikan soal evaluasi. 3. Siswa Mengerjakan soal evaluasi. 4. Guru dan siswa mencocokkan soal evaluasi bersama-sama. 5. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 6. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i>. 7. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. 					
<p>IPS</p> <p>3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan</p>	<p>PERTEMUAN KE-4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab 	Tes Tertulis	Pilgan	6 x 35 menit	media permainan monopoli, lembar	Kusumawati, Heny. 2017. Tema 8 Lingkungan sahabat

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
<p>budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.</p> <p>PPKn</p> <p>3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat</p> <p>4.3 Menyelenggarakan</p>	<p>pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur.</p> <p>4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan.</p> <p>5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.</p> <p>6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.</p> <p>8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan.</p> <p>9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana</p>				kerja siswa	kita. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat. Bahasa Indonesia 3.8 Menguraikan 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	kembali. Ayo Membaca 1.Siswa membaca teks “Usaha Ekonomi yang Dikelola Kelompok”. 2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi teks, misalnya sebagai berikut. a. Apa yang dimaksud usaha ekonomi yang dikelola kelompok? b. Apa perbedaannya dengan usaha ekonomi yang dikelola perorangan? c. Apa saja bentuk-bentuk usaha ekonomi yang dikelola kelompok? Ayo Bermain 1.Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa 2. Setiap siswa menyimak penjelasan dari guru tentang cara bermain Permainan Monopoli. 3. Guru merespon siswa jika ada siswa yang bertanya tentang cara bermain permainan monopoli yang kurang dipahami. 4. Guru membagikan peralatan permainan					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>monopoli untuk setiap kelompok.</p> <p>6. Guru membimbing siswa dalam bermain permainan monopoli.</p> <p>7. Guru mengamati proses kegiatan bermain monopoli.</p> <p>8. Setelah permainan selesai guru bersama siswa tanya jawab seputar tentang materi yang ada di dalam permainan monopoli yang sudah dilakukan.</p> <p>Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang jenis-jenis usaha ekonomi dalam masyarakat (IPS KD 3.3 dan 4.3).</p> <p>Ayo Membaca</p> <p>1. Siswa membaca teks “Tradisi Rasulan di “Gunung Kidul” dengan teknik membaca senyap atau membaca keras secara bergantian.</p> <p>2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi teks.</p>					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p><i>Ayo Bercerita</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menuliskan kembali teks “Tradisi Rasulan di Gunung Kidul” dalam bahasanya sendiri dengan memperhatikan kaidah penulisan yang benar. 2. Secara bergantian siswa membacakan tulisannya di depan kelas, lalu siswa lain member tanggapan. <p>Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang mengidentifikasi peristiwa atau tindakan dalam teks nonfiksi (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8) serta menceritakan keragaman social budaya dalam masyarakat (PPKn KD 3.3 dan 4.3).</p>					
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Guru membagikan soal evaluasi. 3. Siswa Mengerjakan soal evaluasi. 4. Guru dan siswa mencocokkan soal evaluasi 					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>bersama-sama.</p> <p>5. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini.</p> <p>6. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i>.</p> <p>7. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.</p>					

PENGEMBANGAN SILABUS PEMBELAJARAN KELAS V (KONTROL)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Tegalwangi 02
 Kelas/Semester : V / 2
 Tema8 : Lingkungan Sahabat Kita
 Subtema 1 : Manusia dan Lingkungan

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
<p>IPS 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam</p>	<p>PERTEMUAN KE-1 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan</p>	Tes Tertulis	Pilgan	6 x 35 menit	Media Gambar, Lembar Kerja Siswa	Kusumawati, Heny. 2017. Tema 8 Lingkungan sahabat kita. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan,

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
<p>upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.</p> <p>PPKn</p> <p>1.3 Mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka 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>Bahasa Indonesia</p> <p>3.8 Menguraikan urutan</p>	<p>penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan.</p> <p>5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.</p> <p>6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.</p> <p>8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan.</p> <p>9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali.</p> <hr/> <p>Ayo Membaca</p> <p>1. Siswa membaca teks “Rumah Betang Uluk Palin”.</p> <p>2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi bacaan, misalnya sebagai berikut.</p> <p>a. Di mana letak rumah betang uluk</p>					Balitbang, Kemendik bud.

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
<p>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>palin? Jawaban: Rumah betang uluk palin terletak di Kapuas Hulu, Kalimantan Barat.</p> <p>b. Rumah adat suku bangsa manakah itu? Jawaban: Rumah betang merupakan rumah Adat suku bangsa Dayak.</p> <p>c. Berapa ukuran rumah betang uluk palin? Jawaban: Berdasar kanteks, rumah betang uluk palin berukuran panjang 268 meter dan tinggi 5-6 meter.</p> <p>Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok terdiri atas 6-7 siswa setiap kelompok. 2. Bersama kelompoknya, siswa berdiskusi mengenai peristiwa pada bacaan dan keunikan rumah betang. 3. Setiap kelompok juga mendiskusikan keunikan rumah adat di daerahnya. 4. Selanjutnya secara bergantian setiap 					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>kelompok membaca kan hasil diskusinya. Jika ada perbedaan hasil diskusi dari tiap tiap kelompok, guru dapat meminta siswa mendiskusikan perbedaan itu.</p> <p>Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang mengurutkan dan menuliskan urutan peristiwa pada teks (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8) serta menelaah keragaman sosial budaya dalam masyarakat Indonesia (PPKn KD 3.3 dan 4.3).</p> <p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks “Keragaman Budaya Bangsa di Wilayah Indonesia” dengan cermat. Teknik membaca dapat menggunakan teknik membaca senyap atau membaca keras bergantian. 2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi bacaan, misalnya sebagai berikut. <ol style="list-style-type: none"> a. Apa saja jenis-jenis budaya di Indonesia? <p>Jawaban: Jenis-jenis budaya di Indonesia di</p> 					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>antaranya adalah kesenian, cara hidup, rumah adat, pakaian adat, upacara adat, dan bahasa.</p> <p>b. Bahasa daerah apa yang kamu ketahui? Dapatkah kamu mengucapkan beberapa kata dalam bahasa daerah itu? Jawaban: sesuai pengetahuan tiap-tiap siswa.</p> <p>c. Apa ragam kesenian daerah di Indonesia? Jawaban: Ragam kesenian daerah di Indonesia di antaranya adalah: tari, alat musik, lagu, lukisan, dan patung.</p> <p>d. Bagaimana sikap muatas perbedaan budaya di Indonesia? Jawaban: Siswa diarahkan kepada sikap saling menghargai atas adanya perbedaan budaya dan melestarikan aneka budaya di Indonesia.</p> <p>Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang isi bacaan teks nonfiksi (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8) dan keragaman sosial budayamasyarakat Indonesia (PPKn KD 3.3 dan 4.3).</p> <p><i>Ayo Berdiskusi</i></p>					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>1. Siswa diminta mendiskusikan sikap yang dapat dilakukan dalam keragaman budaya masyarakat Indonesia.</p> <p>Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang sikap toleransi terhadap keragaman sosial budaya masyarakat (PPKn KD 3.3 dan 4.3).</p> <p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca senyap bacaan “Jenis Usaha dengan Mengolah Sumber Daya Alam”. 2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi bacaan. 3. Siswa diajak bertanya jawab mengenai jenis jenis usaha di lingkungan sekitarnya. <p>Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia(IPS KD 3.3).</p> <p>Ayo Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati jenis-jenis usaha di 					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>lingkungan sekitar yang mengolah sumber daya alam. Dalam melaksanakan kegiatan ini siswa dapat dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan daerah tempat tinggal. Setiap kelompok menuliskan jenis-jenis usaha yang terdapat di daerah tempat tinggalnya.</p> <p>Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang keragaman jenis usaha masyarakat (IPS KD 3.3 dan 4.3 dan PPKn KD 3.3 dan 4.3).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: 2. Guru membagikan soal evaluasi. 3. Siswa Mengerjakan soal evaluasi. 4. Guru dan siswa mencocokkan soal evaluasi bersama-sama. 5. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 6. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i>. 7. Kelas ditutup dengan doa bersama 					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	dipimpin salah seorang siswa.					
<p>IPS</p> <p>3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyajahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyajahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.</p> <p>PPKn</p> <p>1.3 Mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha</p>	<p>PERTEMUAN KE-2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. 5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> yang akan 	Tes Tertulis	Pilgan	6 x 35 menit	Media Gambar, Lembar Kerja Siswa	Kusumawati, Heny. 2017. Tema 8 Lingkungan sahabat kita. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendik bud.

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
<p>Esas dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka 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>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>dikembangkan dalam pembelajaran.</p> <p>8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan.</p> <p>9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali.</p> <hr/> <p>Ayo Membaca</p> <p>1. Siswa membaca teks “Jenis Usaha Masyarakat Indonesia” pada buku siswa.</p> <p>2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isiteks, misalnya sebagai berikut.</p> <p>a. Apa jenis-jenis usaha dalam masyarakat? Jawaban: Secara umum terdapat tiga jenis usaha, yaitu: perindustrian, perdagangan, dan jasa.</p> <p>b. Apa ciri-ciri dari setiap jenis usaha tersebut? Jawaban: Ciri-ciri usaha industry adalah memiliki modal besar, memiliki tenaga kerja andal, mengolah bahan baku menjadi barang jadi atau setengah jadi, berusaha menghasilkan</p>					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>produk yang berkualitas, menyediakan layanan purna jual.</p> <p>c. Ciri-ciri usaha perdagangan: mempunyai tempat penyimpanan barang yang dibeli dari produsen sebelum dijual lagi kepada pengguna (konsumen), mengemas barang dagangan dengan baik dan menarik bagi konsumen, menyediakan kemudahan layanan bagi konsumen dalam memperoleh dan membayar barang dagangan.</p> <p>d. Ciri-ciri usaha jasa: mengutamakan layanan yang baik kepada konsumen, membutuhkan keahlian khusus sesuai jasa yang ditawarkan, menjaga loyalitas (kesetiaan) pelanggan.</p> <p>e. Apa keuntungan setiap pelaku jenis usaha tersebut? Jawaban: Pelaku setiap jenis usaha akan memperoleh keuntungan berupa penghasilan yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup, bahkan mungkin meningkatkan taraf</p>					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>hidup keluarganya</p> <p>Ayo Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuat peta pikiran tentang jenis jenis usaha masyarakat Indonesia berdasarkan bacaan. <p>Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang jenis-jenis usaha ekonomi dalam masyarakat (IPS KD dan 4.3) dan urutan peristiwa pada teks (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8).</p> <p>Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok. Tiap kelompok terdiri atas 10-11 orang. 2. Tiap kelompok menuliskan jenis usaha yang mungkin dilakukan keluarganya dalam bentuk tabel seperti pada buku teks. 3. Selanjutnya, bersama kelompok lain, siswa menuliskan banyaknya tiap jenis usaha yang dilakukan keluarga siswa. <p>Ayo Menulis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menuliskan sikapnya atas keragaman jenis usaha yang dilakukan 					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>keluarga siswa dalam satu kelas. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang keragaman jenis usaha dalam masyarakat (IPS KD 3.3 dan 4.3)serta sikap toleransi atas keragaman sosial budaya dalam masyarakat (PPKn KD 3.3 dan 4.3).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Guru membagikan soal evaluasi. 3. Siswa Mengerjakan soal evaluasi. 4. Guru dan siswa mencocokkan soal evaluasi bersama-sama. 5. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 6. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i>. 7. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. 					
<p>IPS 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya</p>	<p>PERTEMUAN KE-3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 	Tes Tertulis	Pilgan	6 x 35 meni	Media Gambar, Lembar	Kusumawati, Heny. 2017.

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
<p>menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.</p> <p>PPKn</p> <p>3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat</p> <p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat.</p> <p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.8 Menguraikan urutan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. 5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. 8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan. 			t	Kerja Siswa	<p>Tema 8 Lingkungan sahabat kita.</p> <p>Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendik bud.</p>

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
<p>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>9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali.</p> <hr/> <p>Ayo Membaca</p> <p>1. Siswa membaca teks “Jenis Usaha Ekonomi yang Dikelola Sendiri”.</p> <p>2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi teks, misalnya sebagai berikut.</p> <p>a. Apa yang dimaksud usaha ekonomi yang dikelola sendiri?</p> <p>Jawaban: Usaha ekonomi yang dikelola sendiri adalah usaha ekonomi yang pemilik dan pengelolanya perseorangan, Bukan kelompok.</p> <p>b. Apa ciri-ciri usaha ekonomi yang dikelola sendiri?</p> <p>Jawaban: Ciri-ciri usaha yang dikelola sendiri yaitu modal terbatas dan dikelola secara sederhana.</p> <p>c. Apa contoh-contoh jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri?</p> <p>Jawaban: Contoh-contoh jenis usaha ekonomi</p>					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>yang dikelola sendiri antara lain petani menanam padi di sawah, pedagang bakso, usaha potong rambut, bengkel mobil, perajin keramik, dan usaha penyewaan mobil.</p> <p>Ayo Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 6-7 orang. 2. Siswa mengidentifikasi jenis usaha yang dikelola secara perorangan dilingkungan tempat tinggalnya. <p>Hasil pengamatan setiap kelompok menjadi bahan diskusi kelas. Setiap kelompok menyampaikan hasil pengamatannya.</p> <p>Kegiatan-kegiatan di atas bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat (IPS KD 3.3 dan 4.3).</p> <p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks “Desa Unik di Bali” dengan cermat. Teknik membaca 					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>dapat menggunakan teknik membaca senyap atau membaca keras bergantian.</p> <p>2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi teks, misalnya sebagai berikut.</p> <p>a. Desa apa sajakah termasuk desa unik di Bali?</p> <p>b. Apa keunikan setiap desa tersebut?</p> <p>c. Apakah kamu pernah menyaksikan keunikan desa seperti yang ada pada teks “Desa Unik di Bali”?</p> <p>Ayo Berdiskusi</p> <p>1. Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 4-5 anak.</p> <p>2. Dengan kelompoknya, siswa mendiskusikan jawaban pertanyaan-pertanyaan berikut.</p> <p>a. Dari teks “Desa Unik di Bali”, apa saja keunikan yang kamu dapatkan?</p> <p>b. Adakah keunikan dari daerah tempat tinggalmu? Apa sajakah itu?</p> <p>c. Bagaimana sikapmu atas perbedaan budaya dan adat istiadat daerahmu dengan</p>					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>daerah lain? Selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.</p> <p>3. Kelompok lain menanggapi dan member masukan. Hasil diskusi semua kelompok dapat dihimpun menjadi hasil diskusi kelas.</p> <p>Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang keragaman sosial budaya masyarakat (PPKn KD 3.3 dan 4.3) dan mengidentifikasi peristiwa dari teks nonfiksi (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Guru membagikan soal evaluasi. 3. Siswa mengerjakan soal evaluasi. 4. Guru dan siswa mencocokkan soal evaluasi bersama-sama. 5. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 6. Siswa menyimak cerita motivasi tentang 					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>pentingnya sikap <i>disiplin</i>.</p> <p>7. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.</p>					
<p>IPS</p> <p>3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.</p> <p>PPKn</p> <p>3.3 Menelaah keragaman sosial</p>	<p>PERTEMUAN KE-4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. 5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	Tes Tertulis	Pilgan	6 x 35 menit	Media Gambar, Lembar Kerja Siswa	Kusumawati, Heny. 2017. Tema 8 Lingkungan sahabat kita. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
budaya masyarakat 4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat. Bahasa Indonesia 3.8 Menguraikan 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	7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. 8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan. 9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali. Ayo Membaca 1. Siswa membaca teks “Usaha Ekonomi yang Dikelola Kelompok”. 2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi teks, misalnya sebagai berikut. a. Apa yang dimaksud usaha ekonomi yang dikelola kelompok? b. Apa perbedaannya dengan usaha ekonomi yang dikelola perorangan? c. Apa saja bentuk-bentuk usaha ekonomi yang dikelola kelompok? Ayo Berdiskusi					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>1. Siswa dibagi dalam kelompok. Tiap kelompok terdiri atas 5-6 orang.</p> <p>2. Tiap kelompok membuat peta pikiran tentang usaha ekonomi yang dikelola kelompok berdasarkan bacaan.</p> <p>3. Selanjutnya setiap kelompok mempresentasikan hasil kegiatannya dan digunakan sebagai bahan diskusi kelas.</p> <p>Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang jenis-jenis usaha ekonomi dalam masyarakat (IPS KD 3.3 dan 4.3).</p> <p>Ayo Membaca</p> <p>1. Siswa membaca teks “Tradisi Rasulan di Gunung Kidul” dengan teknik membaca senyap atau membaca keras secara bergantian.</p> <p>2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi teks.</p> <p>Ayo Bercerita</p> <p>1. Siswa menuliskan kembali teks “Tradisi Rasulan di Gunung Kidul” dalam</p>					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	<p>bahasanya sendiri dengan memperhatikan kaidah penulisan yang benar.</p> <p>2. Secara bergantian siswa membacakan tulisannya di depan kelas, lalu siswa lain member tanggapan.</p> <p>Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang mengidentifikasi peristiwa atau tindakan dalam teks nonfiksi (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8) serta menceritakan keragaman social budaya dalam masyarakat (PPKn KD 3.3 dan 4.3).</p>					
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Guru membagikan soal evaluasi. 3. Siswa Mengerjakan soal evaluasi. 4. Guru dan siswa mencocokkan soal evaluasi bersama-sama. 5. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 					

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Media/Alat Pembelajaran	Sumber Belajar
		Teknik	Bentuk Instrumen			
	6. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> . 7. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.					

Lampiran 11



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Tema 8 Subtema 1 Kelas V

Pembelajaran Muatan Pelajaran IPS Materi Menenal Jenis-jenis usaha dan Kegiatan
Ekonomi Menggunakan Media Permainan Monopoli

Kelas Eksperimen (Pertemuan 1)

oleh:

Hanum Sansabila

1401416046

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SD Negeri Tegalgwangi 02
 Kelas /Semester : V/2 (dua)
 Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita
 Subtema 1 : Manusia dan Lingkungan
 Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn
 Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (6 JP)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan 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 DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1 Membaca teks narasi peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi
4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita

PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.3. Mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika 2.3. Bersikap toleran dalam keragaman	3.3.1 Menyusun pertanyaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat

sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika 3.3.Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat	
4.3.Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat	4.3.1 Mendiskusikan isi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber terkait keberagaman sosial budaya masyarakat

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3.Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.3.1 Mengamati gambar teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.3.1 Mengamati gambar teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat mengetahui isi bacaan teks “Rumah Betang Uluk Palin”
2. Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan isi dari bacaan teks “Rumah Betang Uluk Palin”
3. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi peristiwa pada teks.
4. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat mengetahui isi bacaan teks Keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.
5. Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan tentang Keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.
6. Melalui kegiatan Pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.
7. Melalui kegiatan diskusi, siswa mampu mengidentifikasi tentang sikap toleransi yang dapat dilakukan dalam keragaman sosial budaya di Indonesia.

8. Melalui kegiatan membaca, siswa mampu mengetahui isi teks “Jenis usaha dengan mengolah sumber daya alam”.
9. Melalui kegiatan Tanya jawab, siswa mampu menjelaskan isi teks “Jenis usaha dengan mengolah sumber daya alam”.
10. Melalui kegiatan bermain menggunakan media permainan monopoli, siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. teks, menjelaskan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia
2. teks, menjelaskan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Diskusi, permainan, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

- ❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin, Rasa hormat, kejujuran, kompetitif, kepemimpinan, Perhatian, Tekun, dan Tanggung jawab.

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : 1. Teks bacaan.

2. Media permainan monopoli.

Bahan : Kertas karton, kertas manila, dadu, dan kartu soal.

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017).*
Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. 5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. 8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan. 9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali. 	
<p>Kegiatan inti</p>	<p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks “Rumah Betang Uluk Palin”. 2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi bacaan, misalnya sebagai berikut. <ol style="list-style-type: none"> a. Di mana letak rumah betang uluk palin? Jawaban: Rumah betang uluk palin terletak di Kapuas Hulu, Kalimantan Barat. b. Rumah adat suku bangsa manakah itu? Jawaban: Rumah betang merupakan rumahAdat suku bangsa Dayak. c. Berapa ukuran rumah betang uluk palin? Jawaban: Berdasar kanteks, rumah betang uluk palin berukuran panjang 268 meter dan tinggi 5-6 meter. <p>Ayo Diskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok terdiri atas 5-6 siswa setiap kelompok. 2. Bersama kelompoknya, siswa berdiskusi mengenai peristiwa pada bacaan dan keunikan rumah betang. 3. Setiap kelompok juga mendiskusikan keunikan rumah adat di daerahnya. 	<p>165 menit</p>



4. Selanjutnya secara bergantian setiap kelompok membaca kan hasil diskusinya. Jika ada perbedaan hasil diskusi dari tiap tiap kelompok, guru dapat meminta siswa mendiskusikan perbedaan itu.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang mengurutkan dan menuliskan urutan peristiwa pada teks (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8) serta menelaah keragaman social budaya dalam masyarakat Indonesia (PPKn KD 3.3 dan 4.3).

Ayo Membaca

1. Siswa membaca teks “Keragaman Budaya Bangsa di Wilayah Indonesia” dengan cermat. Teknik membaca dapat menggunakan teknik membaca senyap atau membaca keras bergantian.
2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi bacaan, misalnya sebagai berikut.

a. Apa saja jenis-jenis budaya di Indonesia?

Jawaban: Jenis-jenis budaya di Indonesia di antaranya adalah kesenian, cara hidup, rumah adat, pakaian adat, upacara adat, dan bahasa.

b. Bahasa daerah apa yang kamu ketahui? Dapatkah kamu mengucapkan beberapa kata dalam bahasa daerah itu? Jawaban: sesuai pengetahuan tiap-tiap siswa.

c. Apa ragam kesenian daerah di Indonesia? Jawaban: Ragam kesenian daerah di Indonesia di antaranya adalah: tari, alat

Dalam tradisi Dayak, rumah betang—dan hutan—adalah pusat sekaligus bagian terpenting senasata kehidupan. Seperti jika kita mengucapkan kata “kampung”, “pulang”, “umah”, rumah betanglah yang diingat oleh masyarakat Dayak. Bagi mereka, rumah betang juga merupakan pemersatu. Di sanalah mereka berkumpul dan berhidup. Di rumah betanglah tradisi Dayak terjaga. Rumah betang adalah kekayaan budaya Indonesia.

Namun, pada Sabtu 13 September 2014 malam rumah betang uluk palin terbakar. Tidak ada yang tersisa dari rumah betang yang terpanjang dan tertua di sentra Kalimantan itu. Masyarakat berduka karena kehilangan tempat tinggal. Lebih dari itu, masyarakat Kalimantan berduka karena rumah betang uluk palin merupakan cagar budaya yang sangat penting.

(Sumber: istanewspnggrahic.com)



Bentuk rumah adat setiap suku bangsa memuatkan kondisi lingkungan alam sekitarnya. Rumah adat Kalimantan banyak berupa rumah panggung untuk menghindari serangan hewan-hewan liar. Bagaimana dengan rumah adat di daerahmu?

Ayo Berdiskusi

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan berdiskusi bersama teman-teman kelompokmu.

1. Ceritakanlah secara singkat peristiwa pada teks “Rumah Betang Uluk Palin”.
2. Apa keunikan rumah betang?
3. Apa keunikan rumah adat di daerahmu?

10 Buku Siswa SD, MI Kelas V



Rumah adat memuatkan nilai-nilai keragaman budaya di Indonesia. Apakah keragaman lain dalam budaya Indonesia? Apa, tentulah kita berikut.

Ayo Membaca

Keragaman Budaya Bangsa di Wilayah Indonesia

Kekayaan budaya Indonesia karena berbagai suku bangsa yang ada. Kekayaan itu beragam bentuknya. Beberapa di antaranya berbentuk bahasa daerah, rumah tradisional, pakaian adat, dan kesenian daerah berupa tari-tarian, alat musik, lagu-lagu, dan upacara adat. Semua budaya tersebut menjadi ciri khas tiap-tiap daerah. Berikut contoh hasil budaya daerah di Indonesia.

1. Bahasa Daerah

Setiap suku bangsa dihari berkomunikasi menggunakan bahasa daerah setempat. Dengan demikian, keragaman suku menghasilkan bahasa yang beragam. Perhatikan contoh keragaman kata akibat keragaman bahasa daerah berikut.

Bahasa Indonesia	Bahasa Jawa	Bahasa Sunda	Bahasa Batak	Bahasa Papua
senya	aku, kudu	adul	ahar	sa
rumah	omah	imah	bagas	nama

Keragaman bahasa daerah tidak menimbulkan masalah antarsuku bangsa. Hal ini karena dalam komunikasi antarsuku bangsa digunakan bahasa Indonesia yang telah mampu mempersatukan perbedaan bahasa daerah.

2. Rumah Adat

Hampir setiap suku bangsa mempunyai bentuk rumah sebagai tempat tinggalnya yang berbeda-beda. Bagaimana rumah setiap suku bangsa dibandingkan dengan kondisi alam. Nama rumah adat setiap daerah pun berbeda. Berikut nama beberapa rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia.

13 Buku Siswa SD, MI Kelas V

	<p>musik, lagu, lukisan, dan patung.</p> <p>d. Bagaimana sikap muatas perbedaan budaya di Indonesia? Jawaban: Siswa diarahkan kepada sikap saling menghargai atas adanya perbedaan budaya dan melestarikan aneka budaya di Indonesia.</p> <p>Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang isi bacaan teks nonfiksi (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8) dan keragaman sosial budayamasyarakat Indonesia (PPKn KD 3.3 dan 4.3).</p> <p>Ayo Diskusi</p> <p>1. Dengan kelompoknya, siswa mendiskusikan sikap toleransi yang dapat dilakukan dalam keragaman budaya masyarakat Indonesia.</p> <p>Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang sikap toleransi terhadap keragaman sosial budaya masyarakat (PPKn KD 3.3 dan 4.3).</p> <p>Ayo Bermain</p> <p>3. Siswa membentuk kelompok bermain atas 5-6 siswa. 4. Setiap siswa wajib menyimakcara bermain permainan yang dijelaskan guru di depan kelas. 3. Guru merespon jika ada pertanyaan oleh siswa tentang permainan monopoli. 4. Guru membagikan peralatan permainan monopoli kepada setiap kelompok. 5. Siswa bermain monopoli dengan dibimbing guru. 6. Guru mengamati kegiatan bermain monopoli. 7. Setelah waktu permainan selesai guru dan siswa bertanya jawab tentang kegiatan bermain yang sudah dilaksanakan dan bertanya jawab tentang materi yang terdapat di permainan tersebut.</p> <p>Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia (IPS KD 3.3).</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Guru membagikan soal evaluasi. 3. Siswa Mengerjakan soal evaluasi. 4. Guru dan siswa mencocokkan soal evaluasi bersama-sama. 5. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 	30 menit

	6. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> .	
	7. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.	

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *disiplin*.

b. Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	Instrumen Penilaian: Rubrik KD Bahasa Indonesia 3.8 dan 4.8	Tes tertulis	Pilgan
PPKn	KD PPKn 3.3 dan 4.3 Tujuan Kegiatan Penilaian: KD PPKn 3.3 dan 4.3	Tes tertulis	Pilgan
IPS	KD IPS 3.3 dan 4.3	Tes tertulis	Pilgan

d. Remedial

Siswa yang belum terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dapat diberikan contoh-contoh tambahan teks sebagai latihan tambahan. Siswa dapat dibantu oleh siswa lain yang telah sangat terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung.

e. Pengayaan

Apabila memiliki waktu, siswa dapat memainkan ansambel bunyi mereka kepada kelas lain.

Bentuk Instrumen Penilaian

a. Jurnal Penilaian Sikap

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Refleksi Guru:

Guru Kelas VB

NARDIYAHTUTI, S.Pd. SD.
NIP.19751129 200701 2010

Tegal, 18 Februari 2020
Peneliti

HANUM SANSABILA
NIM.1401416046

Mengetahui

Kepala SD Negeri Tegalwangi 02



ROMENUR, S. Pd. SD.
NIP.19631005198608 1 001

LAMPIRAN RPP EKSPERIMEN PERTEMUAN KE-1

MATERI PEMBELAJARAN

Rumah Betang Uluk Palin

Rumah *betang* (rumah panjang) *uluk palin* terletak di Kapuas Hulu, Kalimantan Barat. Rumah *betang* ini berukuran panjang 268 meter, tinggi 5-6 meter, dan memiliki 53 bilik rumah. Menurut data pada tahun 2007, rumah *betang uluk palin* dihuni lebih dari 500 jiwa yang terdiri atas sekitar 130 kepalakeluarga. Tidak diketahui persis pada tahun berapa rumah *betang* ini pertama kali dibangun. Namun, diperkirakan rumah ini pertama kali didirikan oleh komunitas Tamambaloh Apalin pada tahun 1800-an. Kemudian, rumah *betang* ini pernah diperbaiki pada 1940-an karena kebakaran. Rumah *betang* ini juga telah tiga kali berpindah lokasi karena menyesuaikan dengan perubahan alur Sungai Uluk dan Sungai Nyabau akibat erosi.

Dalam tradisi Dayak, rumah *betang* dan hutan adalah pusat sekaligus bagian terpenting semesta kehidupan. Seperti jika kita mengucapkan kata “kampung”, “pulang”, “rumah”; rumah *betang*lah yang diingat oleh masyarakat Dayak. Bagi mereka, rumah *betang* juga merupakan pemersatu. Di sanalah mereka berkerabat dan bertradisi. Di rumah *betang*lah tradisi Dayak terpelihara. Rumah *betang* adalah kekayaan budaya Indonesia.

Namun, pada Sabtu 13 September 2014 malam rumah *betang uluk palin* terbakar. Tidak ada yang tersisa dari rumah *betang* yang terpanjang dan tertua di seantero Kalimantan itu. Masyarakat bersedih karena kehilangan tempat tinggal. Lebih dari itu, masyarakat Kalimantan bersedih karena rumah *betanguluk palin* merupakan cagar budaya yang sangat penting.

(Sumber: nationalgeographic.co.id)

Keragaman Budaya Bangsa di Wilayah Indonesia

Kekayaan budaya Indonesia karena berbagai suku bangsa yang ada. Kekayaan itu beragam bentuknya. Beberapa di antaranya berbentuk bahasa daerah, rumah tradisional, pakaian adat, dan kesenian daerah berupa tari-tarian, alat musik, lagu-lagu, dan upacara adat. Semua budaya tersebut menjadi ciri khas tiap-tiap daerah. Berikut contoh budaya daerah di Indonesia.

1. Bahasa Daerah

Setiap suku bangsa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa daerah setempat. Dengan demikian, keragaman suku menghasilkan bahasa yang

beragam. Perhatikan contoh keragaman kata akibat keragaman bahasa daerah berikut.

Bahasa		Bahasa	Bahasa	Bahasa
Indonesia	Bahasa Jawa	Sunda	Batak	Papua
Saya	aku, kula	Abdi	ahu	sa
Rumah	Omah	Imah	bagas	ruma

Keragaman bahasa daerah tidak menimbulkan masalah antarsuku bangsa. Hal ini karena dalam komunikasi antarsuku bangsa digunakan bahasa Indonesia yang telah mampu mempersatukan perbedaan bahasa daerah.

2. Rumah Adat

Hampir setiap suku bangsa mempunyai bentuk rumah sebagai tempat tinggalnya yang berbeda-beda. Bangunan rumah setiap suku bangsa disesuaikan dengan kondisi alam. Nama rumah adat setiap daerah pun berbeda. Berikut nama beberapa rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia.

No.	Rumah Adat	Daerah
1.	Rumoh Aceh, Rumah Krong Bade	Aceh
2.	Rumah Balai Batak Toba, Rumah Bolon	Sumatra Utara
3.	Rumah Gadang	Sumatra Barat
4.	Rumah Melayu Atap Limas Potong	Kepulauan Riau
5.	Rumah Panggung	Jambi
6.	Rumah Bubungan Lima	Bengkulu
7.	Rumah Limas	Sumatra Selatan
8.	Rumah Rakit dan rumah Limas	Bangka Belitung
9.	Rumah Nuwou Sesat	Lampung
10.	Rumah Kasepuhan	Jawa Barat
11.	Rumah Adat Badui	Banten
12.	Rumah Kebaya dan Rumah Gudang	DKI Jakarta

13.	Rumah Joglo	Jawa Tengah
14.	Rumah Joglo	DI Yogyakarta
15.	Rumah Joglo	Jawa Timur
16.	Rumah Panjang	Kalimantan Barat
17.	Rumah Betang	Kalimantan Tengah
18.	Rumah Baloy	Kalimantan Utara
19.	Rumah Lamin	Kalimantan Timur
20.	Rumah Banjar	Kalimantan Selatan
21.	Gapura Candi Bentar	Bali
22.	Laikas	Sulawesi Utara
23.	Rumah Adat Doloupa	Gorontalo

3. Pakaian Adat

Pakaian adat tradisional Indonesia merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki negara Indonesia. Banyaknya suku-suku dan provinsi yang ada di wilayah negara Indonesia maka banyak pula baju adat yang dimiliki oleh setiap suku di seluruh provinsi Indonesia. Pakaian adat di Indonesia memiliki ciri-ciri khusus dalam pembuatan atau dalam mengenakan pakaian adat tersebut. Berikut beberapa nama pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia.

No.	Nama Pakaian Adat	Daerah Asal
1.	Elee Balang	Aceh
2.	Ulos	Sumatra Utara
3.	Bundo Kandung	Sumatra Barat
4.	Pakaian Tradisional Melayu	Riau
5.	Teluk Belanga	Kepulauan Riau
7.	Aesan Gede	Sumatra Selatan
8.	Paksian	Bangka Belitung

9.	Kebaya	Jawa Barat
10.	Baju Pangsi	Banten
11.	Kebaya	Jawa Tengah
12.	Kebaya Ksatrian	DI Yogyakarta

4. Kesenian Daerah

Kesenian daerah di wilayah Indonesia sangat beragam. Setiap suku bangsa memiliki kesenian khas terdiri atas tari-tarian dan lagu daerah. Berikut beberapa nama tari dari berbagai daerah di Indonesia.

No.	Tarian	Daerah
1.	Tari Seudati, Tari Saman Meusekat	Aceh
2.	Tari Serampang Dua Belas, Tari Tor-tor	Sumatra Utara
3.	Tari Piring, Tari Payung	Sumatra Barat
4.	Tari Tandak, Tari Makan Sirih	Riau
5.	Tari Joget Lambak	Kepulauan Riau
6.	Tari Sekapur Sirih, Tari Selampir Delapan	Jambi
7.	Tari Andun, Tari Bidadari Teminang Anak	Bengkulu
8.	Tari Tanggai, Tari Putri Bekhusek	Sumatra Selatan
9.	Tari Campak	Bangka Belitung
10.	Tari Jangget, Tari Melinting, Tari Badana	Lampung
11.	Tari Monong, Tari Zapin Tembung	Kalimantan Barat
12.	Tari Tambun dan Bungai, Tari Balean Dadas	Kalimantan Tengah
13.	Tarian Kancet Ledo	Kalimantan Utara
14.	Tari Gong, Tari Perang	Kalimantan Timur
15.	Tari Baksa Kembang, Tari Radab Rahayu	Kalimantan Selatan
16.	Tari Legong, Tari Kecak, Tari Pendet	Bali

17.	Tari Maengket, Tari Polo	Sulawesi Utara
18.	Tari Saronde	Gorontalo
19.	Tari Lumense, Tari Moduai, Tari Peule Cinde	Sulawesi Tengah
20.	Tari Toerang Batu	Sulawesi Barat
21.	Tari Kipas, Tari Bosara	Sulawesi Selatan
22.	Tari Balumpa, Tari Dinggu	Sulawesi Tenggara
23.	Tari Mpa Lenggogo, Tari Gandrung	Nusa Tenggara Barat
24.	Tari Perang, Tari Caci, Tari Gawi	Nusa Tenggara Timur
25.	Tari Lenso, Tari Cakelele	Maluku
32.	Tari Perang, Tari Nahar Ilaa	Maluku Utara
33.	Tari Suanggi, Tari Perang Papua	Papua Barat
34.	Tari Selamat Datang, Tari Musyoh	Papua

Jenis Usaha dengan Mengolah Sumber Daya Alam

Untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakat melakukan berbagai usaha berbagai kegiatan dan jenis usaha yang dilakukan menghasilkan barang dan jasa. Salah satu jenis usaha di masyarakat yaitu mengolah sumber daya alam dari lingkungan. Kita mengenal berbagai bentuk kegiatan manusia dalam mengolah sumber daya alam untuk mencukupi kebutuhan hidup. Jenis usaha bidang produksi yang bergerak dalam pengolahan sumber daya alam (hewan dan tumbuhan) disebut usaha agraris. Jenis usaha yang termasuk bidang agraris (pertanian dalam arti luas) antara lain persawahan, perkebunan, perhutanan, pertenakan, dan perikanan.

Umumnya, usaha persawahan dan perkebunan dilakukan di perdesaan karena tanahnya masih luas. Namun, sekarang kita dapat melakukan usaha penanaman pada lahan sempit, misalnya dengan cara hidroponik (penanaman dengan media air) atau vertikultur (cara bercocok tanam dengan menempatkan media tanam dalam wadah yang disusun secara

vertikal). Tanah pertanian ditanami sayur-sayuran perkebunan. Tanaman perkebunan diantaranya cengkih, teh, karet, coklat, tembakau, kopi, dan kelapa sawit.

Usaha di bidang peternakan membutuhkan lahan yang luas. Hewan-hewan yang ditanam antara lain sapi, kambing, domba, itik, dan ayam. Selain itu, ada juga peternakan ulat sutera. Kepompong ulat sutera dapat menghasilkan serat bahan baku kain sutera. Kegiatan pertanian lainnya adalah perikanan. Usaha di bidang perikanan dapat dilakukan di daerah pantai atau bendungan/waduk. Akan tetapi, ada juga usaha perikanan yang memanfaatkan kolam-kolam di lahan persawahan.

Ada pula jenis usaha lain yang memanfaatkan secara langsung sumber daya alam. Jenis usaha ini disebut usaha ekstraktif. Dalam bidang usaha ekstraktif, kita hanya mengambil sumber daya alam tanpa harus mengolahnya terlebih dahulu. Bidang ekstraktif yaitu berburu, pertambangan, dan penebangan hutan.

MEDIA PEMBELAJARAN



SOAL DISKUSI

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan berdiskusi bersama teman-teman kelompokmu.

1. Ceritakanlah secara singkat peristiwa pada teks "Rumah *Batang Uluk Palin*".
2. Apa keunikan rumah *batang*?
3. Apa keunikan rumah adat di daerahmu?

KISI-KISI SOAL EVALUASI

No	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Tarf Kesulitan Soal		
					Mudah	Sedang	Sulit
1.	Disajikan soal, siswa dapat menyebutkan letak rumah betang uluk palin.	Pilgan	C2	1		V	
2.	Disajikan soal, siswa dapat menyebutkan salah satu nama rumah adat di Indonesia	Pilgan	C2	2		V	
3.	Disajikan soal, siswa mampu mengidentifikasi jenis usaha masyarakat yang tergolong ke dalam bidang ekstraktif.	Pilgan	C3	3			V
4.	Disajikan soal, siswa mampu mengetahui suatu jenis bidang usaha yang ada di dalam masyarakat.	Pilgan	C1	4	V		
5.	Disajikan soal, siswa mampu mengetahui jenis usaha yang terdapat pada sebuah gambar.	Pilgan	C1	5,6	V		
6.	Disajikan soal, siswa mampu mendeskripsikan berbagai kegiatan ekonomi.	Pilgan	C2	7,8		V	
7.	Disajikan soal, siswa mampu mengetahui hasil dari berbagai jenis pekerjaan.	Pilgan	C2	9		V	
8.	Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan hasil dari produksi agraris.	Pilgan	C3	10			V
	Jumlah Soal			10	3	5	2

SOAL EVALUASI**A. Berilah Tanda Silang (X) pada Huruf A, B, C, atau D pada Jawaban yang Benar!**

1. Rumah betang uluk paling terletak di
 - a. Jawa Barat
 - b. Sumatera
 - c. Sulawesi
 - d. Kalimantan Barat
2. Rumah adat di Jawa Tengah disebut
 - a. Rumah Baloy
 - b. Rumah Joglo
 - c. Rumah Limas
 - d. Rumah Panggung
3. Jenis usaha yang termasuk di bidang ekstraktif, yaitu
 - a. Nelayan
 - b. Salon
 - c. Fotocopi
 - d. Guru
4. Penanaman padi di sawah termasuk usaha di bidang
 - a. Perdagangan
 - b. Ekstraktif
 - c. Pertanian
 - d. Industri
- 5.



Gambar di atas menunjukkan jenis usaha di bidang

- a. Pertanian
- b. Perikanan
- c. Peternakan
- d. Jasa

6.



Gambar diatas menunjukkan jenis usaha di bidang

- a. Pertanian
 - b. Pertambangan
 - c. Pertenakan
 - d. Perikanan
7. Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut
- a. produksi
 - b. distribusi
 - c. konsumsi
 - d. produsen
8. Kegiatan penyaluran barang dari produsen ke konsumen disebut
- a. konsumsi
 - b. distribusi
 - c. perdagangan
 - d. produksi
9. Petani, nelayan dan peternak adalah usaha-usaha yang menghasilkan
- a. jasa
 - b. barang
 - c. konsumsi
 - d. produksi
10. Berikut adalah contoh hasil dari produksi agraris yaitu
- a. padi dan traktor
 - b. padi dan jagung
 - c. jagung dan traktor
 - d. traktor dan cangkul

Kunci Jawaban :

1. D
2. B
3. A
4. C
5. C
6. B
7. A
8. B
9. B
10. B

Penilaian :

Skor jawaban benar = 1

Skor jawaban salah = 0

Penilaian:

$$NA = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan: NA = Nilai Akhir

B = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek Yang Diamati
1.	Menggunakan atau memainkan media monopoli secara berkelompok	4	Mampu berkomunikasi dalam Kelompok
			Melakukan permainan sesuai petunjuk guru
			Mahir dalam menggunakan media Permainan monopoli
			Melakukan diskusi dalam Kelompok

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

No	Aspek yang Dinilai	Skor
	Mampu berkomunikasi dalam kelompok	
1.	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	2
	Siswa tidak mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	1
	Melakukan permainan sesuai petunjuk guru	
2.	Siswa dapat melakukan permainan sesuai dengan petunjuk guru tanpa bertanya kembali kepada guru	3
	Siswa melakukan permainan sesuai petunjuk guru namun masih bertanya kepada guru	2
	Siswa kurang memahami permainan sesuai petunjuk guru dan bertanya kepada kelompok lain	1
	Mahir dalam menggunakan media permainan monopoli	
3.	Siswa terampil dalam menggunakan media permainan monopoli yang dimodifikasi	3
	Siswa kurang terampil dalam menggunakan media permainan monopoli yang dimodifikasi dan bertanya kepada guru	2
	Siswa tidak terampil dalam menggunakan media permainan monopoli yang dimodifikasi, masih bertanya kepada guru dan kelompok lain	1
	Melakukan diskusi dalam kelompok	
4.	Siswa dapat berdiskusi dengan teman dan dapat memecahkan masalah dalam kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan bertanya kepada kelompok lain	2
	Siswa tidak dapat berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan tidak membantu kelompoknya	1

Pedoman Penskoran

Sokr minimal = 1

Skor maksimal = 3

Jumlah skor maksimal = 12

Jumlah skor minimal = 4

$$\text{Nilai psikomotorik} = \frac{\text{Jumlahskor}}{\text{skormaksimal}} \times 1$$

KISI-KISI PENILAIAN AFEKTIF

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1.	Minat	1	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2.	Keaktifan	3	Keaktifan dalam bertanya
Keaktifan dalam mengungkapkan gagasan			
Keaktifan dalam menjawab pertanyaan			
3.	Kerjasama	1	Kerjasama dalam kelompok
4.	Kejujuran	1	Kejujuran dalam bermain

RUBRIK PENILAIAN ASPEK AFEKTIF

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
1.	Kesiapan mengikuti pembelajaran dalam	3	Membawa buku catatan, buku tugas, buku paket dan LKS
		2	Tidak memenuhi salah satu dari kriteria di atas
		1	Tidak memenuhi dua kriteria di atas
		0	Tidak memenuhi seluruh kriteria di atas
2.	Keaktifan bertanya dalam	3	Mengajukan pertanyaan lebih dari 2 kali
		2	Mengajukan pertanyaan 2 kali
		1	Mengajukan pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah mengajukan pertanyaan
3.	Keaktifan mengungkapkan gagasan dalam	3	Mengungkapkan gagasan lebih dari 3 kali
		2	Mengungkapkan gagasan 2 kali
		1	Mengungkapkan gagasan 1 kali
		0	Tidak pernah mengungkapkan gagasan
4.	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	3	Menjawab pertanyaan lebih dari 2 kali
		2	Menjawab pertanyaan 2 kali
		1	Menjawab pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah menjawab pertanyaan
5.	Kerjasama kelompok dalam	3	Selalu memecahkan masalah bersama dalam kelompok dan berkomunikasi dengan baik
		2	Dapat memecahkan masalah bersama namun komunikasi kurang
		1	Kurang baik dalam memecahkan masalah bersama dan tidak dapat berkomunikasi
		0	Tidak dapat memecahkan masalah dan tidak dapat berkomunikasi dengan baik

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
6.	Kejujuran dalam bermain	3	Melakukan permainan sesuai dengan aturan dan giliran
		2	Melakukan permainan sesuai dengan aturan namun tidak sesuai giliran
		1	Melakukan permainan sesukanya
		0	Melakukan kecurangan dalam bermain

Pedoman Penskoran

Skor minimal = 0

Skor maksimal = 3

Jumlah skor maksimal = 18

Jumlah skor minimal = 0

Nilai psikomotorik = $\frac{\text{Jumlahskor}}{\text{skormaksimal}} \times 100\%$

Lampiran 12



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Tema 8 Subtema 1 Kelas V

Pembelajaran Muatan Pelajaran IPS Materi Mengetahui Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan
Ekonomi Menggunakan Media Gambar

Kelas Kontrol (Pertemuan 1)

oleh:

Hanum Sansabila

1401416046

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SD Negeri Tegalwangi 02
 Kelas /Semester : V/2 (dua)
 Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita
 Subtema 1 : Manusia dan Lingkungan
 Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS
 Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (6 JP) (Pertemuan ke-1)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan 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 DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1 Membaca teks narasi peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi
4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita

PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.3.Mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka	3.3.1 Menyusun pertanyaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat

Tunggal Ika 2.3. Bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika 3.3. Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat	
4.3. Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat	4.3.1 Mendiskusikan isi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber terkait keberagaman sosial budaya masyarakat

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
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	3.3.1 Mengamati gambar teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat,
4.3. Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.3.1 Mengamati gambar teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat mengerti isi dari teks “Rumah Betang Uluk Palin”
2. Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan terkait bacaan teks “Rumah Betang Uluk Palin”
3. Melalui kegiatan diskusi, siswa dapat mengurutkan dan menuliskan urutan peristiwa pada teks bacaan serta menelaah keragaman sosial budaya dalam masyarakat Indonesia.
4. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat mengerti isi teks bacaan “Keragaman Budaya Bangsa di Wilayah Indonesia”
5. Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan terkait teks bacaan “Keragaman Budaya Bangsa di Wilayah Indonesia”

6. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa mampu menunjukkan sikap toleransi yang dapat dilakukan dalam keragaman sosial budaya di Indonesia.
7. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat mengetahui isi teks “Jenis Usaha dengan Mengolah Sumber Daya Alam”
8. Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan isi teks bacaan “Jenis Usaha dengan Mengolah Sumber Daya Alam”
9. Melalui kegiatan mengamati, siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. teks, menjelaskan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia
2. teks, menjelaskan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

- Karakter siswa yang diharapkan: Disiplin, Perhatian, Tekun, dan Tanggung jawab

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat :Teks bacaan, Gambar

Bahan : -

Sumber Belajar :1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. 5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. 8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan. 9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali. 	
<p>Kegiatan inti</p>	<p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks “Rumah Betang Uluk Palin”. 2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi bacaan, misalnya sebagai berikut. <ol style="list-style-type: none"> a. Di mana letak rumah betang uluk palin? Jawaban: Rumah betang uluk palin terletak di Kapuas Hulu, Kalimantan Barat. b. Rumah adat suku bangsa manakah itu? Jawaban: Rumah betang merupakan rumah Adat suku bangsa Dayak. c. Berapa ukuran rumah betang uluk palin? Jawaban: Berdasar kateks, rumah betang uluk palin berukuran panjang 268 meter dan tinggi 5-6 meter. <p>Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok terdiri atas 6-7 siswa setiap kelompok. 2. Bersama kelompoknya, siswa berdiskusi mengenai peristiwa pada bacaan dan keunikan rumah betang. 3. Setiap kelompok juga mendiskusikan keunikan rumah adat di daerahnya. 	<p>165 menit</p>



4. Selanjutnya secara bergantian setiap kelompok membaca hasil diskusinya. Jika ada perbedaan hasil diskusi dari tiap tiap kelompok, guru dapat meminta siswa mendiskusikan perbedaan itu.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang mengurutkan dan menuliskan urutan peristiwa pada teks (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8) serta menelaah keragaman sosial budaya dalam masyarakat Indonesia (PPKn KD 3.3 dan 4.3).

Ayo Membaca

1. Siswa membaca teks “Keragaman Budaya Bangsa di Wilayah Indonesia” dengan cermat. Teknik membaca dapat menggunakan teknik membaca senyap atau membaca keras bergantian.

2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi bacaan, misalnya sebagai berikut.

a. Apa saja jenis-jenis budaya di Indonesia?

Jawaban: Jenis-jenis budaya di Indonesia di antaranya adalah kesenian, cara hidup, rumah adat, pakaian adat, upacara adat, dan bahasa.

b. Bahasa daerah apa yang kamu ketahui? Dapatkah kamu mengucapkan beberapa kata dalam bahasa daerah itu? Jawaban: sesuai pengetahuan tiap-tiap siswa.

c. Apa ragam kesenian daerah di Indonesia? Jawaban: Ragam kesenian daerah di Indonesia di antaranya adalah: tari, alat musik, lagu, lukisan, dan patung.

Dalam tradisi Dayak, rumah betang—dan hutan—adalah pusat sekaligus bagian terpenting senasata kehidupan. Seperti jika kita mengucapkan kata “kampung”, “sulung”, “sumah”, rumah betanglah yang diingat oleh masyarakat Dayak. Bagi mereka, rumah betang juga merupakan pemersatu. Di sanalah mereka berkumpul dan bertradisi. Di rumah betanglah tradisi Dayak terjaga. Rumah betang adalah kekayaan budaya Indonesia.

Namun, pada Sabtu 13 September 2014 malam rumah betang uluk palir terbakar. Tidak ada yang tersisa dari rumah betang yang terpanjang dan tertua di sentra Kalimantan itu. Masyarakat berseleh karena kehilangan tempat tinggal. Lebih dari itu, masyarakat Kalimantan berseleh karena rumah betang uluk palir merupakan cagar budaya yang sangat penting.

(Sumber: antarasiprakerja.com/42)



Bentuk rumah adat setiap suku bangsa merupakan hasil dari lingkungan alam sekitarnya. Rumah adat Kalimantan banyak berupa rumah panggung untuk menghindari serangan hewan-hewan liar. Bagaimana dengan rumah adat di daerahmu?

Ayo Berdiskusi

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan berdiskusi bersama teman-teman kelompokmu.

1. Ceritakanlah secara singkat peristiwa pada teks “Rumah Betang Uluk Palir”.
2. Apa keunikan rumah betang?
3. Apa keunikan rumah adat di daerahmu?

10 Buku Siswa SD, MI Kelas V



Rumah adat merupakan salah satu keragaman budaya di Indonesia. Apakah keragaman lain dalam budaya Indonesia? Apa, sebutlah tiga berikut.

Ayo Membaca

Keragaman Budaya Bangsa di Wilayah Indonesia

Kekayaan budaya Indonesia karena berbagai suku bangsa yang ada. Kekayaan itu beragam bentuknya. Beberapa di antaranya berbentuk bahasa daerah, rumah tradisional, pakaian adat, dan kesenian daerah berupa tari-tarian, alat musik, lagu-lagu, dan upacara adat. Semua budaya tersebut menjadi ciri khas tiap-tiap daerah. Berikut contoh hasil budaya daerah di Indonesia.

1. Bahasa Daerah

Setiap suku bangsa diarah berkomunikasi menggunakan bahasa daerah setempat. Dengan demikian, keragaman suku menghasilkan bahasa yang beragam. Perhatikan contoh keragaman kata akibat keragaman bahasa daerah berikut.

Bahasa Indonesia	Bahasa Jawa	Bahasa Sunda	Bahasa Batak	Bahasa Papua
senya	aku, kudu	adul	ahar	sa
rumah	omah	imah	bagas	nama

Keragaman bahasa daerah tidak menimbulkan masalah antarsuku bangsa. Hal ini karena dalam komunikasi antarsuku bangsa digunakan bahasa Indonesia yang telah mampu mempersatukan perbedaan bahasa daerah.

2. Rumah Adat

Hampir setiap suku bangsa mempunyai bentuk rumah sebagai tempat tinggalnya yang berbeda-beda. Bagaimana rumah setiap suku bangsa dibandingkan dengan kondisi alam. Nama rumah adat setiap daerah pun berbeda. Berikut nama beberapa rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia.

13 Buku Siswa SD, MI Kelas V

d. Bagaimana sikapmu atas perbedaan budaya di Indonesia?
Jawaban: Siswa diarahkan kepada sikap saling menghargai atas adanya perbedaan budaya dan melestarikan aneka budaya di Indonesia.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang isi bacaan teks nonfiksi (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8) dan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia (PPKn KD 3.3 dan 4.3).

Ayo Berdiskusi

1. Dengan kelompoknya, siswa mendiskusikan sikap toleransi yang dapat dilakukan dalam keragaman budaya masyarakat Indonesia.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang sikap toleransi terhadap keragaman sosial budaya masyarakat (PPKn KD 3.3 dan 4.3).

Ayo Membaca

1. Siswa membaca senyap bacaan “Jenis Usaha dengan Mengolah Sumber Daya Alam”.
2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi bacaan.
3. Siswa diajak bertanya jawab mengenai jenis jenis usaha di lingkungan sekitarnya.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia (IPS KD 3.3).

Ayo Mengamati

1. Siswa mengamati jenis-jenis usaha di lingkungan sekitar yang mengolah sumber daya alam. Dalam melaksanakan kegiatan ini siswa dapat dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan daerah tempat tinggal. Setiap kelompok menuliskan jenis-jenis usaha yang terdapat di

Ayo Bermain Peran

Kamu telah mengetahui keragaman budaya di Indonesia. Keberagaman itu tentu diperkaya sikap toleransi di antara masyarakat Indonesia. Sikap apa yang dapat kalian terapkan dalam keragaman budaya masyarakat Indonesia? Buatlah naskah drama pendek tentang sikap toleransi, lalu mainkan naskah drama tersebut.

Naskah drama pendek tentang sikap toleransi

Area kosong untuk menulis naskah drama pendek tentang sikap toleransi.

Tugas

Kerjakan tugas ini bersama kelompokmu. Setiap kelompok terdiri atas 4-5 siswa.

1. Tuliskan daftar kosakata dari bahasa Indonesia dan bahasa daerahmu yang sesuai artinya. Tuliskan paling sedikit 25 kata.
2. Identifikasi nama dan kemiripan polakan adat dari daerahmu.
3. Tuliskan judul lagu-lagu daerah di Indonesia.

Bab 10.1 Manusia dan Lingkungan 23



Selain kegiatan tradisional, ada berbagai jenis usaha dan kegiatan ekonomi dalam masyarakat. Apa sajakah itu?

Ayo Membaca

Jenis Usaha dengan Mengolah Sumber Daya Alam

Untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakat melakukan berbagai usaha, berbagai kegiatan dan jenis usaha yang dilakukan menghasilkan barang dan jasa. Salah satu jenis usaha di masyarakat yaitu mengolah sumber daya alam dari lingkungan.

Kita mengenal berbagai bentuk kegiatan manusia dalam mengolah sumber daya alam untuk mencukupi kebutuhan hidup. Jenis usaha bidang produksi yang bergantung dalam pengolahan sumber daya alam (terutama dan terkandung) disebut usaha agraris. Jenis usaha yang termasuk bidang agraris (perhatian dalam arti luas) antara lain perikanan, peternakan, perhutanan, peternakan, dan perikanan.



Perikanan air

24 Buku Siswa IPS Kelas V

	daerah tempat tinggalnya. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang keragaman jenis usaha masyarakat (IPS KD 3.3 dan 4.3 dan PPKn KD 3.3 dan 4.3).	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Guru membagikan soal evaluasi. 3. Siswa Mengerjakan soal evaluasi. 4. Guru dan siswa mencocokkan soal evaluasi bersama-sama. 5. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 6. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i>. 7. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. 	30 menit

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *disiplin*.

b. Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	Instrumen Penilaian: Rubrik KD Bahasa Indonesia 3.8 dan 4.8	Tes tertulis	Pilgan
PPKn	KD PPKn 3.3 dan 4.3 Tujuan Kegiatan Penilaian: KD Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan 3.3 dan 4.3	Tes tertulis	Pilgan
IPS	KD Ilmu Pengetahuan Sosial 3.3 dan 4.3	Tes tertulis	Pilgan

c. Remedial

Siswa yang belum terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dapat diberikan contoh-contoh tambahan teks sebagai latihan tambahan. Siswa dapat dibantu oleh siswa lain yang telah sangat terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung.




d. Pengayaan

Apabila memiliki waktu, siswa dapat memainkan ansambel bunyi mereka kepada kelas lain.

Bentuk Instrumen Penilaian**a. Jurnal Penilaian Sikap**

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Refleksi Guru:

<p>Guru Kelas VA</p>  <p><u>SITI NADIROH, S. Pd.</u> NIP.19621019 198304 2 002</p>	<p>Tegal, 17 Februari 2020</p> <p>Peneliti</p>  <p><u>HANUM SANSABILA</u> NIM. 1401416046</p>
<p>Mengetahui,</p> <p>Kepala SD Negeri Tegalwangi 02</p>  <p><u>ROMENUR, S. Pd. SD.</u> NIP.19631005198608 1 001</p>	

LAMPIRAN RPP KELAS KONTROL PERTEMUAN KE-1

MATERI PEMBELAJARAN

Rumah Betang Uluk Palin

Rumah *betang* (rumah panjang) *uluk palin* terletak di Kapuas Hulu, Kalimantan Barat. Rumah *betang* ini berukuran panjang 268 meter, tinggi 5-6 meter, dan memiliki 53 bilik rumah. Menurut data pada tahun 2007, rumah *betang uluk palin* dihuni lebih dari 500 jiwa yang terdiri atas sekitar 130 kepalakeluarga. Tidak diketahui persis pada tahun berapa rumah *betang* ini pertama kali dibangun. Namun, diperkirakan rumah ini pertama kali didirikan oleh komunitas Tamambaloh Apalin pada tahun 1800-an. Kemudian, rumah *betang* ini pernah diperbaiki pada 1940-an karena kebakaran. Rumah *betang* ini juga telah tiga kali berpindah lokasi karena menyesuaikan dengan perubahan alur Sungai Uluk dan Sungai Nyabau akibat erosi.

Dalam tradisi Dayak, rumah *betang*—dan hutan—adalah pusat sekaligus bagian terpenting semesta kehidupan. Seperti jika kita mengucapkan kata “kampung”, “pulang”, “rumah”; rumah *betang*lah yang diingat oleh masyarakat Dayak. Bagi mereka, rumah *betang* juga merupakan pemersatu. Di sanalah mereka berkerabat dan bertradisi. Di rumah *betang*lah tradisi Dayak terpelihara. Rumah *betang* adalah kekayaan budaya Indonesia.

Namun, pada Sabtu 13 September 2014 malam rumah *betang uluk palin* terbakar. Tidak ada yang tersisa dari rumah *betang* yang terpanjang dan tertua di seantero Kalimantan itu. Masyarakat bersedih karena kehilangan tempat tinggal. Lebih dari itu, masyarakat Kalimantan bersedih karena rumah *betanguluk palin* merupakan cagar budaya yang sangat penting.

(Sumber: nationalgeographic.co.id)

Keragaman Budaya Bangsa di Wilayah Indonesia

Kekayaan budaya Indonesia karena berbagai suku bangsa yang ada. Kekayaan itu beragam bentuknya. Beberapa di antaranya berbentuk bahasa daerah, rumah tradisional, pakaian adat, dan kesenian daerah berupa tari-tarian, alat musik, lagu-lagu, dan upacara adat. Semua budaya tersebut menjadi ciri khas tiap-tiap daerah. Berikut contoh budaya daerah di Indonesia.

1. Bahasa Daerah

Setiap suku bangsa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa daerah setempat. Dengan demikian, keragaman suku menghasilkan bahasa yang

beragam. Perhatikan contoh keragaman kata akibat keragaman bahasa daerah berikut.

Bahasa		Bahasa	Bahasa	Bahasa
Indonesia	Bahasa Jawa	Sunda	Batak	Papua
Saya	aku, kula	Abdi	ahu	Sa
Rumah	Omah	Imah	bagas	Ruma

Keragaman bahasa daerah tidak menimbulkan masalah antarsuku bangsa. Hal ini karena dalam komunikasi antarsuku bangsa digunakan bahasa Indonesia yang telah mampu mempersatukan perbedaan bahasa daerah.

2. Rumah Adat

Hampir setiap suku bangsa mempunyai bentuk rumah sebagai tempat tinggalnya yang berbeda-beda. Bangunan rumah setiap suku bangsa disesuaikan dengan kondisi alam. Nama rumah adat setiap daerah pun berbeda. Berikut nama beberapa rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia.

No.	Rumah Adat	Daerah
1.	Rumoh Aceh, Rumah Krong Bade	Aceh
2.	Rumah Balai Batak Toba, Rumah Bolon	Sumatra Utara
3.	Rumah Gadang	Sumatra Barat
4.	Rumah Melayu Atap Limas Potong	Kepulauan Riau
5.	Rumah Panggung	Jambi
6.	Rumah Bubungan Lima	Bengkulu
7.	Rumah Limas	Sumatra Selatan
8.	Rumah Rakit dan rumah Limas	Bangka Belitung
9.	Rumah Nuwou Sesat	Lampung
10.	Rumah Kasepuhan	Jawa Barat
11.	Rumah Adat Badui	Banten
12.	Rumah Kebaya dan Rumah Gudang	DKI Jakarta

13.	Rumah Joglo	Jawa Tengah
14.	Rumah Joglo	DI Yogyakarta
15.	Rumah Joglo	Jawa Timur
16.	Rumah Panjang	Kalimantan Barat
17.	Rumah Betang	Kalimantan Tengah
18.	Rumah Baloy	Kalimantan Utara
19.	Rumah Lamin	Kalimantan Timur
20.	Rumah Banjar	Kalimantan Selatan
21.	Gapura Candi Bentar	Bali
22.	Laikas	Sulawesi Utara
23.	Rumah Adat Doloupa	Gorontalo

3. Pakaian Adat

Pakaian adat tradisional Indonesia merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki negara Indonesia. Banyaknya suku-suku dan provinsi yang ada di wilayah negara Indonesia maka banyak pula baju adat yang dimiliki oleh setiap suku di seluruh provinsi Indonesia. Pakaian adat di Indonesia memiliki ciri-ciri khusus dalam pembuatan atau dalam mengenakan pakaian adat tersebut. Berikut beberapa nama pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia.

No.	Nama Pakaian Adat	Daerah Asal
1.	Elee Balang	Aceh
2.	Ulos	Sumatra Utara
3.	Bundo Kandung	Sumatra Barat
4.	Pakaian Tradisional Melayu	Riau
5.	Teluk Belanga	Kepulauan Riau
7.	Aesan Gede	Sumatra Selatan
8.	Paksian	Bangka Belitung

9.	Kebaya	Jawa Barat
10.	Baju Pangsi	Banten
11.	Kebaya	Jawa Tengah
12.	Kebaya Ksatrian	DI Yogyakarta

4. Kesenian Daerah

Kesenian daerah di wilayah Indonesia sangat beragam. Setiap suku bangsa memiliki kesenian khas terdiri atas tari-tarian dan lagu daerah. Berikut beberapa nama tari dari berbagai daerah di Indonesia.

No.	Tarian	Daerah
1.	Tari Seudati, Tari Saman Meusekat	Aceh
2.	Tari Serampang Dua Belas, Tari Tor-tor	Sumatra Utara
3.	Tari Piring, Tari Payung	Sumatra Barat
4.	Tari Tandak, Tari Makan Sirih	Riau
5.	Tari Joget Lambak	Kepulauan Riau
6.	Tari Sekapur Sirih, Tari Selampir Delapan	Jambi
7.	Tari Andun, Tari Bidadari Teminang Anak	Bengkulu
8.	Tari Tanggai, Tari Putri Bekhusek	Sumatra Selatan
9.	Tari Campak	Bangka Belitung
10.	Tari Jangget, Tari Melinting, Tari Badana	Lampung
11.	Tari Monong, Tari Zapin Tembung	Kalimantan Barat
12.	Tari Tambun dan Bungai, Tari Balean Dadas	Kalimantan Tengah
13.	Tarian Kancet Ledo	Kalimantan Utara
14.	Tari Gong, Tari Perang	Kalimantan Timur
15.	Tari Baksa Kembang, Tari Radab Rahayu	Kalimantan Selatan

16	Tari Legong, Tari Kecak, Tari Pendet	Bali
17.	Tari Maengket, Tari Polo	Sulawesi Utara
18.	Tari Saronde	Gorontalo
19.	Tari Lumense, Tari Moduai, Tari Peule Cinde	Sulawesi Tengah
20.	Tari Toerang Batu	Sulawesi Barat
21.	Tari Kipas, Tari Bosara	Sulawesi Selatan
22.	Tari Balumpa, Tari Dinggu	Sulawesi Tenggara
23.	Tari Mpa Lenggogo, Tari Gandrung	Nusa Tenggara Barat
24.	Tari Perang, Tari Caci, Tari Gawi	Nusa Tenggara Timur
25.	Tari Lenso, Tari Cakelele	Maluku
32.	Tari Perang, Tari Nahar Ilaa	Maluku Utara
33.	Tari Suanggi, Tari Perang Papua	Papua Barat
34.	Tari Selamat Datang, Tari Musyoh	Papua

Jenis Usaha dengan Mengolah Sumber Daya Alam

Untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakat melakukan berbagai usaha berbagai kegiatan dan jenis usaha yang dilakukan menghasilkan barang dan jasa. Salah satu jenis usaha di masyarakat yaitu mengolah sumber daya alam dari lingkungan. Kita mengenal berbagai bentuk kegiatan manusia dalam mengolah sumber daya alam untuk mencukupi kebutuhan hidup. Jenis usaha bidang produksi yang bergerak dalam pengolahan sumber daya alam (hewan dan tumbuhan) disebut usaha agraris. Jenis usaha yang termasuk bidang agraris (pertanian dalam arti luas) antara lain persawahan, perkebunan, perhutanan, pertenakan, dan perikanan.

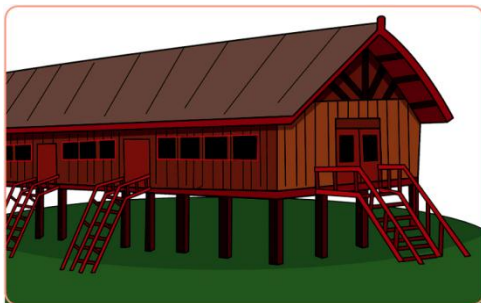
Umumnya, usaha persawahan dan perkebunan dilakukan di perdesaan karena tanahnya masih luas. Namun, sekarang kita dapat melakukan usaha penanaman pada lahan sempit, misalnya dengan cara hidroponik (penanaman dengan media air) atau vertikultur (cara bercocok tanam dengan menempatkan media tanam dalam wadah yang disusun secara

vertikal). Tanah pertanian ditanami sayur-sayuran perkebunan. Tanaman perkebunan diantaranya cengkih, teh, karet, coklat, tembakau, kopi, dan kelapa sawit.

Usaha di bidang peternakan membutuhkan lahan yang luas. Hewan-hewan yang ditanam antara lain sapi, kambing, domba, itik, dan ayam. Selain itu, ada juga peternakan ulat sutra. Kepompong ulat sutra dapat menghasilkan serat bahan baku kain sutra. Kegiatan pertanian lainnya adalah perikanan. Usaha di bidang perikanan dapat dilakukan di daerah pantai atau bendungan/waduk. Akan tetapi, ada juga usaha perikanan yang memanfaatkan kolam-kolam di lahan persawahan.

Ada pula jenis usaha lain yang memanfaatkan secara langsung sumber daya alam. Jenis usaha ini disebut usaha ekstraktif. Dalam bidang usaha ekstraktif, kita hanya mengambil sumber daya alam tanpa harus mengolahnya terlebih dahulu. Bidang ekstraktif yaitu berburu, pertambangan, dan penebangan hutan.

MEDIA PEMBELAJARAN



SOAL DISKUSI

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan berdiskusi bersama teman-teman kelompokmu.

1. Ceritakanlah secara singkat peristiwa pada teks “Rumah *Batang Uluk Palin*”.
2. Apa keunikan rumah *batang*?
3. Apa keunikan rumah adat di daerahmu?

Amatilah aktivitas penduduk sekitarmu yang memanfaatkan sumber daya alam.

Lakukan bersama kelompokmu. Buatlah laporan dengan contoh berikut.

No	Jenis Usaha	Sumber Daya Alam yang Digunakan	Hasil Usaha	Manfaat
1.	kebun sayur	tanah pekarangan	bayam, tomat, kacang panjang	bahan pangan keluarga dan untuk dijual
2.				

KISI-KISI SOAL EVALUASI

No	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Tarf Kesulitan Soal		
					Mudah	Sedang	Sulit
1.	Disajikan soal, siswa dapat menyebutkan letak rumah betang uluk palin.	Pilgan	C2	1		V	
2.	Disajikan soal, siswa dapat menyebutkan salah satu nama rumah adat di Indonesia	Pilgan	C2	2		V	
3.	Disajikan soal, siswa mampu mengidentifikasi jenis usaha masyarakat yang tergolong ke dalam bidang ekstraktif.	Pilgan	C3	3			V
4.	Disajikan soal, siswa mampu mengetahui suatu jenis bidang usaha yang ada di dalam masyarakat.	Pilgan	C1	4	V		
5.	Disajikan soal, siswa mampu mengetahui jenis usaha yang terdapat pada sebuah gambar.	Pilgan	C1	5,6	V		
6.	Disajikan soal, siswa mampu mendeskripsikan berbagai kegiatan ekonomi.	Pilgan	C2	7,8		V	
7.	Disajikan soal, siswa mampu mengetahui hasil dari berbagai jenis pekerjaan.	Pilgan	C2	9		V	
8.	Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan hasil dari produksi agraris.	Pilgan	C3	10			V
	Jumlah Soal			10	3	5	2

SOAL EVALUASI**B. Berilah Tanda Silang (X) pada Huruf A, B, C, atau D pada Jawaban yang Benar!**

1. Rumah betang uluk paling terletak di
 - a. Jawa Barat
 - b. Sumatera
 - c. Sulawesi
 - d. Kalimantan Barat
2. Rumah adat di Jawa Tengah disebut
 - a. Rumah Baloy
 - b. Rumah Joglo
 - c. Rumah Limas
 - d. Rumah Panggung
3. Jenis usaha yang termasuk di bidang ekstraktif, yaitu
 - a. Nelayan
 - b. Salon
 - c. Fotocopi
 - d. Guru
4. Penanaman padi di sawah termasuk usaha di bidang
 - a. Perdagangan
 - b. Ekstraktif
 - c. Pertanian
 - d. Industri
- 5.



Gambar di atas menunjukkan jenis usaha di bidang

- a. Pertanian
- b. Perikanan
- c. Peternakan
- d. Jasa

6.



Gambar diatas menunjukkan jenis usaha di bidang

- a. Pertanian
 - b. Pertambangan
 - c. Pertenakan
 - d. Perikanan
7. Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut
- a. produksi
 - b. distribusi
 - c. konsumsi
 - d. produsen
8. Kegiatan penyaluran barang dari produsen ke konsumen disebut
- a. konsumsi
 - b. distribusi
 - c. perdagangan
 - d. produksi
9. Petani, nelayan dan peternak adalah usaha-usaha yang menghasilkan
- a. jasa
 - b. barang
 - c. konsumsi
 - d. produksi
10. Berikut adalah contoh hasil dari produksi agraris yaitu
- a. padi dan traktor
 - b. padi dan jagung
 - c. jagung dan traktor
 - d. traktor dan cangkul

Kunci Jawaban :

1. D
2. B
3. A
4. C
5. C
6. B
7. A
8. B
9. B
10. B

Penilaian :

Skor jawaban benar = 1

Skor jawaban salah = 0

Penilaian:

$$NA = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan: NA = Nilai Akhir

B = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek Yang Diamati
1.	Diskusi Kelompok	2	Mampu berkomunikasi dalam Kelompok
			Melakukan diskusi dalam Kelompok

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Mampu berkomunikasi dalam kelompok	
	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	2
	Siswa tidak mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	1
2	Melakukan diskusi dalam kelompok	
	Siswa dapat berdiskusi dengan teman dan dapat memecahkan masalah dalam kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan bertanya kepada kelompok lain	2
	Siswa tidak dapat berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan tidak membantu kelompoknya	1

Pedoman Penskoran

Sokr minimal = 1

Skor maksimal = 3

Jumlah skor maksimal = 6

Jumlah skor minimal = 2

Nilai psikomotorik = $\frac{\text{Jumlahskor}}{\text{skormaksimal}} \times 100\%$

LEMBAR PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

Pertemuan =

Hari/Tanggal =

Nama Kelompok =

No	Nama	Aspek 1			Aspek 2			Jumlah skor
		3	2	1	3	2	1	
1	Abdul Rohman Al Aziz							
2	Achmad Firmansyah							
3	Agus Arif Susanto							
4	Ahmad Taifur Muhtamami							
5	Ananda Bagas Ramadan							
6	Atiqotul Maula							
7	Bayu Ananda Pratama							
8	Dian Kumala Ramadhani							
9	Ginanti Putri Utami							
10	Guntur Bagus Prasetio							
11	Maulana Ferdi Hasan							
12	Moh Muqhni Labib							
13	Muh Haidar Pratama							
14	Muhamad Yudha Prasistya							
15	Muhammad Aditya Nurdiansyah							
16	Muhammad Ali Zaenal Abidin							
17	Muhammad Artha Ha'is Araf							
18	Muhammad Ilham Khakiki							
19	Muhammad Mirza Andanish							
20	Muhammad Nauval Musyaffa							
21	Mutiara Eko Wulansari							
22	Nadila Marthelita Sari							
23	Nadilul Afifah							
24	Najmah Fachriyati							
25	Nur Afiana Ramadani							
26	Nurul Azizah							
27	Reisa Zaskya Grace Meliani							
28	Rifa Aghnia Sahra							
29	Syiren Fitria Nurizki							
30	Wardah Ramadhani Zahfa							

KISI-KISI PENILAIAN AFEKTIF

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1.	Minat	1	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2.	Keaktifan	3	Keaktifan dalam bertanya
Keaktifan dalam mengungkapkan gagasan			
Keaktifan dalam menjawab pertanyaan			
3.	Kerjasama	1	Kerjasama dalam kelompok

RUBRIK PENILAIAN ASPEK AFEKTIF

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
1.	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran	3	Membawa buku catatan, buku tugas, buku paket dan LKS
		2	Tidak memenuhi salah satu dari kriteria di atas
		1	Tidak memenuhi dua kriteria di atas
		0	Tidak memenuhi seluruh kriteria di atas
2.	Keaktifan dalam bertanya	3	Mengajukan pertanyaan lebih dari 2 kali
		2	Mengajukan pertanyaan 2 kali
		1	Mengajukan pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah mengajukan pertanyaan
3.	Keaktifan dalam mengungkapkan gagasan	3	Mengungkapkan gagasan lebih dari 3 kali
		2	Mengungkapkan gagasan 2 kali
		1	Mengungkapkan gagasan 1 kali
		0	Tidak pernah mengungkapkan gagasan
4.	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	3	Menjawab pertanyaan lebih dari 2 kali
		2	Menjawab pertanyaan 2 kali
		1	Menjawab pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah menjawab pertanyaan
5.	Kerjasama dalam kelompok	3	Selalu memecahkan masalah bersama dalam kelompok dan berkomunikasi dengan baik
		2	Dapat memecahkan masalah bersama namun komunikasi kurang
		1	Kurang baik dalam memecahkan masalah bersama dan tidak dapat berkomunikasi
		0	Tidak dapat memecahkan masalah dan

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
			tidak dapat berkomunikasi dengan baik

Pedoman Penskoran

Skor minimal = 0

Skor maksimal = 3

Jumlah skor maksimal = 15

Jumlah skor minimal = 0

Nilai psikomotorik = $\frac{\text{Jumlahskor}}{\text{skormaksimal}} \times 100\%$

Lampiran 13



**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Tema 8 Subtema 1 Kelas V**

Pembelajaran Muatan Pelajaran IPS Materi Mengenal Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan
Ekonomi Menggunakan Media Permainan Monopoli

Kelas Eksperimen (Pertemuan 2)

oleh:

Hanum Sansabila

1401416046

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri Tegalwangi 02
 Kelas /Semester : V/2 (dua)
 Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita
 Subtema 1 : Manusia dan Lingkungan
 Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, PPKn dan IPS
 Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (6 JP) (Pertemuan ke-2)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan 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 DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1 Membaca teks narasi peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi
4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita

PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.3.Mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika 2.3.Bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika 3.3.Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat.	3.3.1 Menyusun pertanyaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat

4.3. Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat	4.3.1 Mendiskusikan isi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber terkait keberagaman sosial budaya masyarakat
--	--

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.3.1 Mengamati gambar/foto/vidio/ teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat,
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.3.1 Mengamati gambar/foto/vidio/ teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat mengetahui isi teks.
2. Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan isi teks bacaan.
3. Melalui kegiatan bermain menggunakan permainan media monopoli, siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis usaha masyarakat.
4. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa dapat mengidentifikasi keragaman sosial di lingkungan sekitarnya berdasarkan jenis usaha.
5. Melalui kegiatan menulis, siswa dapat menyatakan sikapnya terhadap keragaman jenis usaha dari keluarga teman-teman sekelasnya.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Teks, menjelaskan mengidentifikasi keragaman sosial di lingkungan sekitarnya berdasarkan jenis usaha.
2. Teks, menjelaskan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Simulasi, diskusi, permainan, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

- ❖ Karakter siswa yang diharapkan: Disiplin, Rasa hormat, Tekun, Perhatian dan Tanggung jawab

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : 1. Teks bacaan.

2. Media permainan monopoli

Bahan : Kertas Karton, kertas manila, dadu, dan kartu soal.

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. 5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. 8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan. 9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali. 	15 menit
Kegiatan inti	<p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks “Jenis Usaha Masyarakat Indonesia” pada buku siswa. 2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi teks, misalnya sebagai berikut. <ol style="list-style-type: none"> a. Apa jenis-jenis usaha dalam masyarakat? Jawaban: Secara umum terdapat tiga jenis usaha, yaitu: perindustrian, perdagangan, dan jasa. b. Apa ciri-ciri dari setiap jenis usaha tersebut? Jawaban: Ciri-ciri usaha industri adalah memiliki modal besar, memiliki tenaga kerja andal, mengolah bahan baku menjadi barang jadi atau setengah jadi, berusaha menghasilkan produk yang berkualitas, menyediakan layanan purna jual. c. Ciri-ciri usaha perdagangan: mempunyai tempat penyimpanan 	165 menit

	<p>barang yang dibeli dari produsen sebelum dijual lagi kepada pengguna (konsumen), mengemas barang dagangan dengan baik dan menarik bagi konsumen, menyediakan kemudahan layanan bagi konsumen dalam memperoleh dan membayar barang dagangan.</p> <p>d. Ciri-ciri usaha jasa: mengutamakan layanan yang baik kepada konsumen, membutuhkan keahlian khusus sesuai jasa yang ditawarkan, menjaga loyalitas (kesetiaan) pelanggan.</p> <p>c. Apa keuntungan setiap pelaku jenis usaha tersebut? Jawaban: Pelaku setiap jenis usaha akan memperoleh keuntungan berupa penghasilan yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup, bahkan mungkin meningkatkan taraf hidup keluarganya</p> <p>Ayo Bermain</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. 2. Setiap siswa wajib menyimak guru saat sedang menjelaskan cara bermain monopoli. 3. Guru merespon jika ada siswa yang bertanya tentang permainan monopoli. 4. Guru membagikan peralatan permainan monopoli. 5. Guru membimbing siswa dalam bermain monopoli. 6. Guru mengamati kegiatan bermain monopoli. 7. Jika waktu bermain sudah selesai, guru dan siswa bertanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan dan bertanya jawab tentang materi yang terdapat di dalam permainan. <p>Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang jenis-jenis usaha ekonomi dalam masyarakat (IPS KD dan 4.3) dan urutan peristiwa pada teks (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8).</p> <p>Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok. Tiap kelompok terdiri atas 10-11 orang. 2. Tiap kelompok menuliskan jenis usaha yang mungkin dilakukan keluarganya dalam bentuk tabel seperti pada buku teks. 3. Selanjutnya, bersama kelompok lain, siswa menuliskan banyaknya tiap jenis usaha yang dilakukan keluarga siswa. <p>Ayo Menulis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menuliskan sikapnya atas keragaman jenis usaha yang dilakukan keluarga siswa dalam satu kelas. <p>Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang keragaman jenis usaha dalam masyarakat (IPS KD 3.3 dan 4.3) serta sikap toleransi atas keragaman sosial budaya dalam masyarakat (PPKn KD 3.3 dan 4.3).</p>	
Penutup	1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran	30 menit

	<p>yang telah berlangsung:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru membagikan soal evaluasi. 3. Siswa Mengerjakan soal evaluasi. 4. Guru dan siswa mencocokkan soal evaluasi bersama-sama. 5. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 6. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i>. 7. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. 	
--	--	--

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *disiplin*.

b. Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	Instrumen Penilaian: Rubrik KD Bahasa Indonesia 3.8 dan 4.8	Tes tertulis	Pilgan
PPKn	Instrumen Penilaian: Rubrik KD Ilmu Pengetahuan Sosial 3.3 dan 4.3 KD Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan 3.3 dan 4.3	Tes tertulis	Pilgan
IPS	Instrumen Penilaian: Rubrik KD IPS 3.3 dan 4.	Tes tertulis	Pilgan

b. Remedial

Siswa yang belum terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dapat diberikan contoh-contoh tambahan teks sebagai latihan tambahan. Siswa dapat dibantu oleh siswa lain yang telah sangat terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung.

c. Pengayaan

Apabila memiliki waktu, siswa dapat memainkan ansambel bunyi mereka kepada kelas lain.


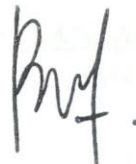
Bentuk Instrumen Penilaian

a. Jurnal Penilaian Sikap

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					

5.					
----	--	--	--	--	--

Refleksi Guru:

<p>Guru Kelas VB</p>  <p><u>NARDIYAHTUTI, S. Pd. SD.</u> NIP.19621019 198304 2 002</p>	<p>Tegal, 20 Februari 2020 Peneliti</p>  <p><u>HANUM SANSABILA</u> NIM. 1401416046</p>
---	---

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Tegalwangi 02



ROMENUR, S. Pd. SD.
NIP.19631005198608 1 001

LAMPIRAN RPP EKSPERIMEN PERTEMUAN KE-2

MATERI PEMBELAJARAN

Jenis Usaha Masyarakat Indonesia

Sebagian besar masyarakat Indonesia memiliki usaha yang bergerak di bidang pertanian. Selain pertanian, ada bermacam-macam jenis usaha masyarakat Indonesia. Jenis usaha itu ada yang menghasilkan barang dan ada jenis usaha menghasilkan jasa. Berikut beberapa jenis usaha selain pertanian.

1. *Perindustrian*

Industri adalah kegiatan memproses atau mengolah barang dengan menggunakan sarana dan peralatan, misalnya mesin. Ada industri yang mengolah bahan baku atau mentah menjadi produk olahan. Ada industri yang hanya mengolah bahan mentah menjadi bahan setengah jadi. Ada pula industri yang mengolah bahan setengah jadi menjadi bahan jadi.

Ada industri besar dan industri kecil. Industri besar menggunakan peralatan, modal, dan tenaga kerja dalam jumlah besar. Industri kecil menggunakan peralatan, modal, dan tenaga kerja dalam jumlah lebih kecil. Contoh industri kecil, antara lain perajin mebel, pembuatan tahu atau tempe, dan perajin keramik. Contoh industri besar antara lain industri baja, industri mobil, dan industri tekstil.

2. *Perdagangan*

Perdagangan adalah semua hal yang berhubungan dengan kegiatan jual beli. Dalam perdagangan ada perpindahan hak milik. Pedagang membeli barang atau jasa dari suatu tempat pada waktu tertentu, kemudian menjualnya ke tempat lain dengan tujuan memperoleh keuntungan.

Tanpa adanya perdagangan, setiap orang harus memproduksi sendiri segala kebutuhan hidupnya. Dengan adanya perdagangan, produsen menjual hasil produksinya pada konsumen. Barang-barang yang diperdagangkan antara lain bahan makanan, pakaian, hewan, barang elektronika, kendaraan bermotor, dan sebagainya.

3. *Jasa*

Jasa adalah segala aktivitas atau manfaat yang ditawarkan kepada orang lain (konsumen). Meskipun tidak menghasilkan barang seperti misalnya industri konfeksi menghasilkan pakaian. Usaha jasa memberikan pelayanan kepada konsumen. Contoh pekerjaan yang menjual jasa adalah guru, pengacara, dokter, montir mobil, jasa keuangan, pemandu wisata, dan sebagainya.

MEDIA PEMBELAJARAN



SOAL DISKUSI

Buatlah kelompok besar terdiri atas 10-11 siswa.

1. Jenis usaha apa yang dilakukan keluargamu atau tetanggamu? Apa manfaatnya? Tulislah hasilnya dalam bentuk tabel berikut.

No.	Nama Siswa	Usaha Keluarga	Manfaat
1.	Edo	Jasa (dokter)	Pelayanan kesehatan
2.			

KISI-KISI SOAL EVALUASI

No	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Tarf Kesulitan Soal		
					Mudah	Sedang	Sulit
1.	Disajikan soal, siswa mampu mengetahui suatu jenis bidang usaha yang ada di dalam masyarakat.	Pilgan	C1	1,6	V		
2.	Disajikan soal, siswa mampu mengetahui contoh usaha yang bisa di lakukan perorangan di dalam masyarakat.	Pilgan	C1	2	V		
3.	Disajikan soal, siswa mampu mengetahui jenis usaha masyarakat Indonesia	Pilgan	C2	3,4		V	
4.	Disajikan soal, siswa mampu mendeskripsikan berbagai kegiatan ekonomi.	Pilgan	C2	5,7,8		V	
5.	Disajikan soal, siswa dapat mengidentifikasi berbagai kegiatan ekonomi di masyarakat.	Pilgan	C3	9,10			V
	Jumlah Soal			10	3	5	2

SOAL EVALUASI**A. Berilah Tanda Silang (X) pada Huruf A, B, C, atau D pada Jawaban yang Benar!**

1. Kegiatan usaha di bidang jasa, yaitu
 - a. perkebunan
 - b. Perindustrian
 - c. perbengkelan
 - d. Pertanian
2. Usaha salon, fotocopi, dan bengkel merupakan usaha yang dapat dilakukan perorangan yang termasuk pada bidang usaha
 - a. Perdagangan
 - b. Pertanian
 - c. Industri kecil
 - d. Jasa
3. Semua hal yang berhubungan dengan jual beli disebut
 - a. Perindustrian
 - b. Perdagangan
 - c. Jasa
 - d. Perikanan
4. Kegiatan memproses barang dengan menggunakan sarana dan peralatan (mesin) adalah
 - a. Perindustrian
 - b. Perdagangan
 - c. Jasa
 - d. Perikanan
5. Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut
 - a. produksi
 - b. distribusi
 - c. konsumsi
 - d. produsen

6. Dokter bekerja di bidang
 - a. jasa
 - b. layanan kesehatan
 - c. kerja sosial
 - d. layanan masyarakat
7. Kegiatan penyaluran barang dari produsen ke konsumen disebut
 - a. konsumsi
 - b. distribusi
 - c. perdagangan
 - d. produksi
8. Kegiatan memakai barang atau jasa dinamakan kegiatan
 - a. pemborosan
 - b. distribusi
 - c. konsumsi
 - d. produksi
9. Berikut ini yang merupakan kegiatan distribusi adalah
 - a. mengangkut hasil pertanian
 - b. membuat tempe
 - c. menanam durian
 - d. memakai sepatu
10. Pak Anto bekerja sebagai sopir, maka jenis usaha yang dia lakukan adalah
 - a. agraris
 - b. industri
 - c. jasa
 - d. perdagangan

Kunci Jawaban :

1. C
2. D
3. B
4. A
5. A
6. A
7. B
8. C
9. A
10. C

Penilaian :

Skor jawaban benar = 1

Skor jawaban salah = 0

Penilaian:

$$NA = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan: NA = Nilai Akhir

B = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek Yang Diamati
2.	Menggunakan atau memainkan media permainan monopoli secara berkelompok	4	Mampu berkomunikasi dalam Kelompok
			Melakukan permainan sesuai petunjuk guru
			Mahir dalam menggunakan media Permainan monopoli
			Melakukan diskusi dalam Kelompok

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

No	Aspek yang Dinilai	Skor
	Mampu berkomunikasi dalam kelompok	
1.	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	2
	Siswa tidak mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	1
	Melakukan permainan sesuai petunjuk guru	
2.	Siswa dapat melakukan permainan sesuai dengan petunjuk guru tanpa bertanya kembali kepada guru	3
	Siswa melakukan permainan sesuai petunjuk guru namun masih bertanya kepada guru	2
	Siswa kurang memahami permainan sesuai petunjuk guru dan bertanya kepada kelompok lain	1
	Mahir dalam menggunakan media permainan monopoli	
3.	Siswa terampil dalam menggunakan media permainan monopoli yang dimodifikasi	3
	Siswa kurang terampil dalam menggunakan media permainan monopoli yang dimodifikasi dan bertanya kepada guru	2
	Siswa tidak terampil dalam menggunakan media permainan monopoli yang dimodifikasi, masih bertanya kepada guru dan kelompok lain	1
	Melakukan diskusi dalam kelompok	
4.	Siswa dapat berdiskusi dengan teman dan dapat memecahkan masalah dalam kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan bertanya kepada kelompok lain	2
	Siswa tidak dapat berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan tidak membantu kelompoknya	1

Pedoman Penskoran

Sokr minimal = 1

Skor maksimal = 3

Jumlah skor maksimal = 12

Jumlah skor minimal = 4

Nilai psikomotorik = $\frac{\text{Jumlahskor}}{\text{skormaksimal}} \times 1$

KISI-KISI PENILAIAN AFEKTIF

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1.	Minat	1	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2.	Keaktifan	3	Keaktifan dalam bertanya
Keaktifan dalam mengungkapkan gagasan			
Keaktifan dalam menjawab pertanyaan			
3.	Kerjasama	1	Kerjasama dalam kelompok
4.	Kejujuran	1	Kejujuran dalam bermain

RUBRIK PENILAIAN ASPEK AFEKTIF

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
1.	Kesiapan mengikuti pembelajaran dalam	3	Membawa buku catatan, buku tugas, buku paket dan LKS
		2	Tidak memenuhi salah satu dari kriteria di atas
		1	Tidak memenuhi dua kriteria di atas
		0	Tidak memenuhi seluruh kriteria di atas
2.	Keaktifan bertanya dalam	3	Mengajukan pertanyaan lebih dari 2 kali
		2	Mengajukan pertanyaan 2 kali
		1	Mengajukan pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah mengajukan pertanyaan
3.	Keaktifan mengungkapkan gagasan dalam	3	Mengungkapkan gagasan lebih dari 3 kali
		2	Mengungkapkan gagasan 2 kali
		1	Mengungkapkan gagasan 1 kali
		0	Tidak pernah mengungkapkan gagasan
4.	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	3	Menjawab pertanyaan lebih dari 2 kali
		2	Menjawab pertanyaan 2 kali
		1	Menjawab pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah menjawab pertanyaan
5.	Kerjasam kelompok dalam	3	Selalu memecahkan masalah bersama dalam kelompok dan berkomunikasi dengan baik
		2	Dapat memecahkan masalah bersama namun komunikasi kurang
		1	Kurang baik dalam memecahkan masalah bersama dan tidak dapat berkomunikasi

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
		0	Tidak dapat memecahkan masalah dan tidak dapat berkomunikasi dengan baik
6.	Kejujuran dalam bermain	3	Melakukan permainan sesuai dengan aturan dan giliran
		2	Melakukan permainan sesuai dengan aturan namun tidak sesuai giliran
		1	Melakukan permainan sesukanya
		0	Melakukan kecurangan dalam bermain

Pedoman Penskoran

Sokr minimal = 0

Skor maksimal = 3

Jumlah skor maksimal = 18

Jumlah skor minimal = 0

Nilai psikomotorik = $\frac{\text{Jumlahskor}}{\text{skormaksimal}} \times 100\%$

Lampiran 14



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Tema 8 Subtema 1 Kelas V

Pembelajaran Muatan Pelajaran IPS Materi Mengetahui Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan
Ekonomi Menggunakan Media Gambar

Kelas Kontrol (Pertemuan 2)

oleh:

Hanum Sansabila

1401416046

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SD Negeri Tegalwangi 02
Kelas /Semester	: V/2 (dua)
Tema 8	: Lingkungan Sahabat Kita
Subtema 1	: Manusia dan Lingkungan
Fokus Pembelajaran	: Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit (6 JP) (pertemuan ke-2)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan 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 DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1 Membaca teks narasi peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi
4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita

PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.3.Mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika 2.3.Bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika 3.3.Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat	3.3.1 Menyusun pertanyaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat
4.3.Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat	4.3.1 Mendiskusikan isi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber terkait keberagaman sosial budaya masyarakat

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.3.1 Mengamati gambar/foto/vidio/ teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat,
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.3.1 Mengamati gambar/foto/vidio/ teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat mengetahui isi bacaan dari teks “Jenis Usaha Masyarakat Indonesia”
2. Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan tentang bacaan dari teks “Jenis Usaha Masyarakat Indonesia”
3. Melalui kegiatan mengamati bacaan, siswa mampu menjelaskan jenis-jenis usaha masyarakat dalam bentuk peta pikiran.
4. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa dapat mengidentifikasi keragaman sosial di lingkungan sekitarnya berdasarkan jenis usaha.
5. Melalui kegiatan menulis, siswa dapat menyatakan sikapnya terhadap keragaman jenis usaha dari keluarga teman-teman sekelasnya.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Teks jenis jenis usaha masyarakat dalam bentuk peta pikiran
2. Teks, menjelaskan mengidentifikasi keragaman sosial di lingkungan sekitarnya berdasarkan jenis usaha.
3. Teks, menjelaskan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

- Karakter siswa yang diharapkan: Disiplin, Perhatian, Tekun, dan Tanggung jawab

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

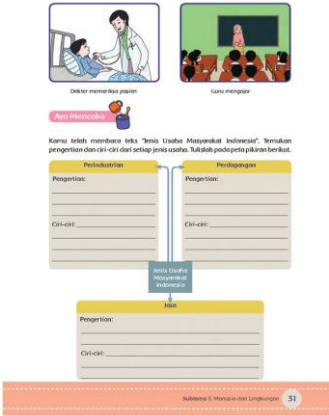
Media/Alat : Teks bacaan, Gambar

Bahan : -

Sumber Belajar :1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. 5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. 8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan. 9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali. 	15 menit
Kegiatan inti	<p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks “Jenis Usaha Masyarakat Indonesia” pada buku siswa. 2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isiteks, misalnya sebagai berikut. <ol style="list-style-type: none"> a. Apa jenis-jenis usaha dalam masyarakat? Jawaban: Secara umum terdapat tiga jenis usaha, yaitu: perindustrian, perdagangan, dan jasa. b. Apa ciri-ciri dari setiap jenis usaha tersebut? Jawaban: Ciri-ciri usaha industry adalah memiliki modal besar, memiliki tenaga kerja andal, mengolah bahan baku menjadi barang jadi atau setengah jadi, berusaha menghasilkan produk yang berkualitas, menyediakan layanan purna jual. c. Ciri-ciri usaha perdagangan: mempunyai tempat penyimpanan barang yang dibeli dari produsen sebelum dijual lagi kepada pengguna (konsumen), mengemas barang dagangan dengan 	165 menit

	<p>baik dan menarik bagi konsumen, menyediakan kemudahan layanan bagi konsumen dalam memperoleh dan membayar barang dagangan.</p> <p>d. Ciri-ciri usaha jasa: mengutamakan layanan yang baik kepada konsumen, membutuhkan keahlian khusus sesuai jasa yang ditawarkan, menjaga loyalitas (kesetiaan) pelanggan.</p> <p>e. Apa keuntungan setiap pelaku jenis usaha tersebut? Jawaban: Pelaku setiap jenis usaha akan memperoleh keuntungan berupa penghasilan yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup, bahkan mungkin meningkatkan taraf hidup keluarganya</p> <p>Ayo Mencoba</p> <p>1. Siswa membuat peta pikiran tentang jenis jenis usaha masyarakat Indonesia berdasarkan bacaan. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang jenis-jenis usaha ekonomi dalam masyarakat (IPS KD dan 4.3) dan urutan peristiwa pada teks (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8).</p>  <p>Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok. Tiap kelompok terdiri atas 10-11 orang. Tiap kelompok menuliskan jenis usaha yang mungkin dilakukan keluarganya dalam bentuk tabel seperti pada buku teks. Selanjutnya, salah satu siswa dari setiap perwakilan kelompok maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok. <p>Ayo Menulis</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa menuliskan sikapnya atas keragaman jenis usaha yang dilakukan keluarga siswa dalam satu kelas. <p>Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang keragaman jenis usaha dalam masyarakat (IPS KD 3.3 dan 4.3) serta sikap toleransi atas keragaman sosial budaya dalam masyarakat (PPKn KD 3.3 dan 4.3).</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: Guru membagikan soal evaluasi. Siswa Mengerjakan soal evaluasi. Guru dan siswa mencocokkan soal evaluasi bersama-sama. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 	30 menit

	6. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> . 7. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.	
--	---	--

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *disiplin*.

b. Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	Instrumen Penilaian: Rubrik KD Bahasa Indonesia 3.8 dan 4.8	Tes tertulis	Pilgan
PPKn	Instrumen Penilaian: Rubrik KD Ilmu Pengetahuan Sosial 3.3 dan 4.3 KD PPKn 3.3 dan 4.3	Tes tertulis	Pilgan
IPS	Instrumen Penilaian: Rubrik KD IPS 3.3 dan 4.3	Tes tertulis	Pilgan

c. Remedial

Siswa yang belum terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dapat diberikan contoh-contoh tambahan teks sebagai latihan tambahan. Siswa dapat dibantu oleh siswa lain yang telah sangat terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung.

d. Pengayaan

Apabila memiliki waktu, siswa dapat memainkan ansambel bunyi mereka kepada kelas lain.


Bentuk Instrumen Penilaian

1. Jurnal Penilaian Sikap

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Refleksi Guru:

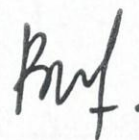
Guru Kelas VA



SITI NADIROH, S. Pd.
NIP.19621019 198304 2 002

Tegal, 21 Februari 2020

Peneliti



HANUM SANSABILA
NIM. 1401416046

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Tegalwangi 02



ROMENUR, S. Pd. SD.
NIP.19631005198608 1 001

LAMPIRAN RPP KONROL PERTEMUAN KE-2

MATERI PEMBELAJARAN

Jenis Usaha Masyarakat Indonesia

Sebagian besar masyarakat Indonesia memiliki usaha yang bergerak di bidang pertanian. Selain pertanian, ada bermacam-macam jenis usaha masyarakat Indonesia. Jenis usaha itu ada yang menghasilkan barang dan ada jenis usaha menghasilkan jasa. Berikut beberapa jenis usaha selain pertanian.

1. *Perindustrian*

Industri adalah kegiatan memproses atau mengolah barang dengan menggunakan sarana dan peralatan, misalnya mesin. Ada industri yang mengolah bahan baku atau mentah menjadi produk olahan. Ada industri yang hanya mengolah bahan mentah menjadi bahan setengah jadi. Ada pula industri yang mengolah bahan setengah jadi menjadi bahan jadi.

Ada industri besar dan industri kecil. Industri besar menggunakan peralatan, modal, dan tenaga kerja dalam jumlah besar. Industri kecil menggunakan peralatan, modal, dan tenaga kerja dalam jumlah lebih kecil. Contoh industri kecil, antara lain perajin mebel, pembuatan tahu atau tempe, dan perajin keramik. Contoh industri besar antara lain industri baja, industri mobil, dan industri tekstil.

2. *Perdagangan*

Perdagangan adalah semua hal yang berhubungan dengan kegiatan jual beli. Dalam perdagangan ada perpindahan hak milik. Pedagang membeli barang atau jasa dari suatu tempat pada waktu tertentu, kemudian menjualnya ke tempat lain dengan tujuan memperoleh keuntungan.

Tanpa adanya perdagangan, setiap orang harus memproduksi sendiri segala kebutuhan hidupnya. Dengan adanya perdagangan, produsen menjual hasil produksinya pada konsumen. Barang-barang yang diperdagangkan antara lain bahan makanan, pakaian, hewan, barang elektronika, kendaraan bermotor, dan sebagainya.

3. *Jasa*

Jasa adalah segala aktivitas atau manfaat yang ditawarkan kepada orang lain (konsumen). Meskipun tidak menghasilkan barang seperti misalnya industri konfeksi menghasilkan pakaian. Usaha jasa memberikan pelayanan kepada

konsumen. Contoh pekerjaan yang menjual jasa adalah guru, pengacara, dokter, montir mobil, jasa keuangan, pemandu wisata, dan sebagainya.

MEDIA PEMBELAJARAN



SOAL DISKUSI

Buatlah kelompok besar terdiri atas 10-11 siswa.

Jenis usaha apa yang dilakukan keluargamu atau tetanggamu? Apa manfaatnya? Tulislah hasilnya dalam bentuk tabel berikut.

No.	Nama Siswa	Usaha Keluarga	Manfaat
1.	Edo	Jasa (dokter)	Pelayanan kesehatan
2.			

KISI-KISI SOAL EVALUASI

No	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Tarf Kesulitan Soal		
					Mudah	Sedang	Sulit
1.	Disajikan soal, siswa mampu mengetahui suatu jenis bidang usaha yang ada di dalam masyarakat.	Pilgan	C1	1,6	V		
2.	Disajikan soal, siswa mampu mengetahui contoh usaha yang bisa di lakukan perorangan di dalam masyarakat.	Pilgan	C1	2	V		
3.	Disajikan soal, siswa mampu mengetahui jenis usaha masyarakat Indonesia	Pilgan	C2	3,4		V	
4.	Disajikan soal, siswa mampu mendeskripsikan berbagai kegiatan ekonomi.	Pilgan	C2	5,7,8		V	
5.	Disajikan soal, siswa dapat mengidentifikasi berbagai kegiatan ekonomi di masyarakat.	Pilgan	C3	9,10			V
	Jumlah Soal			10	3	5	2

SOAL EVALUASI**A. Berilah Tanda Silang (X) pada Huruf A, B, C, atau D pada Jawaban yang Benar!**

1. Kegiatan usaha di bidang jasa, yaitu
 - a. perkebunan
 - b. Perindustrian
 - c. perbengkelan
 - d. Pertanian
2. Usaha salon, fotocopi, dan bengkel merupakan usaha yang dapat dilakukan perorangan yang termasuk pada bidang usaha
 - a. Perdagangan
 - b. Pertanian
 - c. Industri kecil
 - d. Jasa
3. Semua hal yang berhubungan dengan jual beli disebut
 - a. Perindustrian
 - b. Perdagangan
 - c. Jasa
 - d. Perikanan
4. Kegiatan memproses barang dengan menggunakan sarana dan peralatan (mesin) adalah
 - a. Perindustrian
 - b. Perdagangan
 - c. Jasa
 - d. Perikanan
5. Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut
 - a. produksi
 - b. distribusi
 - c. konsumsi
 - d. produsen

6. Dokter bekerja di bidang
 - a. jasa
 - b. layanan kesehatan
 - c. kerja sosial
 - d. layanan masyarakat
7. Kegiatan penyaluran barang dari produsen ke konsumen disebut
 - a. konsumsi
 - b. distribusi
 - c. perdagangan
 - d. produksi
8. Kegiatan memakai barang atau jasa dinamakan kegiatan
 - a. pemborosan
 - b. distribusi
 - c. konsumsi
 - d. produksi
9. Berikut ini yang merupakan kegiatan distribusi adalah
 - a. mengangkut hasil pertanian
 - b. membuat tempe
 - c. menanam durian
 - d. memakai sepatu
10. Pak Anto bekerja sebagai sopir, maka jenis usaha yang dia lakukan adalah
 - a. agraris
 - b. industri
 - c. jasa
 - d. perdagangan

Kunci Jawaban :

1. C
2. D
3. B
4. A
5. A
6. A
7. B
8. C
9. A
10. C

Penilaian :

Skor jawaban benar = 1

Skor jawaban salah = 0

Penilaian:

$$NA = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan: NA = Nilai Akhir

B = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek Yang Diamati
1.	Diskusi Kelompok	2	Mampu berkomunikasi dalam Kelompok
			Melakukan diskusi dalam Kelompok

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Mampu berkomunikasi dalam kelompok	
	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	2
	Siswa tidak mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	1
2	Melakukan diskusi dalam kelompok	
	Siswa dapat berdiskusi dengan teman dan dapat memecahkan masalah dalam kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan bertanya kepada kelompok lain	2
	Siswa tidak dapat berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan tidak membantu kelompoknya	1

Pedoman Penskoran

Skor minimal = 1

Skor maksimal = 3

Jumlah skor maksimal = 6

Jumlah skor minimal = 2

Nilai psikomotorik = $\frac{\text{Jumlahskor}}{\text{skormaksimal}} \times 100\%$

LEMBAR PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

Pertemuan =

Hari/Tanggal =

Nama Kelompok =

No	Nama	Aspek 1			Aspek 2			Jumlah skor
		3	2	1	3	2	1	
1	Abdul Rohman Al Aziz							
2	Achmad Firmansyah							
3	Agus Arif Susanto							
4	Ahmad Taifur Muhtamami							
5	Ananda Bagas Ramadan							
6	Atiqotul Maula							
7	Bayu Ananda Pratama							
8	Dian Kumala Ramadhani							
9	Ginanti Putri Utami							
10	Guntur Bagus Prasetio							
11	Maulana Ferdi Hasan							
12	Moh Muqhni Labib							
13	Muh Haidar Pratama							
14	Muhamad Yudha Prasistya							
15	Muhammad Aditya Nurdiansyah							
16	Muhammad Ali Zaenal Abidin							
17	Muhammad Artha Ha'is Araf							
18	Muhammad Ilham Khakiki							
19	Muhammad Mirza Andanish							
20	Muhammad Nauval Musyaffa							
21	Mutiara Eko Wulansari							
22	Nadila Marthelita Sari							
23	Nadilul Afifah							
24	Najmah Fachriyati							
25	Nur Afiana Ramadani							
26	Nurul Azizah							
27	Reisa Zaskya Grace Meliani							
28	Rifa Aghnia Sahra							
29	Syiren Fitria Nurizki							
30	Wardah Ramadhani Zahfa							

KISI-KISI PENILAIAN AFEKTIF

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1	Minat	1	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2	Keaktifan	3	Keaktifan dalam bertanya
Keaktifan dalam mengungkapkan gagasan			
Keaktifan dalam menjawab pertanyaan			
3	Kerjasama	1	Kerjasama dalam kelompok

RUBRIK PENILAIAN ASPEK AFEKTIF

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
1	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran	3	Membawa buku catatan, buku tugas, buku paket dan LKS
		2	Tidak memenuhi salah satu dari kriteria di atas
		1	Tidak memenuhi dua kriteria di atas
		0	Tidak memenuhi seluruh kriteria di atas
2	Keaktifan dalam bertanya	3	Mengajukan pertanyaan lebih dari 2 kali
		2	Mengajukan pertanyaan 2 kali
		1	Mengajukan pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah mengajukan pertanyaan
3	Keaktifan dalam mengungkapkan gagasan	3	Mengungkapkan gagasan lebih dari 3 kali
		2	Mengungkapkan gagasan 2 kali
		1	Mengungkapkan gagasan 1 kali
		0	Tidak pernah mengungkapkan gagasan
4	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	3	Menjawab pertanyaan lebih dari 2 kali
		2	Menjawab pertanyaan 2 kali
		1	Menjawab pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah menjawab pertanyaan
5	Kerjasama dalam kelompok	3	Selalu memecahkan masalah bersama dalam kelompok dan berkomunikasi dengan baik
		2	Dapat memecahkan masalah bersama namun komunikasi kurang
		1	Kurang baik dalam memecahkan masalah bersama dan tidak dapat berkomunikasi
		0	Tidak dapat memecahkan masalah dan

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
			tidak dapat berkomunikasi dengan baik

Pedoman Penskoran

Skor minimal = 0

Skor maksimal = 3

Jumlah skor maksimal = 15

Jumlah skor minimal = 0

Nilai psikomotorik = $\frac{\text{Jumlahskor}}{\text{skormaksimal}} \times 100\%$

Lampiran 15



**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Tema 8 Subtema 1 Kelas V**

Pembelajaran Muatan Pelajaran IPS Materi Mengenal Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan
Ekonomi Media Permainan Monopoli
Kelas Eksperimen (Pertemuan 3)

oleh:
Hanum Sansabila
1401416046

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri Tegalwangi 02
 Kelas /Semester : V/2 (dua)
 Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita
 Subtema 1 : Manusia dan Lingkungan
 Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS
 Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (6 JP)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan 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 DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1 Membaca teks narasi peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi
4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita

PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3. Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat	3.3.1 Menyusun pertanyaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat
4.3. Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat	4.3.1 Mendiskusikan isi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber terkait keberagaman sosial budaya masyarakat

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan	3.3.1 Mengamati gambar/foto/vidio/ teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan

budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	masyarakat,
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.3.1 Mengamati gambar/foto/vidio/ teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat mengetahui isi teks bacaan jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri.
2. Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan isi dari teks bacaan jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri.
3. Melalui kegiatan bermain menggunakan media permainan monopoli, siswa mampu mengidentifikasi tentang jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri.
4. Melalui kegiatan membaca dan tanya jawab, siswa mampu mengidentifikasi keunikan adat istiadat dalam keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.
5. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi peristiwa atau kejadian dalam bacaan.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. teks, menjelaskan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia
2. teks, menjelaskan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Diskusi, permainan, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

- ❖ Karakter yang diharapkan: Disiplin, Rasa Hormat, Perhatian, Tekun, dan Tanggung jawab.

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : 1. Teks bacaan.

2. Media permainan monopoli

Bahan : Kertas karton, kertas manila, dadu, dan kartu soal.

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017).* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang 	15 menit

	<p>siswa.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. 5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. 8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan. 9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali. 	
Kegiatan inti	<p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks tentang jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri. 2. Guru dan siswa bertanya jawab tentang teks jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri. <p>Ayo Bermain</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi ke beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri - 5-6 siswa. 2. Setiap siswa menyimak penjelasan dari guru tentang cara bermain Permainan Monopoli. 3. Guru merespon jika ada siswa yang bertanya tentang permainan monopoli. 4. Guru membagikan peralatan permainan untuk setiap kelompok. 5. Guru membimbing setiap siswa bermain monopoli. 6. Guru mengamati proses kegiatan bermain monopoli. 7. Jika waktu bermain telah selesai, guru dan siswa bertanya jawab tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan dan materi yang terdapat di dalam permainan monopoli. <p>Kegiatan-kegiatan di atas bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat (IPS KD 3.3 dan 4.3).</p> <p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks “Desa Unik di Bali” dengan cermat. Teknik membaca dapat menggunakan teknik membaca senyap atau membaca keras bergantian. 2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi teks, misalnya 	165 menit

	<p>sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> Desa apa sajakah termasuk desa unik di Bali? Apa keunikan setiap desa tersebut? Apakah kamu pernah menyaksikan keunikan desa seperti yang adapadateks “DesaUnik di Bali”? <p>Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 4-5 anak. Dengan kelompoknya, siswa mendiskusikan Jawaban pertanyaan-pertanyaan berikut. <ol style="list-style-type: none"> Dari teks “DesaUnik di Bali”, apa saja keunikan yang kamu dapatkan? Adakah keunikan dari daerah tempat tinggalmu? Apa sajakah itu? Bagaimana sikapmu atas perbedaan budaya dan adat istiadat daerahmu dengan daerah lain? <p>Selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.</p> <p>3.Kelompok lain menanggapi dan member masukan. Hasil diskusi semua kelompok dapat dihimpun menjadi hasil diskusi kelas.</p> <p>Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang keragaman sosial budaya masyarakat (PPKn KD 3.3 dan 4.3)dan mengidentifikasi peristiwa dari teks nonfiksi (Bahasa Indonesia KD 3.8dan 4.8).</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Guru membagikan soal evaluasi. Siswa Mengerjakan soal evaluasi. Guru dan siswa mencocokkan soal evaluasi bersama-sama. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i>. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. 	30 menit

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *disiplin*.

b. Penilaian Pengetahuan

Muatan	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	Tes tertulis	Pilgan
PPKn	Tes tertulis	Pilgan
IPS	Tes tertulis	Pilgan

c. Remedial

Siswa yang belum terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dapat diberikan contoh-contoh tambahan teks sebagai latihan tambahan. Siswa dapat dibantu oleh siswa lain yang telah sangat terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung.

c. Pengayaan



Apabila memiliki waktu, siswa dapat memainkan ansambel bunyi mereka kepada kelas lain.

Bentuk Instrumen Penilaian

a. Jurnal Penilaian Sikap

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					

Refleksi Guru:

Guru Kelas VB  <u>NARDIYAHTUTI, S. Pd. SD.</u> NIP.19751129 200701 2010	Tegal, 25 Februari 2020 Peneliti  <u>HANUM SANSABILA</u> NIM.1401416046
---	---

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Tegalwangi 02


ROMENUR, S. Pd. SD.
 NIP.19631003198608 1 001

LAMPIRAN RPP EKSPERIMEN PERTEMUAN KE-3

MATERI PEMBELAJARAN

Jenis Usaha Ekonomi yang Dikelola Sendiri

Amatilah kegiatan ekonomi di lingkungan sekitarmu! Bagaimana pengelolaan kegiatan ekonomi tersebut? Jika dicermati, kegiatan ekonomi tersebut ada yang dikelola sendiri. Ada pula kegiatan ekonomi yang dikelola secara berkelompok.

Usaha yang dikelola sendiri disebut usaha perorangan. Usaha ekonomi ini memiliki modal terbatas dan biasanya dikelola secara sederhana. Contoh usaha ekonomi perorangan sebagai berikut.

1. Usaha Pertanian

Sebagian besar usaha pertanian dikelola secara perorangan. Usaha ini memiliki modal terbatas. Lahan yang digarap petani biasanya terbatas, lahan persawahan dan tegalan. Namun, ada juga usaha pertanian yang dilakukan secara besar-besaran.

2. Usaha Perdagangan

Usaha perdagangan secara perorangan biasanya berskala kecil dan sedang. Contoh usaha perdagangan antara lain, pedagang asongan, pedagang keliling, pedagang kaki lima, pedagang di pasar, warung, dan toko kelontong.

3. Usaha Jasa

Perhatikan usaha jasa perorangan di daerah sekitarmu! Coba sebutkan usaha jasa tersebut! Secara umum, banyak usaha jasa yang dikelola secara perorangan, contohnya usaha salon, fotokopi, bengkel, potong rambut, dan penjualan pulsa.

4. Industri Kecil

Sektor industri yang dikelola perorangan merupakan industri rumahan. Contoh industri rumahan antara lain usaha kerajinan tangan berupa pembuatan keramik, *souvenir*, tembikar, anyaman, dan mebel.

Desa Unik di Bali

Bali merupakan tujuan wisata yang sangat terkenal, baik di dalam negeri maupun luar negeri. Banyak hal yang membuat Bali menarik untuk dikunjungi wisatawan. Salah satu daya tarik Bali adalah adanya beberapa desa unik. Desa apa sajakah itu? Apa keunikannya? Bacalah penjelasan berikut.

Desa Tenganan

Desa Tenganan terletak di Kecamatan Manggis, Kabupaten Karangasem di sebelah timur Pulau Bali, Desa Tenganan merupakan salah satu desa tertua di Bali. Masyarakat desa ini masih menjunjung tinggi nilai adat dan budaya. Desa Tenganan merupakan salah satu Desa Bali Aga (desa asli suku Bali). Desa ini terkenal dengan kesederhanaannya.

Desa Trunyan

Desa Trunyan terletak di pinggir Danau Batur, Kintamani, Kabupaten Bangli, Bali Utara. Keunikan desa ini adalah tradisi pemakamannya. Pada masyarakat Hindu Bali, jenazah orang meninggal akan dibakar atau yang disebut *ngaben*. Namun, di Desa Trunyan jenazah orang meninggal hanya diletakkan di atas tanah di dalam gua, bahkan di atas pohon. Tradisi ini mereka sebut dengan istilah *mepasah*.

Desa Penglipuran

Desa Penglipuran terletak di Kabupaten Bangli, kurang lebih 45 km dari Kota Denpasar. Desa ini memiliki struktur bangunan yang teratur dan rapi. Masyarakat Desa Penglipuran tidak pernah melepaskan adat dan budaya yang berlaku turun-temurun. Oleh karena itu, masyarakat Desa Penglipuran banyak melakukan acara adat, seperti pemasangan dan penurunan *odalan* serta perayaan Galungan, dan hari besar lainnya.

Sumber: bobo.kidnesia.com.

MEDIA PEMBELAJARAN



SOAL DISKUSI

Buatlah kelompok diskusi bersama 4-5 orang temanmu. Kemudian, jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Apa saja keunikan desa-desa pada bacaan “Desa Unik di Bali”?
2. Adakah keunikan dari daerah tempat tinggalmu? Apa sajakah itu?
3. Bagaimana sikapmu atas perbedaan budaya dan adat istiadat daerahmu dengan daerah lain?

KISI-KISI SOAL EVALUASI

No	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Taraf Kesulitan Soal		
					Mudah	Sedang	Sulit
1.	Disajikan soal, siswa mampu mengetahui contoh usaha yang bisa dilakukan perorangan di dalam masyarakat.	Pilgan	C1	1	V		
2.	Disajikan soal, siswa mampu mendeskripsikan ciri-ciri salah satu jenis usaha.	Pilgan	C2	2		V	
3.	Disajikan soal, siswa mampu mengetahui suatu jenis bidang usaha yang ada di dalam masyarakat.	Pilgan	C1	3	V		
4.	Disajikan soal, siswa dapat mengidentifikasi berbagai kegiatan ekonomi di masyarakat	Pilgan	C2	4		V	
5.	Disajikan soal, siswa dapat mengetahui sikap yang harus dilakukan ketika adanya perbedaan disekitar lingkungannya.	Pilgan	C1	5	V		
6.	Disajikan soal, siswa mampu mendeskripsikan berbagai kegiatan ekonomi.	Pilgan	C2	6,7,8		V	
7.	Disajikan soal, siswa dapat mengidentifikasi berbagai kegiatan ekonomi di masyarakat.	Pilgan	C3	9,10			V
	Jumlah Soal			10	3	5	2

SOAL EVALUASI**A. Berilah Tanda Silang (X) pada Huruf A, B, C, atau D pada Jawaban yang Benar!**

1. Pedagang di pasar merupakan termasuk pada usaha perdagangan yang dapat dikelola
 - a. Sendiri/perorangan
 - b. Se RT
 - c. Banyak sekutu
 - d. Dua Sekutu atau lebih
2. Sektor industri yang dikelola perorangan adalah industri
 - a. Besar
 - b. Rumahan
 - c. Swasta
 - d. Negara
3. Pekerjaan yang bergerak di bidang jasa, yaitu
 - a. pengrajin keramik
 - b. pembuat ukiran
 - c. petugas paramedis
 - d. pembatik kain
4. Bu Wayan membangun sebuah perusahaan tempe. Jenis usaha bu Wayan adalah
 - a. agraris
 - b. jasa
 - c. industri
 - d. perdagangan
5. Sikap yang harus dilakukan jika ada suatu perbedaan adat dan budaya di sekitarmu yaitu
 - a. cemberut
 - b. menghargai
 - c. tidak Peduli
 - d. marah

6. Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut
 - a. produksi
 - b. distribusi
 - c. konsumsi
 - d. produsen
7. Kegiatan penyaluran barang dari produsen ke konsumen disebut
 - a. konsumsi
 - b. distribusi
 - c. perdagangan
 - d. produksi
8. Orang yang menggunakan jasa atau barang disebut
 - a. produsen
 - b. distributor
 - c. konsumen
 - d. penyalur
9. Ali seorang pedagang minuman yang menjajakan dagangannya di terminal setiap sore sepulang sekolah. Dalam kegiatan ekonomi, Ali termasuk
 - a. produsen
 - b. pengusaha
 - c. konsumen
 - d. distributor
10. Di bawah ini yang merupakan kegiatan konsumsi adalah
 - a. Ida membuat pisang goreng untuk dijual di kantin sekolah
 - b. Anton menjual roti bakar di warung makan
 - c. Widi sedang makan nasi goreng
 - d. Budi bermain layang-layang

Kunci Jawaban :

1. A
2. B
3. C
4. C
5. B
6. A
7. B
8. C
9. D
10. C

Penilaian :

Skor jawaban benar = 1

Skor jawaban salah = 0

Penilaian:

$$NA = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan: NA = Nilai Akhir

B = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek Yang Diamati
3.	Menggunakan atau memainkan media permainan monopoli secara berkelompok	4	Mampu berkomunikasi dalam Kelompok
			Melakukan permainan sesuai petunjuk guru
			Mahir dalam menggunakan media Permainan monopoli
			Melakukan diskusi dalam Kelompok

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

No	Aspek yang Dinilai	Skor
	Mampu berkomunikasi dalam kelompok	
1.	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	2
	Siswa tidak mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	1
	Melakukan permainan sesuai petunjuk guru	
2.	Siswa dapat melakukan permainan sesuai dengan petunjuk guru tanpa bertanya kembali kepada guru	3
	Siswa melakukan permainan sesuai petunjuk guru namun masih bertanya kepada guru	2
	Siswa kurang memahami permainan sesuai petunjuk guru dan bertanya kepada kelompok lain	1
	Mahir dalam menggunakan media permainan monopoli	
3.	Siswa terampil dalam menggunakan media permainan monopoli yang dimodifikasi	3
	Siswa kurang terampil dalam menggunakan media permainan monopoli yang dimodifikasi dan bertanya kepada guru	2
	Siswa tidak terampil dalam menggunakan media permainan monopoli yang dimodifikasi, masih bertanya kepada guru dan kelompok lain	1
	Melakukan diskusi dalam kelompok	
4.	Siswa dapat berdiskusi dengan teman dan dapat memecahkan masalah dalam kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan bertanya kepada kelompok lain	2
	Siswa tidak dapat berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan tidak membantu kelompoknya	1

Pedoman Penskoran

Sokr minimal = 1

Skor maksimal = 3

Jumlah skor maksimal = 12

Jumlah skor minimal = 4

Nilai psikomotorik = $\frac{\text{Jumlahskor}}{\text{skormaksimal}} \times 1$

KISI-KISI PENILAIAN AFEKTIF

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1	Minat	1	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2	Keaktifan	3	Keaktifan dalam bertanya
Keaktifan dalam mengungkapkan gagasan			
Keaktifan dalam menjawab pertanyaan			
3	Kerjasama	1	Kerjasama dalam kelompok
4	Kejujuran	1	Kejujuran dalam bermain

RUBRIK PENILAIAN ASPEK AFEKTIF

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
1	Kesiapan mengikuti pembelajaran dalam	3	Membawa buku catatan, buku tugas, buku paket dan LKS
		2	Tidak memenuhi salah satu dari kriteria di atas
		1	Tidak memenuhi dua kriteria di atas
		0	Tidak memenuhi seluruh kriteria di atas
2	Keaktifan bertanya dalam	3	Mengajukan pertanyaan lebih dari 2 kali
		2	Mengajukan pertanyaan 2 kali
		1	Mengajukan pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah mengajukan pertanyaan
3	Keaktifan mengungkapkan gagasan dalam	3	Mengungkapkan gagasan lebih dari 3 kali
		2	Mengungkapkan gagasan 2 kali
		1	Mengungkapkan gagasan 1 kali
		0	Tidak pernah mengungkapkan gagasan
4	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	3	Menjawab pertanyaan lebih dari 2 kali
		2	Menjawab pertanyaan 2 kali
		1	Menjawab pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah menjawab pertanyaan
5	Kerjasama dalam kelompok	3	Selalu memecahkan masalah bersama dalam kelompok dan berkomunikasi dengan baik
		2	Dapat memecahkan masalah bersama namun komunikasi kurang
		1	Kurang baik dalam memecahkan masalah bersama dan tidak dapat berkomunikasi
		0	Tidak dapat memecahkan masalah dan tidak dapat berkomunikasi dengan baik

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
6	Kejujuran dalam bermain	3	Melakukan permainan sesuai dengan aturan dan giliran
		2	Melakukan permainan sesuai dengan aturan namun tidak sesuai giliran
		1	Melakukan permainan sesukanya
		0	Melakukan kecurangan dalam bermain

Pedoman Penskoran

Skor minimal = 0

Skor maksimal = 3

Jumlah skor maksimal = 18

Jumlah skor minimal = 0

Nilai psikomotorik = $\frac{\text{Jumlahskor}}{\text{skormaksimal}} \times 100\%$

Lampiran 16



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Tema 8 Subtema 1 Kelas V

Pembelajaran Muatan Pelajaran IPS Materi Menenal Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan
Ekonomi Menggunakan Media Gambar

Kelas Kontrol (Pertemuan 3)

oleh:

Hanum Sansabila

1401416046

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri Tegalwangi 02
 Kelas /Semester : V/2 (dua)
 Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita
 Subtema 1 : Manusia dan Lingkungan
 Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS
 Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (6 JP)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan 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 DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1 Membaca teks narasi peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi
4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita

PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3. Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat	3.3.1 Menyusun pertanyaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat
4.3. Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat	4.3.1 Mendiskusikan isi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber terkait keberagaman sosial budaya masyarakat

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan	3.3.1 Mengamati gambar/foto/vidio/ teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan

budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	masyarakat,
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.3.1 Mengamati gambar/foto/vidio/ teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan membaca, siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dengan benar.
2. Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan isi dari teks bacaan “Jenis Usaha Ekonomi yang Dikelola Sendiri”.
3. Melalui kegiatan pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi keragaman jenis-jenis usaha di lingkungan sekitarnya dengan benar.
4. Melalui kegiatan membaca dan tanya jawab, siswa mampu mengidentifikasi keunikan adat istiadat dalam keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.
5. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi peristiwa atau kejadian dalam bacaan.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. teks, menjelaskan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia
2. teks, menjelaskan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

- Karakter siswa yang diharapkan: Disiplin, Perhatian, Tekun, dan Tanggung jawab.

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : Teks bacaan, Gambar

Bahan : -

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. 5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. 8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan. 9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali. 	15 menit
Kegiatan inti	<p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks “Jenis Usaha Ekonomi yang Dikelola Sendiri”. 2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi teks, misalnya sebagai berikut. <ol style="list-style-type: none"> a. Apa yang dimaksud usaha ekonomi yang dikelola sendiri? Jawaban: Usaha ekonomi yang dikelola sendiri adalah usaha ekonomi yang pemilik dan pengelolanya perseorangan, Bukan kelompok. b. Apa ciri-ciri usaha ekonomi yang dikelola sendiri? Jawaban: Ciri-ciri usaha yang dikelola sendiri yaitu modal terbatas dan dikelola secara sederhana. c. Apa contoh-contoh jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri? Jawaban: Contoh-contoh jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri antara lain petani menanam padi di sawah, 	165 menit



pedagang bakso, usaha potong rambut, bengkel mobil, perajin keramik, dan usaha penyewaan mobil.

Ayo Mengamati

1. Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 6-7 orang.
2. Siswa mengidentifikasi jenis usaha yang dikelola secara perorangan di lingkungan tempat tinggalnya.

Hasil pengamatan setiap kelompok menjadi bahan diskusi kelas. Setiap kelompok menyampaikan hasil pengamatannya.

Kegiatan-kegiatan di atas bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat (IPS KD 3.3 dan 4.3).

Ayo Membaca

1. Siswa membaca teks “Desa Unik di Bali” dengan cermat. Teknik membaca dapat menggunakan teknik membaca senyap atau membaca keras bergantian.
2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi teks, misalnya sebagai berikut.
 - a. Desa apa sajakah termasuk desa unik di Bali?
 - b. Apa keunikan setiap desa tersebut?
 - c. Apakah kamu pernah menyaksikan keunikan desa seperti yang ada pada teks “Desa Unik di Bali”?

Ayo Berdiskusi

Buatlah kelompok diskusi beranggotakan 4-5 orang temanmu. Kemudian, jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Apa saja keunikan desa-desa pada bacaan “Desa Unik di Bali”?

2. Adakah keunikan dari daerah tempat tinggalmu? Apa sajakah itu?

3. Bagaimana sikapmu atas perbedaan budaya dan adat istiadat daerahmu dengan daerah lain?

Tuliskan hasil diskusi kalian, lalu bandingkan dengan hasil diskusi kelompok lain.

• Keunikan desa di Bali:

• Keunikan daerah tempat tinggalmu:

• Sikapmu atas perbedaan budaya dan adat istiadat daerahmu dengan daerah lain:

Ayo Berdiskusi

1. Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 4-5 anak.
2. Dengan kelompoknya, siswa mendiskusikan jawaban pertanyaan-pertanyaan berikut.
 - a. Dari teks “Desa Unik di Bali”, apa saja keunikan yang kamu dapatkan?
 - b. Adakah keunikan dari daerah tempat tinggalmu? Apa sajakah itu?
 - c. Bagaimana sikapmu atas perbedaan budaya dan adat istiadat daerahmu dengan daerah lain?

Selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.

1. Kelompok lain menanggapi dan member masukan. Hasil diskusi semua kelompok dapat dihimpun menjadi hasil diskusi

	<p>kelas.</p> <p>Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang keragaman sosial budaya masyarakat (PPKn KD 3.3 dan 4.3) dan mengidentifikasi peristiwa dari teks nonfiksi (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8).</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: 2. Guru membagikan soal evaluasi. 3. Siswa Mengerjakan soal evaluasi. 4. Guru dan siswa mencocokkan soal evaluasi bersama-sama. 5. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 6. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i>. 7. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. 	30 menit

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *disiplin*.

b. Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	Berdiskusi tentang isi suatu bacaan KD Bahasa Indonesia 3.8 dan 4.8	Tes tertulis	Pilgan
PPKn	KD PPKn 3.3 dan 4.3	Tes tertulis	Pilgan
IPS	Membuat laporan hasil pengamatan Membuat klipings KD Ilmu Pengetahuan Sosial 3.3 dan 4.3	Tes tertulis	Pilgan

c. Remedial

Siswa yang belum terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dapat diberikan contoh-contoh tambahan teks sebagai latihan tambahan. Siswa dapat dibantu oleh siswa lain yang telah sangat terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung.


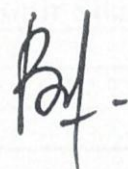
d. Pengayaan

Apabila memiliki waktu, siswa dapat memainkan ansambel bunyi mereka kepada kelas lain.

Bentuk Instrumen Penilaian
1. Jurnal Penilaian Sikap


No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Refleksi Guru:

<p>Guru Kelas VA</p>  <p><u>SITI NADIROH, S. Pd.</u> NIP.19621019 198304 2 002</p>	<p>Tegal, 24 Februari 2020</p> <p>Peneliti</p>  <p><u>HANUM SANSABILA</u> NIM. 1401416046</p>
---	---

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Tegalwangi 02



ROMENUR, S. Pd. SD.
NIP.19631005198608 1 001

LAMPIRAN RPP KONTROL PERTEMUAN KE-3

MATERI PEMBELAJARAN

Jenis Usaha Ekonomi yang Dikelola Sendiri

Amatilah kegiatan ekonomi di lingkungan sekitarmu! Bagaimana pengelolaan kegiatan ekonomi tersebut? Jika dicermati, kegiatan ekonomi tersebut ada yang dikelola sendiri. Ada pula kegiatan ekonomi yang dikelola secara berkelompok.

Usaha yang dikelola sendiri disebut usaha perorangan. Usaha ekonomi ini memiliki modal terbatas dan biasanya dikelola secara sederhana. Contoh usaha ekonomi perorangan sebagai berikut.

1. Usaha Pertanian

Sebagian besar usaha pertanian dikelola secara perorangan. Usaha ini memiliki modal terbatas. Lahan yang digarap petani biasanya terbatas, lahan persawahan dan tegalan. Namun, ada juga usaha pertanian yang dilakukan secara besar-besaran.

2. Usaha Perdagangan

Usaha perdagangan secara perorangan biasanya berskala kecil dan sedang. Contoh usaha perdagangan antara lain, pedagang asongan, pedagang keliling, pedagang kaki lima, pedagang di pasar, warung, dan toko kelontong.

3. Usaha Jasa

Perhatikan usaha jasa perorangan di daerah sekitarmu! Coba sebutkan usaha jasa tersebut! Secara umum, banyak usaha jasa yang dikelola secara perorangan, contohnya usaha salon, fotokopi, bengkel, potong rambut, dan penjualan pulsa.

4. Industri Kecil

Sektor industri yang dikelola perorangan merupakan industri rumahan. Contoh industri rumahan antara lain usaha kerajinan tangan berupa pembuatan keramik, *souvenir*, tembikar, anyaman, dan mebel.

Desa Unik di Bali

Bali merupakan tujuan wisata yang sangat terkenal, baik di dalam negeri maupun luar negeri. Banyak hal yang membuat Bali menarik untuk dikunjungi wisatawan. Salah satu daya tarik Bali adalah adanya beberapa desa unik. Desa apa sajakah itu? Apa keunikannya? Bacalah penjelasan berikut.

Desa Tenganan

Desa Tenganan terletak di Kecamatan Manggis, Kabupaten Karangasem di sebelah timur Pulau Bali. Desa Tenganan merupakan salah satu desa tertua di Bali. Masyarakat desa ini masih menjunjung tinggi nilai adat dan budaya. Desa Tenganan merupakan salah satu Desa Bali Aga (desa asli suku Bali). Desa ini terkenal dengan kesederhanaannya.

Desa Trunyan

Desa Trunyan terletak di pinggir Danau Batur, Kintamani, Kabupaten Bangli, Bali Utara. Keunikan desa ini adalah tradisi pemakamannya. Pada masyarakat Hindu Bali, jenazah orang meninggal akan dibakar atau yang disebut *ngaben*. Namun, di Desa Trunyan jenazah orang meninggal hanya diletakkan di atas tanah di dalam gua, bahkan di atas pohon. Tradisi ini mereka sebut dengan istilah *mepasah*.

Desa Penglipuran

Desa Penglipuran terletak di Kabupaten Bangli, kurang lebih 45 km dari Kota Denpasar. Desa ini memiliki struktur bangunan yang teratur dan rapi. Masyarakat Desa Penglipuran tidak pernah melepaskan adat dan budaya yang berlaku turun-temurun. Oleh karena itu, masyarakat Desa Penglipuran banyak melakukan acara adat, seperti pemasangan dan penurunan *odalan* serta perayaan Galungan, dan hari besar lainnya.

Sumber: bobo.kidnesia.com.

MEDIA PEMBELAJARAN



SOAL DISKUSI

Amatilah lingkungan sekitarmu. Identifikasilah jenis-jenis usaha ekonomi yang dikelola secara perorangan berdasarkan setiap jenisnya. Buatlah laporan dalam bentuk tabel seperti contoh berikut.

No.	Jenis Usaha	Macam Usaha	Banyaknya
1.	Pertanian	pertanian padi, perkebunan sayur,	5
		perkebunan palawija, peternakan ayam,	
		peternakan lele	
2.	Perdagangan		
3.	Jasa		
4.	Industri Kecil		

KISI-KISI SOAL EVALUASI

No	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Taraf Kesulitan Soal		
					Mudah	Sedang	Sulit
1.	Disajikan soal, siswa mampu mengetahui contoh usaha yang bisa dilakukan perorangan di dalam masyarakat.	Pilgan	C1	1	V		
2.	Disajikan soal, siswa mampu mendeskripsikan ciri-ciri salah satu jenis usaha.	Pilgan	C2	2		V	
3.	Disajikan soal, siswa mampu mengetahui suatu jenis bidang usaha yang ada di dalam masyarakat.	Pilgan	C1	3	V		
4.	Disajikan soal, siswa dapat mengidentifikasi berbagai kegiatan ekonomi di masyarakat	Pilgan	C2	4		V	
5.	Disajikan soal, siswa dapat mengetahui sikap yang harus dilakukan ketika adanya perbedaan disekitar lingkungannya.	Pilgan	C1	5	V		
6.	Disajikan soal, siswa mampu mendeskripsikan berbagai kegiatan ekonomi.	Pilgan	C2	6,7,8		V	
7.	Disajikan soal, siswa dapat mengidentifikasi berbagai kegiatan ekonomi di masyarakat.	Pilgan	C3	9,10			V
	Jumlah Soal			10	3	5	2

SOAL EVALUASI**A. Berilah Tanda Silang (X) pada Huruf A, B, C, atau D pada Jawaban yang Benar!**

1. Pedagang di pasar merupakan termasuk pada usaha perdagangan yang dapat dikelola
 - a. Sendiri/perorangan
 - b. Se RT
 - c. Banyak sekutu
 - d. Dua Sekutu atau lebih
2. Sektor industri yang dikelola perorangan adalah industri
 - a. Besar
 - b. Rumahan
 - c. Swasta
 - d. Negara
3. Pekerjaan yang bergerak di bidang jasa, yaitu
 - a. pengrajin keramik
 - b. pembuat ukiran
 - c. petugas paramedis
 - d. pembatik kain
4. Bu Wayan membangun sebuah perusahaan tempe. Jenis usaha bu Wayan adalah
 - a. agraris
 - b. jasa
 - c. industri
 - d. perdagangan
5. Sikap yang harus dilakukan jika ada suatu perbedaan adat dan budaya di sekitarmu yaitu
 - a. cemberut
 - b. menghargai
 - c. tidak Peduli
 - d. marah

6. Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut
 - a. produksi
 - b. distribusi
 - c. konsumsi
 - d. produsen
7. Kegiatan penyaluran barang dari produsen ke konsumen disebut
 - a. konsumsi
 - b. distribusi
 - c. perdagangan
 - d. produksi
8. Orang yang menggunakan jasa atau barang disebut
 - a. produsen
 - b. distributor
 - c. konsumen
 - d. penyalur
9. Ali seorang pedagang minuman yang menjajakan dagangannya di terminal setiap sore sepulang sekolah. Dalam kegiatan ekonomi, Ali termasuk
 - a. produsen
 - b. pengusaha
 - c. konsumen
 - d. distributor
10. Di bawah ini yang merupakan kegiatan konsumsi adalah
 - a. Ida membuat pisang goreng untuk dijual di kantin sekolah
 - b. Anton menjual roti bakar di warung makan
 - c. Widi sedang makan nasi goreng
 - d. Budi bermain layang-layang

Kunci Jawaban :

1. A
2. B
3. C
4. C
5. B
6. A
7. B
8. C
9. D
10. C

Penilaian :

Skor jawaban benar = 1

Skor jawaban salah = 0

Penilaian:

$$NA = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan: NA = Nilai Akhir

B = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek Yang Diamati
1.	Diskusi Kelompok	2	Mampu berkomunikasi dalam Kelompok
			Melakukan diskusi dalam Kelompok

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Mampu berkomunikasi dalam kelompok	
	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	2
	Siswa tidak mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	1
2	Melakukan diskusi dalam kelompok	
	Siswa dapat berdiskusi dengan teman dan dapat memecahkan masalah dalam kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan bertanya kepada kelompok lain	2
	Siswa tidak dapat berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan tidak membantu kelompoknya	1

Pedoman Penskoran

Skor minimal = 1

Skor maksimal = 3

Jumlah skor maksimal = 6

Jumlah skor minimal = 2

Nilai psikomotorik = $\frac{\text{Jumlahskor}}{\text{skormaksimal}} \times 100\%$

LEMBAR PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

Pertemuan =

Hari/Tanggal =

Nama Kelompok =

No	Nama	Aspek 1			Aspek 2			Jumlah skor
		3	2	1	3	2	1	
1	Abdul Rohman Al Aziz							
2	Achmad Firmansyah							
3	Agus Arif Susanto							
4	Ahmad Taifur Muhtamami							
5	Ananda Bagas Ramadan							
6	Atiqotul Maula							
7	Bayu Ananda Pratama							
8	Dian Kumala Ramadhani							
9	Ginanti Putri Utami							
10	Guntur Bagus Prasetio							
11	Maulana Ferdi Hasan							
12	Moh Muqhni Labib							
13	Muh Haidar Pratama							
14	Muhamad Yudha Prasistya							
15	Muhammad Aditya Nurdiansyah							
16	Muhammad Ali Zaenal Abidin							
17	Muhammad Artha Ha'is Araf							
18	Muhammad Ilham Khakiki							
19	Muhammad Mirza Andanish							
20	Muhammad Nauval Musyaffa							
21	Mutiara Eko Wulansari							
22	Nadila Marthelita Sari							
23	Nadilul Afifah							
24	Najmah Fachriyati							
25	Nur Afiana Ramadani							
26	Nurul Azizah							
27	Reisa Zaskya Grace Meliani							
28	Rifa Aghnia Sahra							
29	Syiren Fitria Nurizki							
30	Wardah Ramadhani Zahfa							

KISI-KISI PENILAIAN AFEKTIF

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1	Minat	1	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2	Keaktifan	3	Keaktifan dalam bertanya
Keaktifan dalam mengungkapkan gagasan			
Keaktifan dalam menjawab pertanyaan			
3	Kerjasama	1	Kerjasama dalam kelompok

RUBRIK PENILAIAN ASPEK AFEKTIF

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
1	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran	3	Membawa buku catatan, buku tugas, buku paket dan LKS
		2	Tidak memenuhi salah satu dari kriteria di atas
		1	Tidak memenuhi dua kriteria di atas
		0	Tidak memenuhi seluruh kriteria di atas
2	Keaktifan dalam bertanya	3	Mengajukan pertanyaan lebih dari 2 kali
		2	Mengajukan pertanyaan 2 kali
		1	Mengajukan pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah mengajukan pertanyaan
3	Keaktifan dalam mengungkapkan gagasan	3	Mengungkapkan gagasan lebih dari 3 kali
		2	Mengungkapkan gagasan 2 kali
		1	Mengungkapkan gagasan 1 kali
		0	Tidak pernah mengungkapkan gagasan
4	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	3	Menjawab pertanyaan lebih dari 2 kali
		2	Menjawab pertanyaan 2 kali
		1	Menjawab pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah menjawab pertanyaan
5	Kerjasama dalam kelompok	3	Selalu memecahkan masalah bersama dalam kelompok dan berkomunikasi dengan baik
		2	Dapat memecahkan masalah bersama namun komunikasi kurang
		1	Kurang baik dalam memecahkan masalah bersama dan tidak dapat berkomunikasi

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
		0	Tidak dapat memecahkan masalah dan tidak dapat berkomunikasi dengan baik

Pedoman Penskoran

Skor minimal = 0

Skor maksimal = 3

Jumlah skor maksimal = 15

Jumlah skor minimal = 0

Nilai psikomotorik = $\frac{\text{Jumlahskor}}{\text{skormaksimal}} \times 100\%$

Lampiran 17



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Tema 8 Subtema 1 Kelas V

Pembelajaran Muatan Pelajaran IPS Materi Mengetahui Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan
Ekonomi Menggunakan Media Permainan Monopoli

Kelas Eksperimen (Pertemuan 4)

Disusun oleh:

Hanum Sansabila

1401416046

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri Tegalwangi 02
 Kelas /Semester : V/2 (dua)
 Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita
 Subtema 1 : Manusia dan Lingkungan
 Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn
 Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (6 JP)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan 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 DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1 Membaca teks narasi peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi
4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita

PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3. Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat	3.3.1 Menyusun pertanyaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat
4.3. Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat	4.3.1 Mendiskusikan isi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber terkait keberagaman sosial budaya masyarakat

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.3.1 Mengamati gambar/foto/vidio/ teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat,
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.3.1 Mengamati gambar/foto/vidio/ teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat mengetahui isi bacaan teks “Usaha Ekonomi yang Dikelola Kelompok”.
2. Melalui kegiatan Tanya jawab, siswa dapat menjelaskan isi bacaan teks “Usaha Ekonomi yang Dikelola Kelompok”.
3. Melalui kegiatan bermain dengan permainan media monopoli, siswa dapat mengidentifikasi jenis jenis usaha yang dikelola kelompok dengan benar.
4. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat mengetahui isi bacaan teks “Tradisi Rasulan di Gunung Kidul”
5. Melalui kegiatan Tanya jawab, siswa dapat menjelaskan isi bacaan teks “Tradisi Rasulan di Gunung Kidul”.
6. Melalui kegiatan bercerita, siswa dapat menyebutkan kebiasaan kerjasama dan bergaul dengan lintas suku dan agama.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Teks jenis jenis usaha masyarakat dalam bentuk peta pikiran
2. Teks, menjelaskan mengidentifikasi keragaman sosial di lingkungan sekitarnya berdasarkan jenis usaha.
3. Teks, menjelaskan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Diskusi, permainan, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

- ❖ Karakter siswa yang diharapkan: Disiplin, Rasa hormat, Tekun, Perhatian, Tanggung jawab.

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat :1. Teks bacaan.

2. Media permainan monopoli

Bahan : Kertas karton, kertas manila, dadu, dan kartu soal.

Sumber Belajar :1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. 5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. 8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan. 9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali. 	15 menit
Kegiatan inti	<p><i>Ayo Membaca</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks “Usaha Ekonomi yang Dikelola Kelompok”. 2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi teks, misalnya sebagai berikut. <ol style="list-style-type: none"> a. Apa yang dimaksud usaha ekonomi yang dikelola kelompok? 	165 menit

b. Apa perbedaannya dengan usaha ekonomi yang dikelola perorangan?

c. Apa saja bentuk-bentuk usaha ekonomi yang dikelola kelompok?

Ayo Bermain

1. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa

2. Setiap siswa menyimak penjelasan dari guru tentang cara bermain Permainan Monopoli.

3. Guru merespon siswa jika ada siswa yang bertanya tentang cara bermain permainan monopoli yang kurang dipahami.

4. Guru membagikan peralatan permainan monopoli untuk setiap kelompok.

6. Guru membimbing siswa dalam bermain permainan monopoli.

7. Guru mengamati proses kegiatan bermain monopoli.

8. Setelah permainan selesai guru bersama siswa tanya jawab seputar tentang materi yang ada di dalam permainan monopoli yang sudah dilakukan.

Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang jenis-jenis usaha ekonomi dalam masyarakat (IPS KD 3.3 dan 4.3).

Ayo Membaca

1. Siswa membaca teks “Tradisi Rasulan di Gunung Kidul” dengan teknik membaca senyap atau membaca keras secara bergantian.

2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi teks.

Ayo Bercerita

1. Siswa menuliskan kembali teks “Tradisi Rasulan di Gunung Kidul” dalam bahasanya sendiri dengan memperhatikan kaidah penulisan yang benar.

2. Secara bergantian siswa membacakan tulisannya di depan kelas, lalu siswa lain member tanggapan.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang mengidentifikasi peristiwa atau tindakan dalam teks nonfiksi (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8) serta



	menceritakan keragaman social budaya dalam masyarakat (PPKn KD 3.3 dan 4.3).	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: 2. Guru membagikan soal evaluasi. 3. Siswa Mengerjakan soal evaluasi. 4. Guru dan siswa mencocokkan soal evaluasi bersama-sama. 5. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 6. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i>. 7. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. 	30 menit

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal yang menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *disiplin*.

b. Penilaian Pengetahuan

Muatan	Teknik Penilaian	Bentuk Instumen
Bahasa Indonesia	Tes tertulis	Pilgan
PPKn	Tes tertulis	Pilgan
IPS	Tes tertulis	Pilgan

e. Remedial

Siswa yang belum terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dapat diberikan contoh-contoh tambahan teks sebagai latihan tambahan. Siswa dapat dibantu oleh siswa lain yang telah sangat terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung.

f. Pengayaan


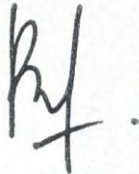
Apabila memiliki waktu, siswa dapat memainkan ansambel bunyi mereka kepada kelas lain.

Bentuk Instrumen Penilaian

b. Jurnal Penilaian Sikap

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					

Refleksi Guru:

<p>Guru Kelas VB</p> <p></p> <p><u>NARDIYAHTUTI, S. Pd. SD.</u> NIP.19751129 200701 2010</p>	<p>Tegal, 27 Februari 2020 Peneliti</p> <p></p> <p><u>HANUM SANSABILA</u> NIM.1401416046</p>
--	--

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Tegalwangi 02



ROMENUR, S. Pd. SD.
NIP.19631005198608 1 001

LAMPIRAN RPP EKSPERIMEN PERTEMUAN KE-4

MEDIA PEMBELAJARAN

Usaha Ekonomi yang Dikelola Kelompok

Usaha ekonomi kelompok ini dikelola secara bersama, baik modal, pengelolaan, maupun keuntungan. Bentuk usaha ekonomi bersama sebagai berikut.

a) **Badan Usaha Milik Negara (BUMN)**

Badan Usaha Milik Negara (BUMN) atau perusahaan Negara yaitu sebuah perusahaan yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki Negara. BUMN dapat berbentuk perusahaan umum (perum) dan perseroan terbatas (persero). BUMN bergerak di bidang usaha yang bersifat strategis atau vital, misalnya bidang energi listrik telekomunikasi.

Di Indonesia juga terdapat Badan Usaha Milik Daerah (BUMD) atau perusahaan daerah. BUMD merupakan perusahaan yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki pemerintah daerah.

Tujuan pendirian BUMD sebagai berikut.

- (2) Ikut melaksanakan pembangunan ekonomi daerah dan pembangunan ekonomi nasional
- (3) Memenuhi kebutuhan rakyat dan menyediakan lapangan kerja untuk mewujudkan masyarakat adil dan makmur.

a) **Badan Usaha Milik Swasta (BUMS)**

Badan Usaha milik Swasta merupakan perusahaan yang seluruh sahamnya dimiliki oleh swasta. Ada beberapa macam BUMS sebagai berikut.

(1) **Firma**

Firma adalah usaha ekonomi bersama yang didirikan oleh sekurangnya dua sekutu. Pendiri firma biasanya orang-orang yang saling kenal satu dengan yang lain. Setiap anggota firma memiliki hak untuk bertindak atas nama firma. Anggota firma bertanggung jawab secara penuh atas risiko kerugian firma. Usaha berbentuk firma biasa bergerak di bidang layanan konsultasi hukum dan keuangan.

(2) Persekutuan Koamanditer

Persekutuan Komanditer (CV) didirikan oleh sekurangnya dua orang yang menyetorkan modal. Pada CV terdapat dua jenis sekutu, yaitu sekutu aktif dan sekutu pasif. Sekutu aktif berperan sebagai investor dan pengelola CV. Sekutu pasif berperan sebagai investor tanpa terlibat dalam pengelolaan CV. Usaha berbentuk CV dapat dikembangkan dari firma. Ini kemungkinan jika firma ingin memperluas usahanya dan membutuhkan banyak modal.

(3) Perseroan Terbatas

Perseroan terbatas (PT) adalah usaha bersama yang modalnya berupa kumpulan saham. Saham diartikan sebagai bukti modalnya berupa kumpulan saham. Saham diartikan sebagai bukti kepemilikan suatu perusahaan atas penyeteroran modal. Setiap saham memiliki nilai nominal tertentu. Pemilik saham akan memperoleh keuntungan berupa dividen. Bagi perseroan yang ingin mengembangkan dan memperluas usaha, sahamnya dapat diperdagangkan di pasar modal.

b) Koperasi

Di Indonesia berkembang usaha bersama yang bertujuan menyejahterakan anggotanya. Usaha yang dimaksud adalah koperasi. Berdasarkan Undang-undang Nomor 25 Tahun 1992 tentang Perkoperasian, koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum koperasi melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan asas kekeluargaan. Koperasi sesuai dengan UUD 1945 pasal 33 ayat (1), yaitu bentuk perekonomian disusun atas usaha bersama berdasarkan oleh Drs. Mohammad Hatta. Atas perannya tersebut beliau dijuluki Bapak Koperasi Indonesia.

Ada beberapa bentuk-bentuk koperasi di Indonesia, sebagai berikut.

- (1) Koperasi Konsumsi, yaitu koperasi yang menyediakan berbagai barang konsumsi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Contohnya beras, gula, minyak, sabun, peralatan rumah tangga dan barang elektronik.
- (2) Koperasi simpan pinjam, yaitu koperasi yang menyediakan layanan simpan dan pinjam
- (3) Koperasi produksi, yaitu koperasi yang menyediakan bahan baku produksi dan menyalurkan hasil produksi anggotanya

- (4) Koperasi jasa, yaitu koperasi yang menyediakan layanan atau jasa tertentu bagi anggotanya. Contoh, koperasi angkutan.
- (5) Koperasi serbausaha, yaitu koperasi mengelola berbagai jenis usaha, misalnya penyediaan barang konsumsi, simpan pinjam, penyediaan bahan baku, dan penyaluran hasil produksi. Contohnya, koperasi unit desa (KUD).

Tradisi Rasulan di Gunung Kidul

Masyarakat Gunung Kidul di Provinsi DI Yogyakarta mengenal tradisi rasulan. Kegiatan rasulan atau bersih dusun ini dilakukan oleh para petani setelah masa panen. Waktu pelaksanaan tergantung kesepakatan warga setiap dusun, tetapi biasanya sekitar bulan Juni atau Juli.

Rasulan biasanya berlangsung selama beberapa hari. Rangkaian kegiatan diawali dengan kerja bakti atau membersihkan lingkungan sekitar dusun. Warga bergotong royong memperbaiki jalan, membuat atau mengecat pagar pekarangan, serta membersihkan makam. Selanjutnya, tradisi rasulan juga disemarakkan dengan berbagai rangkaian kegiatan olahraga dan pertunjukan seni budaya.

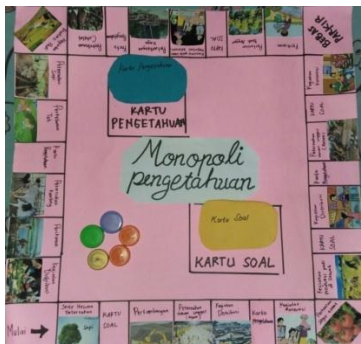
Berbagai tradisi dan atraksi seni budaya pada perayaan rasulan di Gunung Kidul ini berhasil menarik perhatian wisatawan baik lokal maupun luar negeri. Atraksi seni budaya yang disuguhkan seperti doger, jathilan, wayang kulit, dan reog Ponorogo.

Puncak keramaian acara rasulan terjadi saat diselenggarakannya kegiatan kirab. Kirab adalah semacam karnaval atau arak-arakan mengelilingi desa. Dalam acara kirab itu dibawa pula tumpeng dan sajian berupa hasil panen seperti pisang, jagung, padi, sayur-mayur, dan hasil panen lainnya.

Di akhir kirab, warga melakukan doa bersama di balai dusun. Mereka berdoa memohon ketenteraman dan keselamatan seluruh warga. Acara kemudian dilanjutkan dengan kegiatan perebutan tumpeng yang ditunggu-tunggu oleh masyarakat dan wisatawan.

Tradisi rasulan merupakan aset budaya yang harus dipertahankan. Tradisi ini melestarikan jiwa kebersamaan dan semangat gotong royong, sehingga keharmonisan masyarakat dapat terjaga. Selain sebagai sarana untuk memupuk semangat kekeluargaan, tradisi ini juga menjadi salah satu wadah untuk melestarikan kesenian daerah Gunung Kidul.

MEDIA PEMBELAJARAN



KISI-KISI SOAL EVALUASI

No	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Taraf Kesulitan Soal		
					Mudah	Sedang	Sulit
1.	Disajikan soal, siswa mampu membedakan berbagai bentuk koperasi di Indonesia	Pilgan	C2	1,2,5		V	
2.	Disajikan soal, siswa dapat mengetahui berbagai bentuk badan usaha milik Negara (BUMN).	Pilgan	C1	3	V		
3.	Disajikan soal, siswa dapat mendeskripsikan tentang usaha ekonomi yang dikelola kelompok.	Pilgan	C3	6,7,9			V
3.	Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan Bapak Koperasi Indonesia.	Pilgan	C1	4	V		
4.	Disajikan soal, siswa dapat membedakan antara anggota aktif dengan pasif pada CV.	Pilgan	C2	8		V	
5.	Disajikan soal, siswa mampu mengetahui tentang tradisi rosulan di gunung kidul	Pilgan	C2	10		V	
	Jumlah Soal			10	2	5	3

SOAL EVALUASI**A. Berilah Tanda Silang (X) pada Huruf A, B, C, atau D pada Jawaban yang Benar!**

1. Koperasi yang melayani jasa-jasa seperti jasa pembayaran rekening listrik, telepon, dan pelayanan transportasi adalah
 - a. koperasi produksi
 - b. koperasi simpan pinjam
 - c. koperasi konsumsi
 - d. koperasi jasa
2. Koperasi yang menyediakan bibit tanaman, pupuk, dan membeli hasil bumi dari para petani adalah
 - a. koperasi sekolah
 - b. koperasi unit desa (KUD)
 - c. koperasi petani
 - d. koperasi simpan pinjam
3. Salah satu BUMN yang seluruh modalnya berasal dari negara yaitu
 - a. Perusahaan Umum (Perum)
 - b. Perusahaan Perseroan (Persero)
 - c. Perusahaan Jawatan (Perjan)
 - d. Perusahaan swasta
4. Bapak koperasi Indonesia adalah
 - a. Ir. Soekarno
 - b. Drs. Mohammad Hatta
 - c. B. J. Habibie
 - d. Teuku Umar
5. Perusahaan jasa yang membantu dalam penyediaan modal, yaitu
 - a. Pegadaian
 - b. Asuransi
 - c. koperasi
 - d. Bank

6. Badan usaha yang seluruh atau sebagian modalnya dimiliki oleh Negara disebut
 - a. Badan Usaha Milik Swasta (BUMS)
 - b. Perusahaan Listrik Negara (PLN)
 - c. Badan Usaha Milik Negara (BUMN)
 - d. Koperasi
7. Pekumpulan dua orang atau lebih untuk mendirikan suatu perusahaan yang di dalamnya ada sekutu aktif dan pasif yaitu
 - a. Firma (Fa)
 - b. Perseroan Terbatas (PT)
 - c. Koperasi
 - d. Persekutuan Komanditer (CV)
8. Sekutu yang berperan sebagai investor dan pengelola pada persekutuan komanditer merupakan termasuk ke dalam sekutu
 - a. pasif
 - b. aktif
 - c. Perseroan Terbatas (PT)
 - d. Firma (Fa)
9. Koperasi Sekolah adalah koperasi yang anggotanya adalah
 - a. para petani
 - b. para siswa sekolah
 - c. para orang tua
 - d. para pedagang
10. Tradisi Rosulan di Gunung Kidul dilakukan oleh para
 - a. Guru
 - b. Pengacara
 - c. Petani
 - d. Nelayan

Kunci Jawaban :

1. D
2. B
3. B
4. B
5. C
6. C
7. D
8. B
9. B
10. C

Penilaian :

Skor jawaban benar = 1

Skor jawaban salah = 0

Penilaian:

$$NA = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan: NA = Nilai Akhir

B = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek Yang Diamati
1	Menggunakan atau memainkan media permainan monopoli secara berkelompok	4	Mampu berkomunikasi dalam Kelompok
			Melakukan permainan sesuai petunjuk guru
			Mahir dalam menggunakan media Permainan monopoli
			Melakukan diskusi dalam Kelompok

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

No	Aspek yang Dinilai	Skor
	Mampu berkomunikasi dalam kelompok	
1	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	2
	Siswa tidak mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	1
	Melakukan permainan sesuai petunjuk guru	
2	Siswa dapat melakukan permainan sesuai dengan petunjuk guru tanpa bertanya kembali kepada guru	3
	Siswa melakukan permainan sesuai petunjuk guru namun masih bertanya kepada guru	2
	Siswa kurang memahami permainan sesuai petunjuk guru dan bertanya kepada kelompok lain	1
	Mahir dalam menggunakan media permainan monopoli	
3	Siswa terampil dalam menggunakan media permainan monopoli yang dimodifikasi	3
	Siswa kurang terampil dalam menggunakan media permainan monopoli yang dimodifikasi dan bertanya kepada guru	2
	Siswa tidak terampil dalam menggunakan media permainan monopoli yang dimodifikasi, masih bertanya kepada guru dan kelompok lain	1
	Melakukan diskusi dalam kelompok	
4	Siswa dapat berdiskusi dengan teman dan dapat memecahkan masalah dalam kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan bertanya kepada kelompok lain	2
	Siswa tidak dapat berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan tidak membantu kelompoknya	1

Pedoman Penskoran

Sokr minimal = 1

Skor maksimal = 3

Jumlah skor maksimal = 12

Jumlah skor minimal = 4

Nilai psikomotorik = $\frac{\text{Jumlahskor}}{\text{skormaksimal}} \times 1$

KISI-KISI PENILAIAN AFEKTIF

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1	Minat	1	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2	Keaktifan	3	Keaktifan dalam bertanya
Keaktifan dalam mengungkapkan gagasan			
Keaktifan dalam menjawab pertanyaan			
3	Kerjasama	1	Kerjasama dalam kelompok
4	Kejujuran	1	Kejujuran dalam bermain

RUBRIK PENILAIAN ASPEK AFEKTIF

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
1	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran	3	Membawa buku catatan, buku tugas, buku paket dan LKS
		2	Tidak memenuhi salah satu dari kriteria di atas
		1	Tidak memenuhi dua kriteria di atas
		0	Tidak memenuhi seluruh kriteria di atas
2	Keaktifan dalam bertanya	3	Mengajukan pertanyaan lebih dari 2 kali
		2	Mengajukan pertanyaan 2 kali
		1	Mengajukan pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah mengajukan pertanyaan
3	Keaktifan dalam mengungkapkan gagasan	3	Mengungkapkan gagasan lebih dari 3 kali
		2	Mengungkapkan gagasan 2 kali
		1	Mengungkapkan gagasan 1 kali
		0	Tidak pernah mengungkapkan gagasan
4	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	3	Menjawab pertanyaan lebih dari 2 kali
		2	Menjawab pertanyaan 2 kali
		1	Menjawab pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah menjawab pertanyaan
5	Kerjasama dalam kelompok	3	Selalu memecahkan masalah bersama dalam kelompok dan berkomunikasi dengan baik
		2	Dapat memecahkan masalah bersama namun komunikasi kurang
		1	Kurang baik dalam memecahkan masalah bersama dan tidak dapat berkomunikasi
		0	Tidak dapat memecahkan masalah dan

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
			tidak dapat berkomunikasi dengan baik
6	Kejujuran dalam bermain	3	Melakukan permainan sesuai dengan aturan dan giliran
		2	Melakukan permainan sesuai dengan aturan namun tidak sesuai giliran
		1	Melakukan permainan sesukanya
		0	Melakukan kecurangan dalam bermain

Pedoman Penskoran

Sokr minimal = 0

Skor maksimal = 3

Jumlah skor maksimal = 18

Jumlah skor minimal = 0

Nilai psikomotorik = $\frac{\text{Jumlahskor}}{\text{skormaksimal}} \times 100\%$

Lampiran 18



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Tema 8 Subtema 1 Kelas V

Pembelajaran Muatan Pelajaran IPS Materi Menenal Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan
Ekonomi Menggunakan Media Permainan Monopoli

Kelas Kontrol (Pertemuan 4)

Disusun oleh:

Hanum Sansabila

1401416046

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri Tegalwangi 02
 Kelas /Semester : V/2 (dua)
 Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita
 Subtema 1 : Manusia dan Lingkungan
 Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, IPS, dan PPKn
 Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (6 JP)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

2. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
3. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
4. 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.
5. 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 DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1 Membaca teks narasi peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi
4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita

PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3. Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat	3.3.1 Menyusun pertanyaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat
4.3. Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat	4.3.1 Mendiskusikan isi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber terkait keberagaman sosial budaya masyarakat

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan	3.3.1 Mengamati gambar/foto/vidio/ teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan

budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	masyarakat,
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.3.1 Mengamati gambar/foto/vidio/ teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat mengetahui isi bacaan teks “Usaha Ekonomi yang Dikelola Kelompok”.
2. Melalui kegiatan Tanya jawab, siswa dapat menjelaskan isi bacaan teks “Usaha Ekonomi yang Dikelola Kelompok”.
3. Melalui kegiatan mengamati bacaan dan berdiskusi, siswa mampu membuat peta pikiran tentang usaha ekonomi yang dikelola kelompok dengan benar.
4. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat mengetahui isi bacaan teks “Tradisi Rasulan di Gunung Kidul”
5. Melalui kegiatan Tanya jawab, siswa dapat menjelaskan isi bacaan teks “Tradisi Rasulan di Gunung Kidul”.
6. Melalui kegiatan mengamati, siswa dapat menceritakan keragaman adat istiadat di lingkungan sekitarnya dengan benar.
7. Melalui kegiatan bercerita, siswa dapat menyebutkan kebiasaan kerjasama dan bergaul dengan lintas suku dan agama.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Teks jenis jenis usaha masyarakat dalam bentuk peta pikiran
2. Teks, menjelaskan mengidentifikasi keragaman sosial di lingkungan sekitarnya berdasarkan jenis usaha.
3. Teks, menjelaskan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

- Karakter siswa yang diharapkan: Disiplin, Perhatian, Tekun, dan Tanggung jawab.

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat :1. Teks bacaan

2. Gambar


Bahan : -

Sumber Belajar :1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. 5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. 8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan. 9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali. 	15 menit
Kegiatan inti	<p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks “Usaha Ekonomi yang Dikelola Kelompok”. 2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi teks, misalnya sebagai berikut. <ol style="list-style-type: none"> a. Apa yang dimaksud usaha ekonomi yang dikelola kelompok? b. Apa perbedaannya dengan usaha ekonomi yang dikelola perorangan? c. Apa saja bentuk-bentuk usaha ekonomi yang dikelola kelompok? <p>Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi dalam kelompok. Tiap kelompok terdiri atas 5-6 orang. 2. Tiap kelompok membuat peta pikiran tentang usaha ekonomi yang dikelola kelompok berdasarkan bacaan. 3. Selanjutnya setiap kelompok mempresentasikan hasil kegiatannya dan digunakan 	165 menit



	<p>sebagai bahan diskusi kelas.</p> <p>Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang jenis-jenis usaha ekonomi dalam masyarakat (IPS KD 3.3 dan 4.3).</p> <p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks “Tradisi Rasulan di Gunung Kidul” dengan teknik membaca senyap atau membaca keras secara bergantian. 2. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi teks. <p>Ayo Bercerita</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menuliskan kembali teks “Tradisi Rasulan di Gunung Kidul” dalam bahasanya sendiri dengan memperhatikan kaidah penulisan yang benar. 2. Secara bergantian siswa membacakan tulisannya di depan kelas, lalu siswa lain member tanggapan. <p>Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang mengidentifikasi peristiwa atau tindakan dalam teks nonfiksi (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8) serta menceritakan keragaman social budaya dalam masyarakat (PPKn KD 3.3 dan 4.3).</p> <div data-bbox="836 517 1169 745" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Ayo Berkreasikan</p> <p>Buatlah klipng mengenai jenis-jenis usaha ekonomi yang dikelola secara berkelompok.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapkan buku gambar atau buku tulis tipis. 2. Carilah gambar jenis usaha yang dikelola secara berkelompok dari buku, surat kabar, atau majalah lama. 3. Guntinglah gambar dengan rapi, lalu tempelkan pada buku gambar atau buku tulis. 4. Berilah keterangan di bawah setiap gambar: <ol style="list-style-type: none"> a. nama perusahaan, b. jenis usaha, c. tempat kedudukan usaha, dan d. sumber gambar. </div> <div data-bbox="836 752 1169 1032" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Ayo Membaca</p> <p>Tradisi Rasulan di Gunung Kidul</p>  <p>Masyarakat Gunung Kidul di Provinsi Di Yogyakarta mengendal tradisi rasulan. Kegiatan rasulan atau bersih dusun ini dilakukan oleh para petani setelah masa panen. Waktu pelaksanaan tergantung kesepakatan warga setiap dusun, tetapi biasanya sekitar bulan Juni atau Juli.</p> </div>	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Guru membagikan soal evaluasi. 3. Siswa Mengerjakan soal evaluasi. 4. Guru dan siswa mencocokkan soal evaluasi bersama-sama. 5. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 6. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i>. 7. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. 	<p>30 menit</p>

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *disiplin*.

b. Penilaian Pengetahuan

Muatan	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	Tes tertulis	Pilgan
PPKn	Tes tertulis	Pilgan
IPS	Tes tertulis	Pilgan

c. Remedial

Siswa yang belum terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dapat diberikan contoh-contoh tambahan teks sebagai latihan tambahan. Siswa dapat dibantu oleh siswa lain yang telah sangat terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung.

d. Pengayaan

Apabila memiliki waktu, siswa dapat memainkan ansambel bunyi mereka kepada kelas lain.

Bentuk Instrumen Penilaian

c. Jurnal Penilaian Sikap

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					

Refleksi Guru:

Guru Kelas VA



SITI NADIROH, S. Pd.
NIP.19621019 198304 2 002

Tegal, 28 Februari 2020
Peneliti



HANUM SANSABILA
NIM.1401416046

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Tegalwangi 02



ROMENUR, S. Pd. SD.
NIP.19631005198608 1 001

LAMPIRAN RPP KONTROL PERTEMUAN KE-4

MEDIA PEMBELAJARAN

Usaha Ekonomi yang Dikelola Kelompok

Usaha ekonomi kelompok ini dikelola secara bersama, baik modal, pengelolaan, maupun keuntungan. Bentuk usaha ekonomi bersama sebagai berikut.

a) **Badan Usaha Milik Negara (BUMN)**

Badan Usaha Milik Negara (BUMN) atau perusahaan Negara yaitu sebuah perusahaan yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki Negara. BUMN dapat berbentuk perusahaan umum (perum) dan perseroan terbatas (persero). BUMN bergerak di bidang usaha yang bersifat strategis atau vital, misalnya bidang energi listrik telekomunikasi.

Di Indonesia juga terdapat Badan Usaha Milik Daerah (BUMD) atau perusahaan daerah. BUMD merupakan perusahaan yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki pemerintah daerah.

Tujuan pendirian BUMD sebagai berikut.

- (4) Ikut melaksanakan pembangunan ekonomi daerah dan pembangunan ekonomi nasional
- (5) Memenuhi kebutuhan rakyat dan menyediakan lapangan kerja untuk mewujudkan masyarakat adil dan makmur.

b) **Badan Usaha Milik Swasta (BUMS)**

Badan Usaha milik Swasta merupakan perusahaan yang seluruh sahamnya dimiliki oleh swasta. Ada beberapa macam BUMS sebagai berikut.

(4) **Firma**

Firma adalah usaha ekonomi bersama yang didirikan oleh sekurangnya dua sekutu. Pendiri firma biasanya orang-orang yang saling kenal satu dengan yang lain. Setiap anggota firma memiliki hak untuk bertindak atas nama firma. Anggota firma bertanggung jawab secara penuh atas risiko kerugian firma. Usaha berbentuk firma biasa bergerak di bidang layanan konsultasi hukum dan keuangan.

(5) **Persekutuan Koamanditer**

Persekutuan Komanditer (CV) didirikan oleh sekurangnya dua orang yang menyetorkan modal. Pada CV terdapat dua jenis sekutu, yaitu sekutu aktif dan sekutu pasif. Sekutu aktif berperan sebagai investor dan pengelola CV. Sekutu pasif berperan sebagai investor tanpa terlibat dalam pengelolaan CV. Usaha berbentuk CV dapat dikembangkan dari firma. Ini kemungkinan jika firma ingin memperluas usahanya dan membutuhkan banyak modal.

(6) Perseroan Terbatas

Perseroan terbatas (PT) adalah usaha bersama yang modalnya berupa kumpulan saham. Saham diartikan sebagai bukti modalnya berupa kumpulan saham. Saham diartikan sebagai bukti kepemilikan suatu perusahaan atas penyeteroran modal. Setiap saham memiliki nilai nominal tertentu. Pemilik saham akan memperoleh keuntungan berupa dividen. Bagi perseroan yang ingin mengembangkan dan memperluas usaha, sahamnya dapat diperdagangkan di pasar modal.

c) Koperasi

Di Indonesia berkembang usaha bersama yang bertujuan menyejahterakan anggotanya. Usaha yang dimaksud adalah koperasi. Berdasarkan Undang-undang Nomor 25 Tahun 1992 tentang Perkoperasian, koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum koperasi melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan asas kekeluargaan. Koperasi sesuai dengan UUD 1945 pasal 33 ayat (1), yaitu bentuk perekonomian disusun atas usaha bersama berdasarkan oleh Drs. Mohammad Hatta. Atas perannya tersebut beliau dijuluki Bapak Koperasi Indonesia.

Ada beberapa bentuk-bentuk koperasi di Indonesia, sebagai berikut.

- (6) Koperasi Konsumsi, yaitu koperasi yang menyediakan berbagai barang konsumsi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Contohnya beras, gula, minyak, sabun, peralatan rumah tangga dan barang elektronik.
- (7) Koperasi simpan pinjam, yaitu koperasi yang menyediakan layanan simpan dan pinjam
- (8) Koperasi produksi, yaitu koperasi yang menyediakan bahan baku produksi dan menyalurkan hasil produksi anggotanya

- (9) Koperasi jasa, yaitu koperasi yang menyediakan layanan atau jasa tertentu bagi anggotanya. Contoh, koperasi angkutan.
- (10) Koperasi serbausaha, yaitu koperasi mengelola berbagai jenis usaha, misalnya penyediaan barang konsumsi, simpan pinjam, penyediaan bahan baku, dan penyaluran hasil produksi. Contohnya, koperasi unit desa (KUD).

Tradisi Rasulan di Gunung Kidul

Masyarakat Gunung Kidul di Provinsi DI Yogyakarta mengenal tradisi rasulan. Kegiatan rasulan atau bersih dusun ini dilakukan oleh para petani setelah masa panen. Waktu pelaksanaan tergantung kesepakatan warga setiap dusun, tetapi biasanya sekitar bulan Juni atau Juli.

Rasulan biasanya berlangsung selama beberapa hari. Rangkaian kegiatan diawali dengan kerja bakti atau membersihkan lingkungan sekitar dusun. Warga bergotong royong memperbaiki jalan, membuat atau mengecat pagar pekarangan, serta membersihkan makam. Selanjutnya, tradisi rasulan juga disemarakkan dengan berbagai rangkaian kegiatan olahraga dan pertunjukan seni budaya.

Berbagai tradisi dan atraksi seni budaya pada perayaan rasulan di Gunung Kidul ini berhasil menarik perhatian wisatawan baik lokal maupun luar negeri. Atraksi seni budaya yang disuguhkan seperti doger, jathilan, wayang kulit, dan reog Ponorogo.

Puncak keramaian acara rasulan terjadi saat diselenggarakannya kegiatan kirab. Kirab adalah semacam karnaval atau arak-arakan mengelilingi desa. Dalam acara kirab itu dibawa pula tumpeng dan sajian berupa hasil panen seperti pisang, jagung, padi, sayur-mayur, dan hasil panen lainnya.

Di akhir kirab, warga melakukan doa bersama di balai dusun. Mereka berdoa memohon ketenteraman dan keselamatan seluruh warga. Acara kemudian dilanjutkan dengan kegiatan perebutan tumpeng yang ditunggu-tunggu oleh masyarakat dan wisatawan.

Tradisi rasulan merupakan aset budaya yang harus dipertahankan. Tradisi ini melestarikan jiwa kebersamaan dan semangat gotong royong, sehingga keharmonisan masyarakat dapat terjaga. Selain sebagai sarana untuk memupuk semangat kekeluargaan, tradisi ini juga menjadi salah satu wadah untuk melestarikan kesenian daerah Gunung Kidul.

MEDIA PEMBELAJARAN



SOAL DISKUSI

Kamu telah membaca teks “Usaha Ekonomi yang Dikelola Kelompok”. Temukan pengertian dan ciri-ciri khusus dari setiap jenis usaha. Tulislah pada peta pikiran!

KISI-KISI SOAL EVALUASI

No	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Taraf Kesulitan Soal		
					Mudah	Sedang	Sulit
1.	Disajikan soal, siswa mampu membedakan berbagai bentuk koperasi di Indonesia	Pilgan	C2	1,2,5		V	
2.	Disajikan soal, siswa dapat mengetahui berbagai bentuk badan usaha milik Negara (BUMN).	Pilgan	C1	3	V		
3.	Disajikan soal, siswa dapat mendeskripsikan tentang usaha ekonomi yang dikelola kelompok.	Pilgan	C3	6,7,9			V
3.	Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan Bapak Koperasi Indonesia.	Pilgan	C1	4	V		
4.	Disajikan soal, siswa dapat membedakan antara anggota aktif dengan pasif pada CV.	Pilgan	C2	8		V	
5.	Disajikan soal, siswa mampu mengetahui tentang tradisi rosulan di gunung kidul	Pilgan	C2	10		V	
	Jumlah Soal			10	2	5	3

SOAL EVALUASI**A. Berilah Tanda Silang (X) pada Huruf A, B, C, atau D pada Jawaban yang Benar!**

1. Koperasi yang melayani jasa-jasa seperti jasa pembayaran rekening listrik, telepon, dan pelayanan transportasi adalah
 - a. koperasi produksi
 - b. koperasi simpan pinjam
 - c. koperasi konsumsi
 - d. koperasi jasa
2. Koperasi yang menyediakan bibit tanaman, pupuk, dan membeli hasil bumi dari para petani adalah
 - a. koperasi sekolah
 - b. koperasi unit desa (KUD)
 - c. koperasi petani
 - d. koperasi simpan pinjam
3. Salah satu BUMN yang seluruh modalnya berasal dari negara yaitu
 - a. Perusahaan Umum (Perum)
 - b. Perusahaan Perseroan (Persero)
 - c. Perusahaan Jawatan (Perjan)
 - d. Perusahaan swasta
4. Bapak koperasi Indonesia adalah
 - a. Ir. Soekarno
 - b. Drs. Mohammad Hatta
 - c. B. J. Habibie
 - d. Teuku Umar
5. Perusahaan jasa yang membantu dalam penyediaan modal, yaitu
 - a. Pegadaian
 - b. Asuransi
 - c. koperasi
 - d. Bank

6. Badan usaha yang seluruh atau sebagian modalnya dimiliki oleh Negara disebut
 - a. Badan Usaha Milik Swasta (BUMS)
 - b. Perusahaan Listrik Negara (PLN)
 - c. Badan Usaha Milik Negara (BUMN)
 - d. Koperasi
7. Pekumpulan dua orang atau lebih untuk mendirikan suatu perusahaan yang di dalamnya ada sekutu aktif dan pasif yaitu
 - a. Firma (Fa)
 - b. Perseroan Terbatas (PT)
 - c. Koperasi
 - d. Persekutuan Komanditer (CV)
8. Sekutu yang berperan sebagai investor dan pengelola pada persekutuan komanditer merupakan termasuk ke dalam sekutu
 - a. pasif
 - b. aktif
 - c. Perseroan Terbatas (PT)
 - d. Firma (Fa)
9. Koperasi Sekolah adalah koperasi yang anggotanya adalah
 - a. para petani
 - b. para siswa sekolah
 - c. para orang tua
 - d. para pedagang
10. Tradisi Rosulan di Gunung Kidul dilakukan oleh para
 - a. Guru
 - b. Pengacara
 - c. Petani
 - d. Nelayan

Kunci Jawaban :

1. D
2. B
3. B
4. B
5. C
6. C
7. D
8. B
9. B
10. C

Penilaian :

Skor jawaban benar = 1

Skor jawaban salah = 0

Penilaian:

$$NA = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan: NA = Nilai Akhir

B = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek Yang Diamati
1.	Diskusi Kelompok	2	Mampu berkomunikasi dalam Kelompok
			Melakukan diskusi dalam Kelompok

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Mampu berkomunikasi dalam kelompok	
	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	2
	Siswa tidak mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	1
2	Melakukan diskusi dalam kelompok	
	Siswa dapat berdiskusi dengan teman dan dapat memecahkan masalah dalam kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan bertanya kepada kelompok lain	2
	Siswa tidak dapat berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan tidak membantu kelompoknya	1

Pedoman Penskoran

Skor minimal = 1

Skor maksimal = 3

Jumlah skor maksimal = 6

Jumlah skor minimal = 2

Nilai psikomotorik = $\frac{\text{Jumlahskor}}{\text{skormaksimal}} \times 100\%$

LEMBAR PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

Pertemuan =

Hari/Tanggal =

Nama Kelompok =

No	Nama	Aspek 1			Aspek 2			Jumlah skor
		3	2	1	3	2	1	
1	Abdul Rohman Al Aziz							
2	Achmad Firmansyah							
3	Agus Arif Susanto							
4	Ahmad Taifur Muhtamami							
5	Ananda Bagas Ramadan							
6	Atiqotul Maula							
7	Bayu Ananda Pratama							
8	Dian Kumala Ramadhani							
9	Ginanti Putri Utami							
10	Guntur Bagus Prasetio							
11	Maulana Ferdi Hasan							
12	Moh Muqhni Labib							
13	Muh Haidar Pratama							
14	Muhamad Yudha Prasistya							
15	Muhammad Aditya Nurdiansyah							
16	Muhammad Ali Zaenal Abidin							
17	Muhammad Artha Ha'is Araf							
18	Muhammad Ilham Khakiki							
19	Muhammad Mirza Andanish							
20	Muhammad Nauval Musyaffa							
21	Mutiara Eko Wulansari							
22	Nadila Marthelita Sari							
23	Nadilul Afifah							
24	Najmah Fachriyati							
25	Nur Afiana Ramadani							
26	Nurul Azizah							
27	Reisa Zaskya Grace Meliani							
28	Rifa Aghnia Sahra							
29	Syiren Fitria Nurizki							
30	Wardah Ramadhani Zahfa							

KISI-KISI PENILAIAN AFEKTIF

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1	Minat	1	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2	Keaktifan	3	Keaktifan dalam bertanya
Keaktifan dalam mengungkapkan gagasan			
Keaktifan dalam menjawab pertanyaan			
3	Kerjasama	1	Kerjasama dalam kelompok

RUBRIK PENILAIAN ASPEK AFEKTIF

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kriteria
1	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran	3	Membawa buku catatan, buku tugas, buku paket dan LKS
		2	Tidak memenuhi salah satu dari kriteria di atas
		1	Tidak memenuhi dua kriteria di atas
		0	Tidak memenuhi seluruh kriteria di atas
2	Keaktifan dalam bertanya	3	Mengajukan pertanyaan lebih dari 2 kali
		2	Mengajukan pertanyaan 2 kali
		1	Mengajukan pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah mengajukan pertanyaan
3	Keaktifan dalam mengungkapkan gagasan	3	Mengungkapkan gagasan lebih dari 3 kali
		2	Mengungkapkan gagasan 2 kali
		1	Mengungkapkan gagasan 1 kali
		0	Tidak pernah mengungkapkan gagasan
4	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	3	Menjawab pertanyaan lebih dari 2 kali
		2	Menjawab pertanyaan 2 kali
		1	Menjawab pertanyaan 1 kali
		0	Tidak pernah menjawab pertanyaan
5	Kerjasama dalam kelompok	3	Selalu memecahkan masalah bersama dalam kelompok dan berkomunikasi dengan baik
		2	Dapat memecahkan masalah bersama namun komunikasi kurang
		1	Kurang baik dalam memecahkan masalah bersama dan tidak dapat berkomunikasi
		0	Tidak dapat memecahkan masalah dan tidak dapat berkomunikasi dengan baik

Pedoman Penskoran

Skor minimal = 0

Skor maksimal = 3

Jumlah skor maksimal = 15

Jumlah skor minimal = 0

Nilai psikomotorik = $\frac{\text{Jumlahskor}}{\text{skormaksimal}} \times 100\%$

Lampiran 19**KISI-KISI ANGKET MINAT BELAJAR****MUATAN PELAJARAN IPS**

Muatan Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : V/II

Materi Pokok : Mengenal Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi

No.	Dimensi	Indikator	Nomor Soal		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Kesukaan	Gairah	1, 9, 28	24, 38	5
		Inisiatif	2, 6, 11	19, 27	5
2.	Ketertarikan	Responsif	20, 26	10, 17	4
		Kesegeraan	5, 21	15, 34	4
3.	Perhatian	Konsentrasi	4, 7, 31	14, 37	5
		Ketelitian	16, 35	22, 40	4
4.	Keterlibatan	Kemauan	30, 36	25, 39	4
		Keuletan	8, 13, 29	12, 32	5
		Kerja Keras	3, 18	23, 33	4
Jumlah			22	18	40

Sumber: Sudaryono (2019:299)

Pedoman Penskoran:

No.	Jenis Pernyataan	Pensekoran			
		SL	SR	JR	TP
1.	Pernyataan Positif	4	3	2	1

2.	Pernyataan Negatif	1	2	3	4
----	--------------------	---	---	---	---

Sugiyono (2014:136)

Keterangan:

SL : Selalu

JR : Jarang

SR : Seing

TP : Tidak Pernah

Lampiran 20**ANGKET UJI COBA MINAT BELAJAR IPS****MATERI MENGENAL JENIS-JENIS USAHA DAN KEGIATAN EKONOMI**

Nama : _____

Kelas : _____

No. Absen : _____

Pengantar

- Angket ini digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa pada muatan pelajaran IPS.
- Pengisian angket ini tidak memengaruhi nilai siswa pada mata pelajaran apapun.
- Isilah angket dengan sejujur-jujurnya.
- Periksa kembali angket sebelum diserahkan.

Petunjuk Pengisian Angket

- Tulislah identitas secara lengkap terlebih dahulu
- Bacalah angket di bawah ini dengan seksama dan jawablah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
- Berilah tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang disediakan.

Keterangan Pilihan Jawaban

SL = Selalu (apabila dilakukan secara terus-menerus).

SR = Sering (apabila dilakukan secara terus menerus, namun pernah sekali tidak melakukannya).

JR = Jarang (apabila tidak dilakukan dan lebih banyak tidak melakukan).

TP = Tidak Pernah (apabila tidak pernah melakukan sama sekali).

No.	Pertanyaan	SL	SR	JR	TP
1.	Saya senang saat belajar IPS				
2.	Saya membuka buku untuk memahami materi saat pembelajaran.				
3.	Saya belajar dengan baik untuk mendapatkan nilai yang memuaskan.				
4.	Saya mendengarkan guru yang sedang menyampaikan materi pelajaran.				
5.	saya memperhatikan guru saat mengajar.				
6.	Saya giat menulis informasi penting dari bacaan maupun penjelasan dari guru.				
7.	Saya memperhatikan gambar yang guru tunjukkan.				
8.	Saya berusaha memahami setiap pernyataan yang diterangkan oleh guru.				
9.	Saya masuk kelas sebelum guru masuk untuk memulai pembelajaran.				
10.	Saya diam saja saat guru bertanya.				
11.	Saya membaca buku muatan pelajaran IPS sebelum pembelajaran dimulai.				
12.	Saya hanya mengerjakan soal yang saya bisa.				
13.	Saya mengikuti dengan sabar kegiatan diskusi kelompok saat anggota kelompok lain sedang berpendapat.				
14.	Saya berbicara sendiri saat pembelajaran muatan IPS sedang berlangsung.				

No.	Pertanyaan	SL	SR	JR	TP
15.	Saya menyelesaikan tugas saat guru sudah memberitahu bahwa waktu mengerjakan tugas sudah habis.				
16.	Saya meneliti kembali jawaban saya sebelum dikumpulkan kepada guru.				
17.	Saya maju kedepan setelah guru membujuk saya untuk maju.				
18.	Saya berusaha untuk mengatasi kesulitan saat pembelajaran IPS sedang berlangsung.				
19.	Saya diam jika saya kurang paham dengan penjelasan guru.				
20.	Saya senang saat menjawab pertanyaan sulit kemudian memberikan pendapat dengan baik.				
21.	Saat pembelajaran muatan IPS akan berakhir saya masih bersemangat.				
22.	Saya diam ketika guru salah menjelaskan materi muatan pelajaran IPS.				
23.	Saya asik bermain sendiri saat pembelajaran muatan IPS sedang berlangsung.				

No.	Pertanyaan	SL	SR	JR	TP
24.	Saya malas saat guru memberikan soal untuk saya.				
25.	Saya malas menjawab pertanyaan dari guru saat pembelajaran muatan IPS akan berakhir.				
26.	Saya memberikan pendapat saat guru meminta saya untuk berpendapat tentang materi mengenal jenis-jenis usaha kegiatan ekonomi.				
27.	Saya malas bertanya kepada guru saat ada materi yang kurang jelas.				
28.	Saya tertarik untuk mempelajari materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.				
29.	Ketika di rumah saya mempelajari kembali materi muatan pelajaran IPS yang diajarkan oleh guru.				
30.	Pelajaran IPS yang diajarkan guru saya manfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.				
31.	Saya tidak membuat gaduh di kelas.				
32.	Saya mengerjakan tugas individu dengan mencontek teman.				
33.	Saya berusaha mengumpulkan tugas muatan pelajaran IPS dengan tepat waktu.				
34.	Saya santai dalam mengerjakan tugas kelompok karena sudah ada teman yang mengerjakan.				
35.	Saya mencermati soal dengan teliti sebelum menjawab.				

No.	Pertanyaan	SL	SR	JR	TP
36.	Saya ikut bekerjasama dengan teman sekelompok untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
37.	Saya tidak memperhatikan teman yang sedang menyampaikan hasil kelompok di depan kelas.				
38.	Saya mengerjakan PR mendadak saat di sekolah.				
39.	Saya malas mengikuti pelajaran muatan IPS karena sulit memahami penjelasan dari guru.				
40.	Saya mengerjakan tugas dengan cepat tanpa meneliti terlebih dahulu.				

*Sumber : Pengembangan instrumen minat belajar Sudaryono (2019:299)

LEMBAR VALIDITAS ANGET MINAT BELAJAR

Penilai : Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd

Status : Dosen Pembimbing

Petunjuk :

1. Sebagai pedoman mengisi tabel validasi ini, ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan, yaitu:
 - a. Validitas isi
 - 1) Anget sudah sesuai dengan kisi-kisi.
 - 2) Anget dirumuskan dengan singkat dan jelas.
 - b. Bahasa
 - 1) Anget menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.
 - 2) Kalimat anget tidak menimbulkan penafsiran ganda.
 - 3) Rumusan kalimat anget komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti dan menggunakan kata-kata yang dikenal siswa.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan singkatan:
 - a. **TR** : dapat digunakan tanpa revisi
 - b. **R** : harus direvisi

Lembar Validitas Anget Dukungan Minat Belajar


No.	Validasi Isi				Bahasa						Kesimpulan	
	Sesuai Kisi-kisi		Singkat dan Jelas		Sesuai Kaidah		Menimbulkan penafsiran ganda		Komunikatif		TR	R
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
1	√		√		√			√	√		√	
2	√		√		√			√	√		√	
3	√		√		√			√	√		√	
4	√		√		√			√	√		√	
5	√		√		√			√	√		√	
6	√		√		√			√	√		√	

No.	Validasi Isi				Bahasa						Kesimpulan	
	Sesuai Kisi-kisi		Singkat dan Jelas		Sesuai Kaidah		Menimbulkan penafsiran ganda		Komunikatif		TR	R
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
7	√		√		√			√	√		√	
8	√		√		√			√	√		√	
9	√		√		√			√	√		√	
10	√		√		√			√	√		√	
11	√		√		√			√	√		√	
12	√		√		√			√	√		√	
13	√		√		√			√	√		√	
14	√		√		√			√	√		√	
15	√		√		√			√	√		√	
16	√		√		√			√	√		√	
17	√		√		√			√	√		√	
18	√		√		√			√	√		√	
19	√		√		√			√	√		√	
20	√		√		√			√	√		√	
21	√		√		√			√	√		√	
22	√		√		√			√	√		√	
23	√		√		√			√	√		√	
24	√		√		√			√	√		√	
25	√		√		√			√	√		√	
26	√		√		√			√	√		√	

No.	Validasi Isi				Bahasa						Kesimpulan	
	Sesuai Kisi-kisi		Singkat dan Jelas		Sesuai Kaidah		Menimbulkan penafsiran ganda		Komunikatif		TR	R
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
27	√		√		√			√	√		√	
28	√		√		√			√	√		√	
29	√		√		√			√	√		√	
30	√		√		√			√	√		√	
31	√		√		√			√	√		√	
32	√		√		√			√	√		√	
33	√		√		√			√	√		√	
34	√		√		√			√	√		√	
35	√		√		√			√	√		√	
36	√		√		√			√	√		√	
37	√		√		√			√	√		√	
38	√		√		√			√	√		√	
39	√		√		√			√	√		√	
40	√		√		√			√	√		√	

Tegal, 3 Februari 2020

Penilai Ahli I



Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd
NIP 196309231987031001

LEMBAR VALIDITAS ANGGKET MINAT BELAJAR

Penilai : Nardiyahuti, S.Pd.SD.

Status : Guru Kelas V

Petunjuk :

4. Sebagai pedoman mengisi tabel validasi ini, ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan, yaitu:
 - c. Validitas isi
 - 3) Angket sudah sesuai dengan kisi-kisi.
 - 4) Angket dirumuskan dengan singkat dan jelas.
 - d. Bahasa
 - 4) Angket menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.
 - 5) Kalimat angket tidak menimbulkan penafsiran ganda.
 - 6) Rumusan kalimat angket komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti dan menggunakan kata-kata yang dikenal siswa.
5. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
6. Keterangan singkatan:
 - c. **TR** : dapat digunakan tanpa revisi
 - d. **R** : harus direvisi

Lembar Validitas Angket Dukungan Minat Belajar

No.	Validasi Isi				Bahasa						Kesimpulan	
	Sesuai Kisi-kisi		Singkat dan Jelas		Sesuai Kaidah		Menimbulkan penafsiran ganda		Komunikatif		TR	R
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
1	√		√		√			√	√		√	
2	√		√		√			√	√		√	
3	√		√		√			√	√		√	
4	√		√		√			√	√		√	
5	√		√		√			√	√		√	

No.	Validasi Isi				Bahasa						Kesimpulan	
	Sesuai Kisi-kisi		Singkat dan Jelas		Sesuai Kaidah		Menimbulkan penafsiran ganda		Komunikatif		TR	R
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
6	√		√		√			√	√		√	
7	√		√		√			√	√		√	
8	√		√		√			√	√		√	
9	√		√		√			√	√		√	
10	√		√		√			√	√		√	
11	√		√		√			√	√		√	
12	√		√		√			√	√		√	
13	√		√		√			√	√		√	
14	√		√		√			√	√		√	
15	√		√		√			√	√		√	
16	√		√		√			√	√		√	
17	√		√		√			√	√		√	
18	√		√		√			√	√		√	
19	√		√		√			√	√		√	
20	√		√		√			√	√		√	
21	√		√		√			√	√		√	
22	√		√		√			√	√		√	
23	√		√		√			√	√		√	
24	√		√		√			√	√		√	
25	√		√		√			√	√		√	

No.	Validasi Isi				Bahasa						Kesimpulan	
	Sesuai Kisi-kisi		Singkat dan Jelas		Sesuai Kaidah		Menimbulkan penafsiran ganda		Komunikatif		TR	R
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
26	√		√		√			√	√		√	
27	√		√		√			√	√		√	
28	√		√		√			√	√		√	
29	√		√		√			√	√		√	
30	√		√		√			√	√		√	
31	√		√		√			√	√		√	
32	√		√		√			√	√		√	
33	√		√		√			√	√		√	
34	√		√		√			√	√		√	
35	√		√		√			√	√		√	
36	√		√		√			√	√		√	
37	√		√		√			√	√		√	
38	√		√		√			√	√		√	
39	√		√		√			√	√		√	
40	√		√		√			√	√		√	

Tegal, 5 Februari 2020

Penilai Ahli II



NARDIYAHTUTI, S. Pd. SD
NIP. 19751129 200701 2010

TABULASI NILAI ANGKET MINAT BELAJAR UJI COBA

(Bagian 1)

No	Nama Siswa	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Hafiah Danuardi	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2	1	3	1	2	4	4
2	Arya Sholah. W	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2
3	Aufarul Umam	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	3	2	1	2	1	3	2	3	2	3
4	Aunin Athalia	4	2	3	2	3	4	3	2	4	3	2	2	2	1	3	4	2	2	2	2
5	Azka Abdul Fathan	3	2	3	3	4	2	4	4	2	4	1	2	3	3	2	3	1	2	2	2
6	Cinta. M. Salma Putri	2	4	4	4	3	2	3	3	4	4	3	4	4	3	2	3	4	3	3	3
7	Firda Ardina. J	4	3	2	2	2	3	4	2	3	3	4	3	3	3	4	2	3	2	4	3
8	Gusti Tri Wirawan	2	4	2	4	3	2	2	3	4	4	1	1	4	2	3	2	4	2	2	1
9	Inovia Alda. P	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	3	4	2	4	2	4	4	4
10	Karunia Noviani	2	2	4	3	4	2	4	3	4	3	1	3	4	4	3	2	3	2	2	3

No	Nama Siswa	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
11	Khansa Shella. A	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	1	4	3	4	2	3	2	2	1
12	Muh. Galang. F	2	2	3	3	2	3	2	2	1	2	1	3	1	1	3	1	1	2	2	1
13	Selvi Salfira. R	3	2	4	4	3	2	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	1	3	4	2
14	Muhammad Jibril. M	4	4	2	4	2	4	3	4	4	2	2	3	4	3	4	2	3	2	2	2
15	Ardhani Aditya. P	3	2	4	3	3	4	4	3	4	4	2	2	3	3	4	2	3	3	3	3
16	Prabu Mufuh. K. A	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	3	3	1	3	1	2	2
17	M. Asya Noval. S	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2
18	Adam Rafi. A	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	1	4	2	2	2	3	4	4
19	Olivia Charming. A	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	2	3	4	4	1	3	4	2	3	4
20	Rizqi Uliyatun Milda	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	1	3	4	3	4	4	1	2	2	1
21	Devina Putri Syifa. A	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	4	4
22	Ahmad Arief Fauzan	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	2	1	4	4	4	2	4	4
23	Achmad Abdurrofi	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	1	4	2	2	2	2	2	1	3	2

No	Nama Siswa	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
24	Adnan Tyas Ramadani	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	2	4	2	4	4	4	3	2	2	4
25	Alfin Ghinan Izzani	3	4	4	2	4	4	4	2	3	4	2	4	4	3	4	4	4	2	4	4
26	Aulia Agatha	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	3	2	3	3	2	2	4	4
27	Lintang Putri Estiningtyas	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	1	4	3	3	3	3	3	2	4	4
28	Isnawati Kusukma Anjani	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	4	3	3	2
29	Aryan Praditya Budiyo	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	1	3	4	3	3	3	2	2	3	4
30	Wildan Ramadhani Prasetyo	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	2	4	4	3	2	3	4

(Bagian 2)

No	Nama Siswa	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	Hafiah Danuardi	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3
2	Arya Sholah. W	2	4	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	3	4	3	2	2
3	Aufarul Umam	3	2	2	2	2	2	2	4	4	4	3	4	3	2	4	4	4	2	3	3
4	Aunin Athalia	4	2	2	4	4	2	2	4	2	3	2	3	2	1	3	2	4	4	4	4
5	Azka Abdul Fathan	4	2	3	3	2	2	4	3	1	3	1	4	3	1	3	3	2	4	1	3
6	Cinta. M. Salma Putri	3	4	3	3	2	2	4	2	2	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3
7	Firda Ardina. J	2	3	2	3	3	2	3	4	2	3	2	3	4	3	3	2	2	4	3	4
8	Gusti Tri Wirawan	2	3	4	3	1	2	1	3	2	4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3
9	Inovia Alda. P	3	4	4	4	4	4	4	2	3	4	1	4	2	4	3	3	4	4	3	4
10	Karunia Noviani	3	3	3	4	4	2	3	3	2	1	1	4	1	2	2	3	2	3	3	2
11	Khansa Shella. A	4	1	1	3	4	1	1	1	1	2	2	3	4	1	4	2	1	4	2	1
12	Muh. Galang. F	1	1	2	2	2	2	2	3	1	1	3	4	2	3	2	4	2	2	2	3

No	Nama Siswa	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
13	Selvi Salfira. R	3	4	2	3	3	2	4	3	4	2	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4
14	Muhammad Jibril. M	3	2	2	3	3	3	1	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	3	4
15	Ardhani Aditya. P	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3
16	Prabu Mufuh. K. A	2	1	3	1	1	3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3
17	M. Asya Noval. S	2	4	3	3	4	3	3	3	2	3	2	4	2	4	3	4	3	4	4	4
18	Adam Rafi. A	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4	2	3	3	4	4	3	4
19	Olivia Charming. A	3	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4
20	Rizqi Uliyatun Milda	4	1	2	2	4	3	1	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	3	3
21	Devina Putri Syifa. A	4	4	3	3	4	4	2	4	4	3	3	3	4	2	3	4	3	4	2	3
22	Ahmad Arief Fauzan	1	3	4	4	4	4	3	4	2	4	2	4	4	4	3	4	4	4	3	3
23	Achmad Abdurrofi	3	3	3	3	4	4	2	3	4	4	4	3	4	2	2	4	3	4	2	4
24	Adnan Tyas Ramadani	3	4	4	4	4	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	4	4	4	2	3
25	Alfin Ghinan Izzani	2	3	2	2	4	3	2	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4

No	Nama Siswa	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
26	Aulia Agatha	2	2	3	3	4	4	2	3	3	3	4	4	4	2	3	4	3	4	2	3
27	Lintang Putri Estiningtyas	1	4	3	1	4	3	1	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3
28	Isnawati Kusukma Anjani	2	2	3	2	4	2	2	2	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2
29	Aryan Praditya Budiyo	4	2	4	3	4	4	1	3	4	3	3	3	2	4	3	4	4	4	2	2
30	Wildan Ramadhani Prasetyo	4	4	3	2	4	4	2	2	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	3

Lampiran 24

HASIL UJI VALIDITAS ANGGKET MINAT BELAJAR UJI COBA

$r_{\text{tabel}} = 0,361$, Taraf Signifikansi = 5%; dan $n=30$

Nomor Item	<i>Pearson Correlation</i>	Validitas	Nomor Item	<i>Pearson Correlation</i>	Validitas
1	0.485	Valid	21	0.078	Tidak Valid
2	0.487	Valid	22	0.661	Valid
3	0.552	Valid	23	0.392	Valid
4	0.442	Valid	24	0.231	Tidak Valid
5	0.573	Valid	25	0.543	Valid
6	0.443	Valid	26	0.596	Valid
7	0.588	Valid	27	0.283	Tidak Valid
8	0.616	Valid	28	0.296	Tidak Valid
9	0.625	Valid	29	0.539	Valid
10	0.468	Valid	30	0.584	Valid
11	0.307	Tidak Valid	31	0.292	Tidak Valid
12	0.450	Valid	32	0.115	Tidak Valid
13	0.133	Tidak Valid	33	0.290	Tidak Valid
14	0.178	Tidak Valid	34	0.449	Valid
15	-0.137	Tidak Valid	35	0.379	Valid
16	0.566	Valid	36	0.376	Valid
17	0.045	Tidak Valid	37	0.605	Valid
18	0.304	Tidak Valid	38	0.392	Valid
19	0.618	Valid	39	0.285	Tidak Valid
20	0.621	Valid	40	0.309	Tidak Valid

Lampiran 25

HASIL UJI RELIABILITAS ANGGKET MINAT BELAJAR UJI COBA

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,894	40

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal 1	118.00	228.621	.485	.890
Soal 2	118.00	227.241	.487	.890
Soal 3	117.77	227.289	.552	.890
Soal 4	117.80	228.028	.442	.891
Soal 5	117.77	226.806	.573	.889
Soal 6	117.90	228.369	.443	.891
Soal 7	117.73	227.237	.588	.889
Soal 8	117.80	225.131	.616	.889
Soal 9	117.70	223.803	.625	.888
Soal 10	117.63	230.447	.468	.891
Soal 11	119.13	231.706	.307	.893
Soal 12	118.27	227.582	.450	.891
Soal 13	118.13	235.430	.133	.896
Soal 14	118.33	234.989	.178	.895
Soal 15	118.20	243.821	-.137	.900
Soal 16	118.27	223.857	.566	.889
Soal 17	118.60	238.179	.045	.898
Soal 18	118.93	234.547	.304	.893
Soal 19	118.17	224.144	.618	.888
Soal 20	118.30	218.838	.621	.887
Soal 21	118.27	237.168	.078	.897
Soal 22	118.23	218.047	.661	.887
Soal 23	118.23	230.392	.392	.892
Soal 24	118.23	233.909	.231	.894
Soal 25	117.73	223.926	.543	.889
Soal 26	118.20	223.614	.596	.888
Soal 27	118.73	230.271	.283	.894
Soal 28	118.13	231.982	.296	.893
Soal 29	118.33	222.368	.539	.889
Soal 30	117.87	223.223	.584	.889
Soal 31	118.37	231.826	.292	.893

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal 32	117.67	237.471	.115	.895
Soal 33	117.90	231.472	.290	.893
Soal 34	118.20	225.890	.449	.891
Soal 35	118.00	232.276	.379	.892
Soal 36	117.67	231.126	.376	.892
Soal 37	117.90	224.300	.605	.888
Soal 38	117.63	231.344	.392	.892
Soal 39	118.47	234.395	.285	.893
Soal 40	118.00	232.690	.309	.893

KISI-KISI SOAL UJI COBA (PILIHAN GANDA)

Nama Sekolah : SD Negeri Mejasem Barat 01

Kelas/Semester : V/II

Lampiran 26

TEM A	MATERI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	NO. SOAL	Ranah Kognitif	Tingkat Kesukaraan	
8	Mengetahui jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi	3.3	Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	Disajikan soal, siswa mampu mengidentifikasi jenis usaha masyarakat yang tergolong ke dalam bidang ekstraktif.	PG	1	C2	Sedang
				Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan hasil dari produksi agraris	PG	24	C2	Sedang
				Disajikan soal, siswa mampu mendeskripsikan suatu Negara yang menghasilkan banyak produk pertanian.	PG	31	C2	Sedang

			Disajikan soal, siswa mampu mengetahui suatu jenis bidang usaha yang ada di dalam masyarakat.	PG	2,3,23,3 3	C1	Mudah
			Disajikan soal, siswa mampu mengetahui jenis usaha yang terdapat pada sebuah gambar.	PG	4,7	C1	Mudah
			Disajikan soal, siswa dapat membedakan jenis hewan ternak unggas dan yang bukan termasuk hewan ternak unggas.	PG	34	C2	Sedang
			Disajikan soal, siswa dapat mengetahui jenis tanaman yang termasuk ke dalam jenis tanaman perkebunan	PG	32	C2	Sedang
			Disajikan soal, siswa mampu mengetahui contoh usaha yang bisa di lakukan perorangan di dalam masyarakat.	PG	5,6	C2	Sedang
			Disajikan soal, siswa mampu mengetahui jenis usaha masyarakat Indonesia	PG	8,9	C2	Sedang
			Disajikan soal, siswa mampu mendeskripsikan ciri-ciri salah satu jenis usaha	PG	10	C3	Sulit

			Disajikan soal, siswa dapat mendeskripsikan tentang usaha ekonomi yang dikelola kelompok	PG	11,12,13	C3	Sulit
			Disajikan soal, siswa dapat mengetahui berbagai bentuk badan usaha milik Negara (BUMN)	PG	28	C2	Sedang
			Disajikan soal, siswa dapat membedakan antara anggota aktif dengan anggota pasif pada CV	PG	14	C2	Sedang
			Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan Bapak Koperasi Indonesia	PG	30	C1	Mudah
			Disajikan soal, siswa mampu memahami tujuan kegiatan ekonomi kehidupan sehari-hari	PG	21	C2	Sedang
			Disajikan soal, siswa mampu membedakan berbagai bentuk koperasi di Indonesia	PG	22,25,27,29	C3	Sulit
	4.3	Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan	Disajikan soal, siswa mampu mendeskripsikan berbagai kegiatan ekonomi.	PG	15,16,17,19,35	C2	Sedang

		masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	Disajikan soal, siswa dapat mengidentifikasi berbagai kegiatan ekonomi di masyarakat	PG	36,37,38,39,40		
			Disajikan soal, siswa mampu mengetahui hasil dari berbagai jenis pekerjaan	PG	20	C2	Sedang
			Disajikan soal, siswa mampu mengidentifikasi berbagai jenis barang yang termasuk hasil produksi industri	PG	18	C2	Sedang
			Disajikan soal, siswa mampu mengetahui keuntungan dari koperasi	PG	26	C2	Sedang

Lampiran 27**Nama :****No. Presensi :****SOAL TES UJI COBA INSTRUMEN**

Sekolah : SD Negeri Mejasem Barat 01
Muatan Pelajaran : IPS
Materi Pokok : Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi
Kelas / Semester : V / II (Dua)
Waktu pengerjaan : 60 menit

PETUNJUK:

1. Tulislah nama dan nomor absen pada kolom yang disediakan.
2. Kerjakan soal di bawah ini secara individu.
3. Dilarang bekerjasama dan membuka buku.
4. Cermati tiap soal dan telitilah dalam menjawab.

A. BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C, ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!

1. Jenis usaha yang termasuk di bidang ekstraktif, yaitu
 - a. Nelayan
 - b. Salon
 - c. Fotocopi
 - d. Guru
2. Kegiatan usaha di bidang jasa, yaitu
 - a. perkebunan
 - b. Perindustrian
 - c. perbengkelan
 - d. Pertanian
3. Penanaman padi di sawah termasuk usaha di bidang
 - a. Perdagangan
 - b. Ekstraktif
 - c. Pertanian
 - d. Industri

4.



Gambar di atas menunjukkan jenis usaha di bidang

- a. Pertanian
 - b. Perikanan
 - c. Peternakan
 - d. Jasa
5. Usaha salon, fotocopi, dan bengkel merupakan usaha yang dapat dilakukan perorangan yang termasuk pada bidang usaha
- a. Perdagangan
 - b. Pertanian
 - c. Industri kecil
 - d. Jasa
6. Pedagang di pasar merupakan termasuk pada usaha perdagangan yang dapat dikelola
- a. Sendiri/perorangan
 - b. Se RT
 - c. Banyak sekutu
 - d. Dua Sekutu atau lebih

7.



Gambar diatas menunjukkan jenis usaha di bidang

- a. Pertanian
 - b. Pertambangan
 - c. Pertenakan
 - d. Perikanan
8. Kegiatan memproses barang dengan menggunakan sarana dan peralatan (mesin) adalah
- a. Perindustrian
 - b. Perdagangan
 - c. Jasa
 - d. Perikanan
9. Semua hal yang berhubungan dengan jual beli disebut
- a. Perindustrian
 - b. Perdagangan
 - c. Jasa
 - d. Perikanan
10. Sektor industri yang dikelola perorangan adalah industri
- a. Besar
 - b. Rumahan
 - c. Swasta
 - d. Negara
11. Badan usaha yang seluruh atau sebagian modalnya dimiliki oleh Negara disebut
- a. Badan Usaha Milik Swasta (BUMS)
 - b. Perusahaan Listrik Negara (PLN)
 - c. Badan Usaha Milik Negara (BUMN)
 - d. Koperasi
12. Perusahaan jasa yang membantu dalam penyediaan modal, yaitu
- a. Pegadaian
 - b. Asuransi
 - c. koperasi

- d. Bank
13. Pekumpulan dua orang atau lebih untuk mendirikan suatu perusahaan yang di dalamnya ada sekutu aktif dan pasif yaitu
- a. Firma (Fa)
 - b. Perseroan Terbatas (PT)
 - c. Koperasi
 - d. Persekutuan Komanditer (CV)
14. Sekutu yang berperan sebagai investor dan pengelola pada persekutuan komanditer merupakan termasuk ke dalam sekutu
- a. pasif
 - b. aktif
 - c. Perseroan Terbatas (PT)
 - d. Firma (Fa)
15. Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu
- a. usaha angkutan
 - b. usaha tukang cukur
 - c. usaha pelayanan kesehatan
 - d. usaha makanan
16. Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut
- a. produksi
 - b. distribusi
 - c. konsumsi
 - d. produsen
17. Orang yang menggunakan jasa atau barang disebut
- a. produsen
 - b. distributor
 - c. konsumen
 - d. penyalur
18. Produksi televisi, radio, dan telepon termasuk hasil produksi
- a. ekstraktif
 - b. Industri

- c. transportasi
 - d. perdagangan
19. Kegiatan penyaluran barang dari produsen ke konsumen disebut
- a. konsumsi
 - b. distribusi
 - c. perdagangan
 - d. produksi
20. Petani, nelayan dan peternak adalah usaha-usaha yang menghasilkan
- a. jasa
 - b. barang
 - c. konsumsi
 - d. produksi
21. Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi
- a. kebutuhan
 - b. kelangkaan
 - c. konsumsi
 - d. dompet
22. Koperasi yang menyediakan barang-barang kebutuhan sehari-hari dinamakan koperasi
- a. produksi
 - b. jasa
 - c. konsumsi
 - d. simpan pinjam
23. Pekerjaan yang bergerak di bidang jasa, yaitu
- a. pengrajin keramik
 - b. pembuat ukiran
 - c. petugas paramedis
 - d. pembatik kain
24. Berikut adalah contoh hasil dari produksi agraris yaitu
- a. padi dan traktor
 - b. padi dan jagung

- c. jagung dan traktor
 - d. traktor dan cangkul
25. Koperasi yang melayani jasa-jasa seperti jasa pembayaran rekening listrik, telepon, dan pelayanan transportasi adalah
- a. koperasi produksi
 - b. koperasi simpan pinjam
 - c. koperasi konsumsi
 - d. koperasi jasa
26. Keuntungan dari koperasi diperuntukkan bagi para
- a. nasabah
 - b. pemilik saham
 - c. anggota
 - d. keluarga
27. Koperasi yang menyediakan bibit tanaman, pupuk, dan membeli hasil bumi dari para petani adalah
- a. koperasi sekolah
 - b. koperasi unit desa (KUD)
 - c. koperasi petani
 - d. koperasi simpan pinjam
28. Salah satu BUMN yang seluruh modalnya berasal dari negara yaitu
- a. Perusahaan Umum (Perum)
 - b. Perusahaan Perseroan (Persero)
 - c. Perusahaan Jawatan (Perjan)
 - d. Perusahaan swasta
29. Koperasi Sekolah adalah koperasi yang anggotanya adalah
- a. para petani
 - b. para siswa sekolah
 - c. para orang tua
 - d. para pedagang
30. Bapak koperasi Indonesia adalah
- a. Ir. Soekarno

- b. Drs. Mohammad Hatta
 - c. B. J. Habibie
 - d. Teuku Umar
31. Negara kita mempunyai tanah yang subur dan mampu menghasilkan banyak produk pertanian. Oleh karena itu, negara kita dinamakan negara
- a. tradisional
 - b. modern
 - c. maritim
 - d. agraris
32. Berikut ini yang termasuk tanaman perkebunan adalah
- a. teh, kopi, cokelat
 - b. tebu, singkong, ketela
 - c. padi, jagung, kacang
 - d. cokelat, teh, padi
33. Dokter bekerja di bidang
- a. jasa
 - b. layanan kesehatan
 - c. kerja sosial
 - d. layanan masyarakat
34. Berikut ini yang termasuk hewan ternak unggas yaitu
- a. ayam, kambing, dan domba
 - b. sapi, kerbau, dan kuda
 - c. ayam, itik, dan burung
 - d. kambing, domba, dan kelinci
35. Kegiatan memakai barang atau jasa dinamakan kegiatan
- a. pemborosan
 - b. distribusi
 - c. konsumsi
 - d. produksi
36. Berikut ini yang merupakan kegiatan distribusi adalah
- a. mengangkut hasil pertanian

- b. membuat tempe
 - c. menanam durian
 - d. memakai sepatu
37. Pak Anto bekerja sebagai sopir, maka jenis usaha yang dia lakukan adalah
- a. agraris
 - b. industri
 - c. jasa
 - d. perdagangan
38. Bu Wayan membangun sebuah perusahaan tempe. Jenis usaha bu Wayan adalah
- a. agraris
 - b. jasa
 - c. industri
 - d. perdagangan
39. Di bawah ini yang merupakan kegiatan konsumsi adalah
- a. Ida membuat pisang goreng untuk dijual di kantin sekolah
 - b. Anton menjual roti bakar di warung makan
 - c. Widi sedang makan nasi goreng
 - d. Budi bermain layang-layang
40. Ali seorang pedagang minuman yang menjajakan dagangannya di terminal setiap sore sepulang sekolah. Dalam kegiatan ekonomi, Ali termasuk
- a. produsen
 - b. pengusaha
 - c. konsumen
 - d. distributor

Lampiran 28**KUNCI JAWABAN SOAL TES UJI COBA**

Sekolah : SD Negeri Mejasem Barat 01
 Muatan Pelajaran : IPS
 Materi Pokok : Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi
 Kelas / Semester : V / II (Dua)

- | | |
|---------------------------------------|--|
| 1) a. nelayan | 21) a. kebutuhan |
| 2) c. perbengkelan | 22) c. konsumsi |
| 3) c. pertanian | 23) c. petugas paramedis |
| 4) c. peternakan | 24) b. padi dan jagung |
| 5) d. jasa | 25) d. koperasi jasa |
| 6) a. sendiri/perorangan | 26) c. anggota |
| 7) b. pertambangan | 27) b. koperasi unit desa (KUD) |
| 8) a. perindustrian | 28) b. Perusahaan Perseroan
(Persero) |
| 9) b. perdagangan | 29) b. para siswa sekolah |
| 10) b. rumahan | 30) b. Drs. Mohammad Hatta |
| 11) c. BUMN | 31) d. agraris |
| 12) c. koperasi | 32) a. teh, kopi, cokelat |
| 13) d. Persekutuan
Komanditer (CV) | 33) a. jasa |
| 14) b. aktif | 34) c. ayam, itik, dan burung |
| 15) d. usaha makanan | 35) c. konsumsi |
| 16) a. produksi | 36) a. mengangkut hasil pertanian |
| 17) c. konsumen | 37) c. jasa |
| 18) b. industri | 38) c. industri |
| 19) b. distribusi | 39) c. widi sedang makan nasi
goring |
| 20) b. barang | 40) d. distributor |

PEDOMAN PENSKORAN SOAL TES UJI COBA INSTRUMEN

Skor jawaban benar = 1

Skor jawaban salah = 0

Penilaian:

$$NA = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan: NA = Nilai Akhir

B = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

**LEMBAR VALIDITAS BUTIR SOAL
OLEH PENILAI AHLI I**

Muatan Pelajaran : IPS

Kelas/ Semester : V/ 2

Petunjuk!

Berilah tanda *ceklist* (✓) atau tanda silang (x) pada kolom yang tersedia berdasarkan pendapat Bapak/Ibu setelah membaca dan memeriksa butir-butir soal evaluasi IPS. Jika butir soal sesuai dengan kriteria telaah, maka berilah tanda *ceklist* (✓). Jika butir soal tidak sesuai dengan kriteria telaah, maka berilah tanda silang (x)

NO 1-20

No.	Aspek yang diperhatikan	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A.	Materi																				
1	Soal sudah sesuai dengan indikator soal dan kisi-kisi soal.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Materi yang ditanyakan sesuai dengan jenis tes/ bentuk soal yang dipergunakan.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	Pilihan jawaban homogen dan logis.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Hanya ada satu kunci jawaban.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
B.	Konstruksi																				
5	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

No.	Aspek yang diperhatikan	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
6	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
7	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8	Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10	Gambar, grafik, tabel diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
11	Panjang pilihan jawaban relatif sama	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
12	Pilihan jawaban tidak menggunakan “semua jawaban di atas salah/ benar dan sejenisnya”.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
13	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/ waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
14	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
C.	Budaya/ Bahasa																				
15	Bahasa soal sudah komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
16	Soal sudah menggunakan bahasa Indonesia yang baku.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
17	Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang diperhatikan	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	setempat/ tabu.																				
18	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

NO 21-40

No.	Aspek yang diperhatikan	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
A.	Materi																				
1	Soal sudah sesuai dengan indikator soal dan kisi-kisi soal.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2	Materi yang ditanyakan sesuai dengan jenis tes/ bentuk soal yang dipergunakan.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3	Pilihan jawaban homogen dan logis.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4	Hanya ada satu kunci jawaban.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
B.	Konstruksi																				
5	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang diperhatikan	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
7	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8	Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10	Gambar, grafik, tabel diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
11	Panjang pilihan jawaban relatif sama	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
12	Pilihan jawaban tidak menggunakan “semua jawaban di atas salah/ benar dan sejenisnya”.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
13	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
14	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
C.	Budaya/ Bahasa																				
15	Bahasa soal sudah komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
16	Soal sudah menggunakan bahasa Indonesia yang baku.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
17	Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/ tabu.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang diperhatikan	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
18	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Tegal, 3 Februari 2020

Penilai Ahli I

Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd
NIP 196309231987031001

LEMBAR VALIDITAS BUTIR SOAL**OLEH PENILAI AHLI II**

Muatan Pelajaran : IPS

Kelas/ Semester : V/ 2

Petunjuk!

Berilah tanda *ceklist* (✓) atau tanda silang (x) pada kolom yang tersedia berdasarkan pendapat Bapak/Ibu setelah membaca dan memeriksa butir-butir soal evaluasi IPS. Jika butir soal sesuai dengan kriteria telaah, maka berilah tanda *ceklist* (✓). Jika butir soal tidak sesuai dengan kriteria telaah, maka berilah tanda silang (x)

NO 1-20

No.	Aspek yang diperhatikan	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A.	Materi																				
1	Soal sudah sesuai dengan indikator soal dan kisi-kisi soal.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Materi yang ditanyakan sesuai dengan jenis tes/ bentuk soal yang dipergunakan.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	Pilihan jawaban homogen dan logis.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Hanya ada satu kunci jawaban.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
B.	Konstruksi																				
5	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas,	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

No.	Aspek yang diperhatikan	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	dan tegas.																				
6	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
7	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8	Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10	Gambar, grafik, tabel diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
11	Panjang pilihan jawaban relatif sama	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
12	Pilihan jawaban tidak menggunakan “semua jawaban di atas salah/ benar dan sejenisnya”.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
13	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/ waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
14	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
C.	Budaya/ Bahasa																				
15	Bahasa soal sudah komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
16	Soal sudah menggunakan bahasa Indonesia yang baku.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang diperhatikan	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
17	Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/ tabu.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
18	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

NO 21-40

No.	Aspek yang diperhatikan	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
A.	Materi																				
1	Soal sudah sesuai dengan indikator soal dan kisi-kisi soal.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2	Materi yang ditanyakan sesuai dengan jenis tes/ bentuk soal yang dipergunakan.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3	Pilihan jawaban homogen dan logis.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4	Hanya ada satu kunci jawaban.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
B.	Konstruksi																				
5	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang diperhatikan	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	saja.																				
7	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8	Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10	Gambar, grafik, tabel diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
11	Panjang pilihan jawaban relatif sama	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
12	Pilihan jawaban tidak menggunakan “semua jawaban di atas salah/ benar dan sejenisnya”.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
13	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/ waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
14	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
C.	Budaya/ Bahasa																				
15	Bahasa soal sudah komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
16	Soal sudah menggunakan bahasa Indonesia yang baku.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
17	Soal tidak menggunakan bahasa yang	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang diperhatikan	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	berlaku setempat/ tabu.																				
18	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/ kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Tegal, 5 Februari 2020

Penilai Ahli II



NARDIYAHTUTI, S. Pd. SD
NIP. 19751129 200701 2010

TABULASI NILAI SOAL TES HASIL BELAJAR UJI COBA

Lampiran 31

(Bagian Pertama)

No	Nama Siswa	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Hafiah Danuardi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1
2	Arya Sholah. W	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
3	Aufarul Umam	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
4	Aunin Athalia	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	Azka Abdul Fathan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	Cinta. M. Salma Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
7	Firda Ardina. J	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
8	Gusti Tri Wirawan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
9	Inovia Alda. P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1
10	Karunia Noviani	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
11	Khansa Shella. A	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1

No	Nama Siswa	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
12	Muh. Galang. F	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
13	Selvi Salfira. R	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1
14	Muhammad Jibril. M	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1
15	Ardhani Aditya. P	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1
16	Prabu Mufuh. K. A	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0
17	M. Asya Noval. S	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1
18	Adam Rafi. A	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
19	Olivia Charming. A	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
20	Rizqi Uliyatun Milda	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0
21	Devina Putri Syifa. A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
22	Ahmad Arief Fauzan	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
23	Achmad Abdurrofi	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0
24	Adnan Tyas Ramadani	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0

No	Nama Siswa	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
25	Alfin Ghinan Izzani	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1
26	Aulia Agatha	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0
27	Lintang Putri Estiningtyas	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0
28	Isnawati Kusukma Anjani	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
29	Aryan Praditya Budiyo	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0
30	Wildan Ramadhani Prasetyo	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0

(Bagian 2)

No	Nama Siswa	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	Hafiah Danuardi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Arya Sholah. W	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Aufarul Umam	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Aunin Athalia	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
5	Azka Abdul Fathan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
6	Cinta. M. Salma Putri	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
7	Firda Ardina. J	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
8	Gusti Tri Wirawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
9	Inovia Alda. P	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0
10	Karunia Noviani	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
11	Khansa Shella. A	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
12	Muh. Galang. F	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

No	Nama Siswa	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
13	Selvi Salfira. R	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
14	Muhammad Jibril. M	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	
15	Ardhani Aditya. P	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	
16	Prabu Mufuh. K. A	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	
17	M. Asya Noval. S	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	
18	Adam Rafi. A	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	
19	Olivia Charming. A	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	
20	Rizqi Uliyatun Milda	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	
21	Devina Putri Syifa. A	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
22	Ahmad Arief Fauzan	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	
23	Achmad Abdurrofi	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	
24	Adnan Tyas Ramadani	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	
25	Alfin Ghinan Izzani	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	

No	Nama Siswa	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
26	Aulia Agatha	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0
27	Lintang Putri Estiningtyas	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0
28	Isnawati Kusukma Anjani	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0
29	Aryan Praditya Budiyo	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0
30	Wildan Ramadhani Prasetyo	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0

Lampiran 32

HASIL UJI VALIDITAS SOAL TES HASIL BELAJAR UJI COBA

$r_{\text{tabel}} = 0,361$, Taraf Signifikansi = 5%; dan $n=30$

Nomor Item	<i>Pearson Correlation</i>	Validitas	Nomor Item	<i>Pearson Correlation</i>	Validitas
1	0.533	Valid	21	0.639	Valid
2	0.520	Valid	22	0.584	Valid
3	0.586	Valid	23	0.495	Valid
4	0.544	Valid	24	0.534	Valid
5	0.592	Valid	25	0.487	Valid
6	0.743	Valid	26	0.484	Valid
7	0.544	Valid	27	0.537	Valid
8	0.534	Valid	28	0.499	Valid
9	0.553	Valid	29	0.424	Valid
10	0.501	Valid	30	0.632	Valid
11	0.531	Valid	31	0.557	Valid
12	0.520	Valid	32	0.619	Valid
13	0.584	Valid	33	0.478	Valid
14	0.492	Valid	34	0.667	Valid
15	0.619	Valid	35	0.443	Valid
16	0.510	Valid	36	0.601	Valid
17	0.463	Valid	37	0.525	Valid
18	0.633	Valid	38	0.664	Valid
19	0.520	Valid	39	0.601	Valid
20	0.630	Valid	40	0.478	Valid

Lampiran 33

HASIL UJI RELIABILITAS SOAL TES HASIL BELAJAR UJI COBA

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.950	40

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal 1	23.43	115.289	.533	.948
Soal 2	23.40	115.490	.520	.949
Soal 3	23.33	115.057	.586	.948
Soal 4	23.37	115.344	.544	.948
Soal 5	23.43	114.668	.592	.948
Soal 6	23.50	113.017	.743	.947
Soal 7	23.33	115.471	.544	.948
Soal 8	23.30	115.734	.534	.948
Soal 9	23.43	115.082	.553	.948
Soal 10	23.50	115.569	.501	.949
Soal 11	23.33	115.609	.531	.948
Soal 12	23.43	115.426	.520	.949
Soal 13	23.70	115.252	.584	.948
Soal 14	23.70	116.148	.492	.949
Soal 15	23.30	114.907	.619	.948
Soal 16	23.23	116.392	.510	.949
Soal 17	23.50	115.983	.463	.949
Soal 18	23.70	114.769	.633	.948
Soal 19	23.30	115.872	.520	.949
Soal 20	23.27	115.030	.630	.948
Soal 21	23.23	115.220	.639	.948
Soal 22	23.30	115.252	.584	.948
Soal 23	23.50	115.638	.495	.949
Soal 24	23.50	115.224	.534	.948
Soal 25	23.43	115.771	.487	.949
Soal 26	23.37	115.964	.484	.949
Soal 27	23.37	115.413	.537	.948
Soal 28	23.30	116.079	.499	.949
Soal 29	23.50	116.397	.424	.949
Soal 30	23.23	115.289	.632	.948

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal 31	23.27	115.720	.557	.948
Soal 32	23.30	114.907	.619	.948
Soal 33	23.30	116.286	.478	.949
Soal 34	23.27	114.685	.667	.948
Soal 35	23.17	117.523	.443	.949
Soal 36	23.23	115.564	.601	.948
Soal 37	23.23	116.254	.525	.948
Soal 38	23.57	113.909	.664	.947
Soal 39	23.73	115.306	.601	.948
Soal 40	23.70	116.286	.478	.949

Lampiran 34

HASIL UJI TARAF KESUKARAN UJI COBA

No. Soal	Indeks Kesukaran	Kategori	No. Soal	Indeks Kesukaran	Kategori
1	0,566	Sedang	21	0,766	Mudah
2	0,6	Sedang	22	0,7	Sedang
3	0,666	Sedang	23	0,5	Sedang
4	0,633	Sedang	24	0,5	Sedang
5	0,566	Sedang	25	0,566	Sedang
6	0,5	Sedang	26	0,633	Sedang
7	0,666	Sedang	27	0,633	Sedang
8	0,7	Sedang	28	0,7	Sedang
9	0,566	Sedang	29	0,5	Sedang
10	0,5	Sedang	30	0,766	Mudah
11	0,666	Sedang	31	0,733	Mudah
12	0,566	Sedang	32	0,7	Sedang
13	0,3	Sukar	33	0,7	Sedang
14	0,3	Sukar	34	0,733	Mudah
15	0,7	Sedang	35	0,833	Mudah
16	0,766	Mudah	36	0,766	Mudah
17	0,5	Sedang	37	0,766	Mudah
18	0,3	Sukar	38	0,433	Sedang
19	0,7	Sedang	39	0,266	Sukar
20	0,733	Mudah	40	0,3	Sukar

Lampiran 35

HASIL DAYA PEMBEDA UJI COBA

No. Soal	Indeks Daya Beda	Kategori	No. Soal	Indeks Daya Beda	Kategori
1	0,466	Baik	21	0,466	Baik
2	0,533	Baik	22	0,466	Baik
3	0,533	Baik	23	0,4	Cukup
4	0,466	Baik	24	0,4	Cukup
5	0,466	Baik	25	0,6	Baik
6	0,733	Baik Sekali	26	0,466	Baik
7	0,533	Baik	27	0,333	Baik
8	0,466	Baik	28	0,47	Baik
9	0,466	Baik	29	0,466	Baik
10	0,4	Cukup	30	0,466	Baik
11	0,666	Baik	31	0,533	Baik
12	0,466	Baik	32	0,6	Baik
13	0,466	Baik	33	0,4	Cukup
14	0,466	Baik	34	0,533	Baik
15	0,6	Baik	35	0,333	Baik
16	0,466	Baik	36	0,466	Baik
17	0,6	Baik	37	0,333	Cukup
18	0,466	Baik	38	0,733	Baik Sekali
19	0,466	Baik	39	0,533	Baik
20	0,466	Baik	40	0,466	Baik

Lampiran 36

**LEMBAR PENGAMATAN PERTEMUAN PERTAMA
MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI**

**LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN MUATAN PELAJARAN IPS
MEDIA PERMAINAN MONOPOLI**

No	Aspek yang diamati	Ada	Skor			
			1	2	3	4
1	Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 anak.	✓			✓	
2	Guru menjelaskan cara bermain permainan monopoli	✓			✓	
3	Guru merespon pertanyaan dari anak jika ada anak yang bertanya tentang cara bermain permainan monopoli yang kurang dipahami	✓				✓
4	Guru membagikan alat permainan monopoli	✓				✓
5	Siswa bermain monopoli dengan dibimbing guru	✓				✓
6	Guru mengamati kegiatan bermain monopoli.	✓				✓
Jumlah						22
Rata-rata						3,6
Persentase (%)						81,6 %

Keterangan: 4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

Tegal, 18 Februari 2020

Observer,



NARDIYAHTUTI, S. Pd. SD
NIP. 19751129 200701 2010

Lampiran 37

**LEMBAR PENGAMATAN PERTEMUAN KEDUA
MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI**

**LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN MUATAN PELAJARAN IPS
MEDIA PERMAINAN MONOPOLI**

No	Aspek yang diamati	Ada	Skor			
			1	2	3	4
1	Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 anak.	✓				✓
2	Guru menjelaskan cara bermain permainan monopoli	✓			✓	
3	Guru merespon pertanyaan dari anak jika ada anak yang bertanya tentang cara bermain permainan monopoli yang kurang dipahami	✓				✓
4	Guru membagikan alat permainan monopoli	✓				✓
5	Siswa bermain monopoli dengan dibimbing guru	✓				✓
6	Guru mengamati kegiatan bermain monopoli.	✓				✓
Jumlah						23
Rata-rata						3,8
Persentase (%)						85,8%

Keterangan: 4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

Tegal, 20 Februari 2020

Observer,



NARDIYAHTUTI, S. Pd. SD
NIP. 19751129 200701 2010

Lampiran 38

**LEMBAR PENGAMATAN PERTEMUAN KETIGA
MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI**

**LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN MUATAN PELAJARAN IPS
MEDIA PERMAINAN MONOPOLI**

No	Aspek yang diamati	Ada	Skor			
			1	2	3	4
1	Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 anak.	✓				✓
2	Guru menjelaskan cara bermain permainan monopoli	✓				✓
3	Guru merespon pertanyaan dari anak jika ada anak yang bertanya tentang cara bermain permainan monopoli yang kurang dipahami	✓				✓
4	Guru membagikan alat permainan monopoli	✓				✓
5	Siswa bermain monopoli dengan dibimbing guru	✓				✓
6	Guru mengamati kegiatan bermain monopoli.	✓				✓
Jumlah						24
Rata-rata						4
Persentase (%)						100 %

Keterangan: 4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

Tegal, 25 Februari 2020

Observer,



NARDIYAHTUTI, S. Pd. SD
NIP. 19751129 200701 2010

Lampiran 39

**LEMBAR PENGAMATAN PERTEMUAN KEEMPAT
MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI**

**LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN MUATAN PELAJARAN IPS
MEDIA PERMAINAN MONOPOLI**

No	Aspek yang diamati	Ada	Skor			
			1	2	3	4
1	Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 anak.					✓
2	Guru menjelaskan cara bermain permainan monopoli					✓
3	Guru merespon pertanyaan dari anak jika ada anak yang bertanya tentang cara bermain permainan monopoli yang kurang dipahami					✓
4	Guru membagikan alat permainan monopoli					✓
5	Siswa bermain monopoli dengan dibimbing guru					✓
6	Guru mengamati kegiatan bermain monopoli.			✓		
Jumlah						23
Rata-rata						3,8
Persentase (%)						95,8 %

Keterangan: 4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

Tegal, 27 Februari 2020

Observer,



NARDIYAHTUTI, S. Pd. SD
NIP. 19751129 200701 2010

Lampiran 40

**LEMBAR PENGAMATAN PERTEMUAN PERTAMA
MEDIA PEMBELAJARAN KONVENSIONAL (GAMBAR)**

**LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN IPS
MENGUNAKAN MEDIA KONVENSIONAL (GAMBAR)**

No	Aspek yang diamati	Ada	Skor			
			1	2	3	4
1	Guru menunjukkan sebuah gambar sesuai materi pelajaran.	✓				✓
2	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media gambar.	✓			✓	
3	Guru membagi kelompok yang terdiri dari 5-6 anak.	✓			✓	
4	Guru membagikan lembar kerja kepada masing-masing kelompok.	✓				✓
5	Guru mengamati kerja kelompok siswa.	✓				✓
6	Guru memberikan bimbingan kepada siswa.	✓				✓
Jumlah						22
Rata-rata						3,6
Persentase (%)						81,6%

Keterangan : 4 = sangat baik
3 = baik
2 = cukup
1 = kurang

Tegal, 17 Februari 2020
Observer,



SITI NADIROH, S. Pd.
NIP.19621019 198304 2 002

Lampiran 41

**LEMBAR PENGAMATAN PERTEMUAN KEDUA
MEDIA PEMBELAJARAN KONVENSIONAL (GAMBAR)**

**LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN MUATAN PELAJARAN IPS
MENGUNAKAN MEDIA KONVENSIONAL (GAMBAR)**

No	Aspek yang diamati	Ada	Skor			
			1	2	3	4
1	Guru menunjukkan sebuah gambar sesuai materi pelajaran	✓				✓
2	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media gambar	✓			✓	
3	Guru membagi kelompok yang terdiri dari 5-6 anak	✓				✓
4	Guru membagikan lembar kerja kepada masing-masing kelompok.	✓				✓
5	Guru mengamati kerja kelompok siswa.	✓				✓
6	Guru memberikan bimbingan kepada siswa.	✓				✓
Jumlah			23			
Rata-rata			3,8			
Persentase (%)			95,8 %			

Keterangan : 4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

Tegal, 21 Februari 2020

Observer,



SITI NADIROH, S. Pd
NIP. 19621019 198304 2 002

Lampiran 42

**LEMBAR PENGAMATAN PERTEMUAN KETIGA
MEDIA PEMBELAJARAN KONVENSIONAL (GAMBAR)**

**LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN MUATAN PELAJARAN IPS
MENGUNAKAN MEDIA KONVENSIONAL (GAMBAR)**

No	Aspek yang diamati	Ada	Skor			
			1	2	3	4
1	Guru menunjukkan sebuah gambar sesuai materi pelajaran	✓				✓
2	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media gambar	✓				✓
3	Guru membagi kelompok yang terdiri dari 5-6 anak	✓				✓
4	Guru membagikan lembar kerja kepada masing-masing kelompok.	✓				✓
5	Guru mengamati kerja kelompok siswa.	✓			✓	
6	Guru memberikan bimbingan kepada siswa.	✓				✓
Jumlah						23
Rata-rata						3,8
Persentase (%)						95,8%

Keterangan : 4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

Tegal, 24 Februari 2020

Observer,

SITI NADIROH, S. Pd
NIP. 19621019 198304 2 002

Lampiran 43

**LEMBAR PENGAMATAN PERTEMUAN KEEMPAT
MEDIA PEMBELAJARAN KONVENSIONAL (GAMBAR)**

**LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN MUATAN PELAJARAN IPS
MENGUNAKAN MEDIA KONVENSIONAL (GAMBAR)**

No	Aspek yang diamati	Ada	Skor			
			1	2	3	4
1	Guru menunjukkan sebuah gambar sesuai materi pelajaran	✓				✓
2	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media gambar	✓			✓	
3	Guru membagi kelompok yang terdiri dari 5-6 anak	✓				✓
4	Guru membagikan lembar kerja kepada masing-masing kelompok.	✓				✓
5	Guru mengamati kerja kelompok siswa.	✓				✓
6	Guru memberikan bimbingan kepada siswa.	✓				✓
Jumlah						23
Rata-rata						3,8
Persentase (%)						95,8 %

Keterangan : 4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

Tegal, 28 Februari 2020

Observer,



SITI NADIROH, S. Pd
NIP. 19621019 198304 2 002

Lampiran 44

**KISI-KISI TES AWAL DAN TES AKHIR
ANGKET MINAT BELAJAR**

Muatan Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : V/II

Materi Pokok : Mengetahui Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi

No.	Dimensi	Indikator	Nomor Soal Positif	Nomor Soal Negatif	Jumlah
1	Kesukaan	Gairah Inisiatif	1, 9	25	3
			2, 6	13	3
2	Ketertarikan	Responsif Kesegeraan	14, 18	10	3
			5	21	2
3	Perhatian	Konsentrasi Ketelitian	4, 7	24	3
			12, 22	15	3
4	Keterlibatan	Kemauan Keuletan Kerja Keras	20, 23	17	3
			8, 19	11	3
			3	16	2
Jumlah			16	9	25

Sudaryono (2019:299)

Pedoman Penskoran:

No.	Jenis Pernyataan	Pensekoran			
		SL	SR	JR	TP
1.	Pernyataan Positif	4	3	2	1
2.	Pernyataan Negatif	1	2	3	4

Sugiyono (2014:136)

Keterangan:

SL : Selalu

JR : Jarang

SR : Seing

TP : Tidak Pernah

Lampiran 45**ANGKET MINAT BELAJAR MUATAN PELAJARAN IPS
MATERI MENGENAL JENIS-JENIS USAHA DAN KEGIATAN EKONOMI**

Nama : _____

Kelas : _____

No. Absen : _____

Pengantar

- Angket ini digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa pada muatan pelajaran IPS.
- Pengisian angket ini tidak memengaruhi nilai siswa pada muatan pelajaran apapun.
- Isilah angket dengan sejujur-jujurnya.
- Periksa kembali angket sebelum diserahkan.

Petunjuk Pengisian Angket

- Tulislah identitas secara lengkap terlebih dahulu
- Bacalah angket di bawah ini dengan seksama dan jawablah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
- Berilah tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang disediakan.

Keterangan Pilihan Jawaban

SL = Selalu (apabila dilakukan secara terus-menerus).

SR = Sering (apabila dilakukan secara terus menerus, namun pernah sekali tidak melakukannya).

JR = Jarang (apabila tidak dilakukan dan lebih banyak tidak melakukan).

TP = Tidak Pernah (apabila tidak pernah melakukan sama sekali).

No.	Pertanyaan	SL	SR	JR	TP
1.	Saya senang saat belajar IPS				
2.	Saya membuka buku untuk memahami materi saat pembelajaran.				
3.	Saya belajar dengan baik untuk mendapatkan nilai yang memuaskan.				
4.	Saya mendengarkan guru yang sedang menyampaikan materi pelajaran.				
5.	saya memperhatikan posisi guru saat sedang mengajar.				
6.	Saya giat menulis informasi penting dari bacaan maupun penjelasan dari guru.				
7.	Saya memperhatikan gambar yang guru tunjukkan.				
8.	Saya berusaha memahami setiap pernyataan yang diterangkan oleh guru.				
9.	Saya masuk kelas sebelum guru masuk untuk memulai pembelajaran.				
10.	Saya diam saja saat guru bertanya.				
11.	Saya hanya mengerjakan soal yang saya bisa.				
12.	Saya meneliti kembali jawaban saya sebelum dikumpulkan kepada guru.				
13.	Saya diam jika saya kurang paham dengan penjelasan guru.				
14.	Saya senang saat menjawab pertanyaan sulit kemudian memberikan pendapat dengan baik.				
15.	Saya diam saat guru salah menjelaskan materi IPS				

No.	Pertanyaan	SL	SR	JR	TP
16.	Saya asik bermain saat pembelajaran IPS sedang berlangsung.				
17.	Saya malas menjawab pertanyaan dari guru saat pembelajaran IPS akan berakhir.				
18.	Saya memberikan pendapat saat guru meminta saya untuk berpendapat tentang materi mengenal jenis-jenis usaha kegiatan ekonomi.				
19.	Saat di rumah saya mempelajari kembali materi IPS yang diajarkan oleh guru.				
20.	Pelajaran IPS yang diajarkan guru saya manfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.				
21.	Saya santai dalam mengerjakan tugas kelompok karena sudah ada teman yang mengerjakan.				
22.	Saya mencermati soal dengan teliti sebelum menjawab.				
23.	Saya ikut bekerjasama dengan teman sekelompok untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
24.	Saya tidak memperhatikan teman yang sedang menyampaikan hasil kelompok di depan kelas.				
25.	Saya mengerjakan PR mendadak saat di sekolah.				

**TABULASI HASIL TES AWAL ANGKET MINAT BELAJAR
KELAS EKSPERIMEN**

No	Nama Siswa	Nomor Angket																									Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	Adinda Syalwa Apriliana	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	1	4	1	4	4	3	3	4	4	3	2	4	4	65
2	Akhmad Zaki Fadhilah	2	2	3	2	2	3	3	3	3	1	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	56
3	Anwar Rafi Ibrahim	3	4	3	2	3	4	2	3	4	4	2	3	4	4	4	2	2	4	2	4	4	3	4	3	4	81
4	Astiana Khoirunisa	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	4	3	3	2	4	3	3	2	2	4	4	4	4	4	72
5	Asyafa Putri Raissa	2	2	2	2	3	2	2	2	2	4	2	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	71
6	Awaludin Mahrifatullah	2	3	2	2	2	3	2	2	3	4	1	3	2	4	3	2	1	3	4	3	4	4	4	4	1	68
7	Ayub Fadil Amin	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	4	1	4	1	4	4	2	2	2	1	3	2	2	2	59
8	Dealova Air Ramadhani	4	3	4	4	3	3	3	3	3	1	3	3	2	2	3	2	4	4	3	2	3	3	3	2	3	73
9	Dede Bagus Setyawan	2	2	3	4	3	2	3	4	3	2	1	3	3	1	4	2	4	3	3	1	3	3	3	3	4	69
10	Dina Ashfiya	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	4	2	3	3	2	2	2	1	2	4	1	3	4	4	61

No	Nama Siswa	Nomor Angket																									Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
11	Farkhatunnisa	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	1	4	4	1	4	4	4	2	2	2	4	3	3	3	4	69
12	Fitra Kharisma	3	4	2	4	2	2	4	4	2	4	4	2	4	2	1	2	4	4	2	2	4	2	4	3	4	75
13	Indri Icahyawati	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	4	2	2	3	3	4	3	4	3	1	4	3	2	1	66
14	Irsyad Dani Maulana	2	2	3	4	3	2	3	3	2	2	3	3	3	1	3	2	4	3	2	2	4	4	3	2	2	67
15	Krisna Cipta Ramadan	2	2	3	3	2	2	2	1	3	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	2	2	3	2	2	1	60
16	Muhamad Rizki Pramudya	2	3	2	2	2	3	2	2	3	4	1	3	2	3	3	2	1	3	4	3	4	2	4	4	1	65
17	Muhammad Atiq Maulana	2	2	1	2	3	4	3	2	4	4	3	4	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	58
18	Muhammad Azmi	3	3	2	1	1	2	4	3	3	4	3	4	2	4	2	1	4	3	2	1	4	3	2	4	4	69
19	Muhammad Hasbi	1	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	2	2	1	1	3	3	3	1	4	3	2	2	3	3	63
20	Muhammad Umar Khalfid	2	3	4	2	4	2	4	2	2	4	2	2	4	2	1	3	3	3	1	4	2	2	2	1	1	62
21	Nur Faizah	3	2	2	3	1	2	2	2	2	4	4	3	4	3	3	2	2	2	1	3	3	2	2	2	4	63
22	Panji Agri Pradita	2	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	51
23	Rahma Nur Shafa	3	2	2	2	1	3	2	3	2	2	2	4	2	4	4	2	1	3	2	2	1	2	4	2	2	59
24	Riyan Kasela	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	4	1	4	3	3	2	2	2	2	2	4	4	4	63

No	Nama Siswa	Nomor Angket																									Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
25	Rizka Fanny Rahmaeningrum	3	1	2	1	1	1	2	2	2	3	2	4	2	3	2	3	2	4	4	3	4	4	4	3	4	66
26	Sarah Maulida	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2	4	2	4	68
27	Varel Hidayat	2	4	3	4	2	3	4	3	2	3	3	3	2	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	73
28	Yoga Pratama Saputra	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	1	3	3	3	2	2	1	3	4	3	4	2	4	4	4	67

TABULASI HASIL TES AWAL ANGKET MINAT BELAJAR
KELAS KONTROL

Lampiran 47

No	Nama Siswa	Nomor Angket																									Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	Abdul Rohman Al Aziz	4	2	4	2	2	3	1	4	3	3	3	1	3	3	2	2	2	2	4	2	2	4	3	3	3	67
2	Achmad Firmansyah	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	4	3	2	3	3	3	3	3	2	4	65
3	Agus Arif Susanto	2	3	4	3	2	1	4	4	4	3	2	2	3	2	1	2	2	2	1	3	1	4	3	2	2	62
4	Ahmad Taifur Muhtamami	2	4	3	3	3	2	4	2	3	3	2	2	2	1	2	2	3	2	1	3	3	2	3	2	3	62
5	Ananda Bagas Ramadan	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	65
6	Atiqotul Maula	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	72
7	Bayu Ananda Pratama	2	2	3	2	2	2	2	2	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	1	4	73
8	Dian Kumala Ramadhani	2	3	3	3	3	4	3	2	4	4	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	69
9	Ginanti Putri Utami	2	3	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	4	2	2	2	2	1	63
10	Guntur Bagus Prasetio	2	3	4	3	2	1	4	4	4	2	2	2	3	2	1	2	2	2	1	3	2	4	4	2	2	63
11	Maulana Ferdi Hasan	2	3	4	4	3	3	4	3	4	2	1	4	3	4	3	2	2	2	3	4	2	4	3	3	1	73

No	Nama Siswa	Nomor Angket																									Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
12	Moh Muqhni Labib	2	2	2	3	2	2	2	2	4	2	1	3	1	1	2	1	4	4	3	4	2	2	4	1	1	57
13	Muh Haidar Pratama	3	2	2	2	3	3	2	3	2	4	1	2	2	4	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	4	59
14	Muhamad Yudha Prasistya	2	2	3	2	2	2	2	2	3	4	1	4	3	2	2	3	4	3	2	2	4	3	3	4	4	68
15	Muhammad Aditya Nurdiansyah	3	4	4	3	2	2	3	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	75
16	Muhammad Ali Zaenal Abidin	1	2	2	2	1	3	3	2	2	3	1	4	4	4	1	1	1	4	2	4	3	2	2	4	1	59
17	Muhammad Artha Ha'is Araf	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	1	4	4	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	54
18	Muhammad Ilham Khakiki	4	4	3	4	2	4	3	4	3	3	1	4	2	2	3	1	2	4	2	4	2	4	3	1	1	70
19	Muhammad Mirza Andanish	2	4	3	3	1	2	4	2	3	3	2	4	3	2	4	2	3	2	1	3	3	2	3	3	3	67
20	Muhammad Nauval Musyaffa	2	2	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	4	2	2	3	4	3	2	2	4	2	2	3	3	71
21	Mutiara Eko Wulansari	3	2	3	2	3	2	2	2	3	4	1	3	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	4	3	77
22	Nadila Marthelita Sari	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	2	4	2	3	2	4	4	3	2	2	3	1	4	4	3	78
23	Nadilul Afifah	2	3	4	2	2	2	2	4	4	3	2	4	2	3	3	2	3	3	1	2	1	3	2	3	1	63
24	Najmah Fachriyati	3	4	3	4	3	1	3	2	4	4	3	4	4	3	4	4	3	1	3	2	4	3	4	3	3	79

No	Nama Siswa	Nomor Angket																									Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
25	Nur Afiana Ramadani	2	3	4	2	2	2	2	4	4	3	2	4	2	3	3	2	3	3	1	2	1	3	2	3	1	63
26	Nurul Azizah	4	2	4	4	3	4	3	3	4	3	2	1	4	2	4	4	4	1	4	4	3	4	3	4	3	81
27	Reisa Zaskya Grace Meliani L	2	3	2	4	1	2	4	3	4	4	4	1	4	1	4	2	4	1	1	1	4	4	4	1	69	
28	Rifa Aghnia Sahra	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	4	2	3	2	4	4	3	2	2	3	1	4	4	3	67
29	Syiren Fitria Nurizki	2	4	3	4	3	2	3	4	4	4	4	3	4	3	2	2	2	3	2	2	1	2	3	3	4	73
30	Wardah Ramadhani Zahfa	2	3	3	3	2	2	2	3	1	2	2	2	3	3	2	1	1	2	2	2	2	3	3	2	2	55

TABULASI HASIL TES AKHIR ANGKET MINAT BELAJAR
KELAS EKSPERIMEN

Lampiran 48

No	Nama Siswa	Nomor Angket																									Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	Adinda Syalwa Apriliana	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	93
2	Akhmad Zaki Fadhilah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
3	Anwar Rafi Ibrahim	3	4	3	3	4	2	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	91
4	Astiana Khoirunisa	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	2	2	3	2	4	3	3	4	4	4	3	4	84
5	Asyafa Putri Raissa	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	4	3	3	2	4	3	3	2	4	4	82
6	Awaludin Mahrifatullah	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	96
7	Ayub Fadil Amin	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	92
8	Dealova Air Ramadhani	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	94
9	Dede Bagus Setyawan	2	4	4	4	2	3	3	2	4	4	4	2	4	2	4	4	4	2	3	3	4	4	4	2	2	80
10	Dina Ashfiya	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
11	Farkhatunnisa	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	88

No	Nama Siswa	Nomor Angket																									Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
12	Fitra Kharisma	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	2	4	3	4	90	
13	Indri Icahyawati	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	2	3	2	3	4	2	2	3	81
14	Irsyad Dani Maulana	4	4	3	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	95	
15	Krisna Cipta Ramadan	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	85
16	Muhamad Rizki Pramudya	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	93
17	Muhammad Atiq Maulana	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	87	
18	Muhammad Azmi	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	4	3	2	4	4	4	82	
19	Muhammad Hasbi	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	89	
20	Muhammad Umar Khalfid	2	4	3	4	4	2	2	4	2	4	3	4	2	2	4	3	3	4	3	4	3	2	4	2	78	
21	Nur Faizah	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	2	3	4	4	2	2	2	2	2	2	2	3	70	
22	Panji Agri Pradita	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	75	
23	Rahma Nur Shafa	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	86	
24	Riyan Kasela	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	94	
25	Rizka Fanny	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	2	1	3	4	4	4	4	85	

No	Nama Siswa	Nomor Angket																									Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
	Rahmaeningrum																										
26	Sarah Maulida	3	4	2	3	2	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	81
27	Varel Hidayat	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	2	3	4	3	4	3	3	3	80
28	Yoga Pratama Saputra	2	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	93

TABULASI HASIL TES AKHIR ANGKET MINAT BELAJAR

KELAS KONTROL

Lampiran 49

No	Nama Siswa	Nomor Angket																									Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	Abdul Rohman Al Aziz	2	2	4	3	2	2	3	4	3	2	2	3	3	4	2	3	2	4	4	3	3	4	4	4	3	75
2	Achmad Firmansyah	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	3	3	2	2	3	4	3	3	2	4	4	4	4	3	4	85
3	Agus Arif Susanto	4	4	4	4	3	2	3	4	4	2	2	3	2	4	2	2	2	2	3	3	2	4	4	2	2	73
4	Ahmad Taifur Muhtamami	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	96
5	Ananda Bagas Ramadan	4	3	4	3	3	3	2	2	4	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	4	3	3	71
6	Atiqotul Maula	3	4	4	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	79
7	Bayu Ananda Pratama	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
8	Dian Kumala Ramadhani	2	2	3	3	3	3	4	4	4	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	4	3	2	3	2	68
9	Ginanti Putri Utami	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	88
10	Guntur Bagus Prasetio	4	4	4	4	3	2	3	4	4	2	2	3	2	4	2	2	2	2	3	3	2	4	4	2	2	73

No	Nama Siswa	Nomor Angket																									Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
11	Maulana Ferdi Hasan	4	4	4	4	3	2	3	3	2	2	2	4	3	3	4	2	2	2	3	3	2	4	4	2	2	73
12	Moh Muqhni Labib	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	2	4	91
13	Muh Haidar Pratama	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	4	2	4	2	2	4	3	4	3	2	4	3	2	2	78
14	Muhamad Yudha Prasistya	3	4	3	4	3	2	3	3	2	4	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	80
15	Muhammad Aditya Nurdiansyah	4	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	77
16	Muhammad Ali Zaenal Abidin	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	2	3	2	4	4	4	4	3	4	3	3	2	4	85
17	Muhammad Artha Ha'is Araf	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	2	4	3	4	2	3	2	4	4	3	4	3	84
18	Muhammad Ilham Khakiki	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	2	2	4	3	4	3	4	4	2	4	85
19	Muhammad Mirza Andanish	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	2	2	3	4	4	3	2	4	3	3	4	2	2	80
20	Muhammad Nauval Musyaffa	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	2	2	4	4	4	4	4	88
21	Mutiara Eko Wulansari	4	3	4	3	2	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	86
22	Nadila Marthelita Sari	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	2	3	3	4	3	4	3	3	2	2	4	4	4	4	4	85
23	Nadilul Afifah	3	4	4	3	2	2	2	3	2	4	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	73

No	Nama Siswa	Nomor Angket																									Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
24	Najmah Fachriyati	4	4	4	4	3	2	4	3	3	4	4	4	2	2	4	3	4	2	3	4	4	4	3	4	3	85
25	Nur Afiana Ramadani	3	4	4	4	2	3	2	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	4	4	4	2	79
26	Nurul Azizah	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	2	3	2	2	4	3	2	4	3	2	4	2	3	4	3	78
27	Reisa Zaskya Grace Meliani L	3	4	3	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92
28	Rifa Aghnia Sahra	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	2	3	3	4	3	4	3	3	2	2	4	4	4	4	4	85
29	Syiren Fitria Nurizki	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	4	3	4	4	88
30	Wardah Ramadhani Zahfa	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	4	3	72

Lampiran 50



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TEGALWANGI 02
UPTD KECAMATAN TALANG

Jl. Kenanga, Tegalwangi, Kecamatan Talang, Kabupaten Tegal KP 52193

HASIL TES AWAL ANGKET MINAT BELAJAR
KELAS EKSPERIMEN (VB)

No	Nama Siswa	Nilai
1	Adinda Syalwa Apriliana	65
2	Akhmad Zaki Fadhilah	56
3	Anwar Rafi Ibrahim	81
4	Astiana Khoirunisa	72
5	Asyafa Putri Raissa	71
6	Awaludin Mahrifatullah	68
7	Ayub Fadil Amin	59
8	Dealova Air Ramadhani	73
9	Dede Bagus Setyawan	69
10	Dina Ashfiya	61
11	Farkhatunnisa	69
12	Fitra Kharisma	75
13	Indri Icahyawati	66
14	Irsyad Dani Maulana	67
15	Krisna Cipta Ramadan	60
16	Muhamad Rizki Pramudya	65
17	Muhammad Atiq Maulana	58
18	Muhammad Azmi	69
19	Muhammad Hasbi	63
20	Muhammad Umar Khalfid	62
21	Nur Faizah	63
22	Panji Agri Pradita	51
23	Rahma Nur Shafa	59
24	Riyan Kasela	63
25	Rizka Fanny Rahmaeningrum	66
26	Sarah Maulida	68
27	Varel Hidayat	73
28	Yoga Pratama Saputra	67

Lampiran 51



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TEGALWANGI 02
UPTD KECAMATAN TALANG

Jl. Kenanga, Tegalwangi, Kecamatan Talang, Kabupaten Tegal KP 52193

HASIL TES AWAL ANGKET MINAT BELAJAR
KELAS KONTROL (VA)

No	Nama Siswa	Nilai
1	Abdul Rohman Al Aziz	67
2	Achmad Firmansyah	65
3	Agus Arif Susanto	62
4	Ahmad Taifur Muhtamami	62
5	Ananda Bagas Ramadan	65
6	Atiqotul Maula	72
7	Bayu Ananda Pratama	73
8	Dian Kumala Ramadhani	69
9	Ginanti Putri Utami	63
10	Guntur Bagus Prasetio	63
11	Maulana Ferdi Hasan	73
12	Moh Muqni Labib	57
13	Muh Haidar Pratama	59
14	Muhamad Yudha Prasistya	68
15	Muhammad Aditya Nurdiansyah	75
16	Muhammad Ali Zaenal Abidin	59
17	Muhammad Artha Ha'is Araf	54
18	Muhammad Ilham Khakiki	70
19	Muhammad Mirza Andanish	67
20	Muhammad Nauval Musyaffa	71
21	Mutiara Eko Wulansari	77
22	Nadila Marthelita Sari	78
23	Nadilul Afifah	63
24	Najmah Fachriyati	79
25	Nur Afiana Ramadani	63
26	Nurul Azizah	81
27	Reisa Zaskya Grace Meliani L	69
28	Rifa Aghnia Sahra	67
29	Syiren Fitria Nurizki	73
30	Wardah Ramadhani Zahfa	55

Lampiran 52



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TEGALWANGI 02
UPTD KECAMATAN TALANG

Jl. Kenanga, Tegalwangi, Kecamatan Talang, Kabupaten Tegal KP 52193

HASIL TES AKHIR ANGKET MINAT BELAJAR
KELAS EKSPERIMEN (VB)

No	Nama Siswa	Nilai
1	Adinda Syalwa Apriliana	93
2	Akhmad Zaki Fadhilah	100
3	Anwar Rafi Ibrahim	91
4	Astiana Khoirunisa	84
5	Asyafa Putri Raissa	82
6	Awaludin Mahrifatullah	96
7	Ayub Fadil Amin	92
8	Dealova Air Ramadhani	94
9	Dede Bagus Setyawan	80
10	Dina Ashfiya	96
11	Farkhatunnisa	88
12	Fitra Kharisma	90
13	Indri Icahyawati	81
14	Irsyad Dani Maulana	95
15	Krisna Cipta Ramadan	85
16	Muhamad Rizki Pramudya	93
17	Muhammad Atiq Maulana	87
18	Muhammad Azmi	82
19	Muhammad Hasbi	89
20	Muhammad Umar Khalfid	78
21	Nur Faizah	70
22	Panji Agri Pradita	75
23	Rahma Nur Shafa	86
24	Riyan Kasela	94
25	Rizka Fanny Rahmaeningrum	85
26	Sarah Maulida	81
27	Varel Hidayat	80
28	Yoga Pratama Saputra	93

Lampiran 53



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TEGALWANGI 02
UPTD KECAMATAN TALANG

Jl. Kenanga, Tegalwangi, Kecamatan Talang, Kabupaten Tegal KP 52193

HASIL TES AKHIR ANGKET MINAT BELAJAR
KELAS KONTROL (VA)

No	Nama Siswa	Nilai
1	Abdul Rohman Al Aziz	75
2	Achmad Firmansyah	85
3	Agus Arif Susanto	73
4	Ahmad Taifur Muhtamami	96
5	Ananda Bagas Ramadan	71
6	Atiqotul Maula	79
7	Bayu Ananda Pratama	100
8	Dian Kumala Ramadhani	68
9	Ginanti Putri Utami	88
10	Guntur Bagus Prasetio	73
11	Maulana Ferdi Hasan	73
12	Moh Muqni Labib	91
13	Muh Haidar Pratama	78
14	Muhamad Yudha Prasistya	80
15	Muhammad Aditya Nurdiansyah	77
16	Muhammad Ali Zaenal Abidin	85
17	Muhammad Artha Ha'is Arafii	84
18	Muhammad Ilham Khakiki	85
19	Muhammad Mirza Andanish	80
20	Muhammad Nauval Musyaffa	88
21	Mutiara Eko Wulansari	86
22	Nadila Marthelita Sari	85
23	Nadilul Afifah	73
24	Najmah Fachriyati	85
25	Nur Afiana Ramadani	79
26	Nurul Azizah	78
27	Reisa Zaskya Grace Meliani L	92
28	Rifa Aghnia Sahra	85
29	Syiren Fitria Nurizki	88
30	Wardah Ramadhani Zahfa	72

KISI-KISI SOAL TES AWAL DAN AKHIR (PILIHAN GANDA)

Nama Sekolah : SD Negeri Tegalwangi 02

Kelas/Semester : V/II

TEMA	MATERI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	NO. SOAL	Ranah Kognitif	Tingkat kesukaran	
8	Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi	3,3	Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	Disajikan soal, siswa mampu mengidentifikasi jenis usaha masyarakat yang tergolong ke dalam bidang ekstraktif.	PG	1	C2	Sedang
				Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan hasil dari produksi agraris	PG	15	C2	Sedang
				Disajikan soal, siswa mampu mendeskripsikan suatu Negara yang menghasilkan banyak	PG	20	C2	Sedang

			produk pertanian.				
			Disajikan soal, siswa mampu mengetahui suatu jenis bidang usaha yang ada di dalam masyarakat.	PG	2	C1	Mudah
			Disajikan soal, siswa mampu mengetahui jenis usaha yang terdapat pada sebuah gambar.	PG	3	C1	Mudah
			Disajikan soal, siswa dapat membedakan jenis hewan ternak unggas dan yang bukan termasuk hewan ternak unggas.	PG	22	C2	Sedang
			Disajikan soal, siswa dapat mengetahui jenis tanaman yang termasuk ke dalam jenis tanaman perkebunan	PG	21	C2	Sedang
			Disajikan soal, siswa mampu mengetahui contoh usaha yang bisa di lakukan perorangan di dalam masyarakat.	PG	4	C2	Sedang

			Disajikan soal, siswa mampu mengetahui jenis usaha masyarakat Indonesia	PG	5	C2	Sedang
			Disajikan soal, siswa mampu mendeskripsikan ciri-ciri salah satu jenis usaha	PG	6	C3	Sulit
			Disajikan soal, siswa dapat mendeskripsikan tentang usaha ekonomi yang dikelola kelompok	PG	7,8	C3	Sulit
			Disajikan soal, siswa dapat mengetahui berbagai bentuk badan usaha milik Negara (BUMN)	PG	17	C2	Sedang
			Disajikan soal, siswa dapat membedakan antara anggota aktif dengan anggota pasif pada CV	PG	9	C2	Sedang
			Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan Bapak Koperasi Indonesia	PG	19	C1	Mudah

				Disajikan soal, siswa mampu memahami tujuan kegiatan ekonomi kehidupan sehari-hari	PG	14	C2	Sedang
				Disajikan soal, siswa mampu membedakan berbagai bentuk koperasi di Indonesia	PG	18	C3	Sulit
		4.3	Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	Disajikan soal, siswa mampu mendeskripsikan berbagai kegiatan ekonomi.	PG	10,12	C2	Sedang
				Disajikan soal, siswa dapat mengidentifikasi berbagai kegiatan ekonomi di masyarakat	PG	23,24,25	C3	Sulit
				Disajikan soal, siswa mampu mengetahui hasil dari berbagai jenis pekerjaan	PG	13	C2	Sedang
				Disajikan soal, siswa mampu mengidentifikasi berbagai jenis barang yang termasuk hasil produksi industri	PG	11	C2	Sedang
				Disajikan soal, siswa mampu				

			mengetahui keuntungan dari koperasi	PG	16	C2	Sedang
--	--	--	--	----	----	----	--------

Lampiran 55**TES AWAL DAN AKHIR HASIL BELAJAR****Nama :****No. Presensi :**

Sekolah : SD Negeri Tegalwangi 02
Muatan Pelajaran : IPS
Materi Pokok : Mengenal Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi
Kelas / Semester : V / II (Dua)
Waktu pengerjaan : 60 menit

PETUNJUK:

1. Tulislah nama dan nomor absen pada kolom yang disediakan.
2. Kerjakan soal di bawah ini secara individu.
3. Dilarang bekerjasama dan membuka buku.
4. Cermati tiap soal dan telitilah dalam menjawab.

A. BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C, ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!

1. Jenis usaha yang termasuk di bidang ekstraktif, yaitu
 - a. Nelayan
 - b. Salon
 - c. Fotocopi
 - d. Guru
2. Kegiatan usaha di bidang jasa, yaitu
 - a. perkebunan
 - b. Perindustrian
 - c. perbengkelan
 - d. Pertanian

3.



Gambar di atas menunjukkan jenis usaha di bidang

- a. Pertanian
 - b. Perikanan
 - c. Peternakan
 - d. Jasa
4. Usaha salon, fotocopi, dan bengkel merupakan usaha yang dapat dilakukan perorangan yang termasuk pada bidang usaha
- a. Perdagangan
 - b. Pertanian
 - c. Industri kecil
 - d. Jasa
5. Kegiatan memproses barang dengan menggunakan sarana dan peralatan (mesin) adalah
- a. Perindustrian
 - b. Perdagangan
 - c. Jasa
 - d. Perikanan
6. Sektor industri yang dikelola perorangan adalah industri
- a. Besar
 - b. Rumahan
 - c. Swasta
 - d. Negara
7. Badan usaha yang seluruh atau sebagian modalnya dimiliki oleh Negara disebut
- a. BUMS (Badan Usaha Milik Swasta)

- b. PLN (Perusahaan Listrik Negara)
 - c. BUMN (Badan Usaha Milik Negara)
 - d. Koperasi
8. Pekumpulan dua orang atau lebih untuk mendirikan suatu perusahaan yang di dalamnya ada sekutu aktif dan pasif yaitu
- a. Firma (Fa)
 - b. Perseroan Terbatas (PT)
 - c. Koperasi
 - d. Persekutuan Komanditer (CV)
9. Sekutu yang berperan sebagai investor dan pengelola pada Persekutuan Komanditer (CV) merupakan termasuk ke dalam sekutu
- a. pasif
 - b. aktif
 - c. PT (Perseroan Terbatas)
 - d. Firma
10. Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut
- a. produksi
 - b. distribusi
 - c. konsumsi
 - d. produsen
11. Produksi televisi, radio, dan telepon termasuk hasil produksi
- a. ekstraktif
 - b. Industri
 - c. transportasi
 - d. Perdagangan
12. Kegiatan penyaluran barang dari produsen ke konsumen disebut
- a. konsumsi
 - b. distribusi
 - c. perdagangan
 - d. produksi

13. Petani, nelayan dan peternak adalah usaha-usaha yang menghasilkan
- a. jasa
 - b. barang
 - c. konsumsi
 - d. produksi
14. Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi
- a. kebutuhan
 - b. kelangkaan
 - c. konsumsi
 - d. dompet
15. Berikut adalah contoh hasil dari produksi agraris yaitu
- a. padi dan traktor
 - b. padi dan jagung
 - c. jagung dan traktor
 - d. traktor dan cangkul
16. Keuntungan dari koperasi diperuntukkan bagi para
- a. nasabah
 - b. pemilik saham
 - c. anggota
 - d. keluarga
17. Salah satu BUMN yang seluruh modalnya berasal dari negara yaitu
- a. Perusahaan Umum (Perum)
 - b. Perusahaan Perseroan (Persero)
 - c. Perusahaan Jawatan (Perjan)
 - d. Perusahaan swasta
18. Koperasi Sekolah adalah koperasi yang anggotanya adalah
- a. para petani
 - b. para siswa sekolah
 - c. para orang tua
 - d. para pedagang

19. Bapak koperasi Indonesia adalah
- Ir. Soekarno
 - Drs. Mohammad Hatta
 - B. J. Habibie
 - Teuku Umar
20. Negara kita mempunyai tanah yang subur dan mampu menghasilkan banyak produk pertanian. Oleh karena itu, negara kita dinamakan negara
- tradisional
 - modern
 - maritim
 - agraris
21. Berikut ini yang termasuk tanaman perkebunan adalah
- teh, kopi, cokelat
 - tebu, singkong, ketela
 - padi, jagung, kacang
 - cokelat, teh, padi
22. Berikut ini yang termasuk hewan ternak unggas yaitu
- ayam, kambing, dan domba
 - sapi, kerbau, dan kuda
 - ayam, itik, dan burung
 - kambing, domba, dan kelinci
23. Berikut ini yang merupakan kegiatan distribusi adalah
- mengangkut hasil pertanian
 - membuat tempe
 - menanam durian
 - memakai sepatu
24. Di bawah ini yang merupakan kegiatan konsumsi adalah
- Ida membuat pisang goreng untuk dijual di kantin sekolah
 - Anton menjual roti bakar di warung makan
 - Widi sedang makan nasi goreng
 - Budi bermain layang-layang

25. Ali seorang pedagang minuman yang menjajakan dagangannya di terminal setiap sore sepulang sekolah. Dalam kegiatan ekonomi, Ali termasuk
- a. produsen
 - b. pengusaha
 - c. konsumen
 - d. distributor

Lampiran 56



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TEGALWANGI 02
UPTD KECAMATAN TALANG

Jl. Kenanga, Tegalwangi, Kecamatan Talang, Kabupaten Tegal KP 52193

HASIL TES AWAL BELAJAR KOGNITIF
KELAS EKSPERIMEN (VB)

No	Nama Siswa	Nilai
1	Adinda Syalwa Apriliana	52
2	Akhmad Zaki Fadhilah	72
3	Anwar Rafi Ibrahim	56
4	Astiana Khoirunisa	76
5	Asyafa Putri Raissa	52
6	Awaludin Mahrifatullah	48
7	Ayub Fadil Amin	62
8	Dealova Air Ramadhani	36
9	Dede Bagus Setyawan	28
10	Dina Ashfiya	44
11	Farkhatunnisa	54
12	Fitra Kharisma	76
13	Indri Icahyawati	52
14	Irsyad Dani Maulana	48
15	Krisna Cipta Ramadan	76
16	Muhamad Rizki Pramudya	48
17	Muhammad Atiq Maulana	32
18	Muhammad Azmi	40
19	Muhammad Hasbi	64
20	Muhammad Umar Khalfid	52
21	Nur Faizah	48
22	Panji Agri Pradita	72
23	Rahma Nur Shafa	52
24	Riyan Kasela	64
25	Rizka Fanny Rahmaeningrum	52
26	Sarah Maulida	68
27	Varel Hidayat	56
28	Yoga Pratama Saputra	40

Lampiran 57



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TEGALWANGI 02
UPTD KECAMATAN TALANG

Jl. Kenanga, Tegalwangi, Kecamatan Talang, Kabupaten Tegal KP 52193

HASIL TES AWAL BELAJAR KOGNITIF
KELAS KONTROL (VA)

No	Nama Siswa	Nilai
1	Abdul Rohman Al Aziz	40
2	Achmad Firmansyah	52
3	Agus Arif Susanto	40
4	Ahmad Taifur Muhtamami	68
5	Ananda Bagas Ramadan	72
6	Atiqotul Maula	62
7	Bayu Ananda Pratama	56
8	Dian Kumala Ramadhani	24
9	Ginanti Putri Utami	76
10	Guntur Bagus Prasetio	64
11	Maulana Ferdi Hasan	40
12	Moh Muqni Labib	52
13	Muh Haidar Pratama	32
14	Muhamad Yudha Prasistya	48
15	Muhammad Aditya Nurdiansyah	72
16	Muhammad Ali Zaenal Abidin	64
17	Muhammad Artha Ha'is Araf	40
18	Muhammad Ilham Khakiki	32
19	Muhammad Mirza Andanish	56
20	Muhammad Nauval Musyaffa	72
21	Mutiara Eko Wulansari	64
22	Nadila Marthelita Sari	52
23	Nadilul Afifah	72
24	Najmah Fachriyati	56
25	Nur Afiana Ramadani	76
26	Nurul Azizah	52
27	Reisa Zaskya Grace Meliani L	72
28	Rifa Aghnia Sahra	62
29	Syiren Fitria Nurizki	60
30	Wardah Ramadhani Zahfa	44

Lampiran 58



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TEGALWANGI 02
UPTD KECAMATAN TALANG

Jl. Kenanga, Tegalwangi, Kecamatan Talang, Kabupaten Tegal KP 52193

HASIL TES AKHIR BELAJAR KOGNITIF
KELAS EKSPERIMEN (VB)

No	Nama Siswa	Nilai
1	Adinda Syalwa Apriliana	76
2	Akhmad Zaki Fadhilah	92
3	Anwar Rafi Ibrahim	84
4	Astiana Khoirunisa	96
5	Asyafa Putri Raissa	84
6	Awaludin Mahrifatullah	80
7	Ayub Fadil Amin	96
8	Dealova Air Ramadhani	76
9	Dede Bagus Setyawan	72
10	Dina Ashfiya	84
11	Farkhatunnisa	72
12	Fitra Kharisma	100
13	Indri Icahyawati	76
14	Irsyad Dani Maulana	92
15	Krisna Cipta Ramadan	100
16	Muhamad Rizki Pramudya	80
17	Muhammad Atiq Maulana	72
18	Muhammad Azmi	88
19	Muhammad Hasbi	100
20	Muhammad Umar Khalfid	92
21	Nur Faizah	84
22	Panji Agri Pradita	100
23	Rahma Nur Shafa	88
24	Riyan Kasela	84
25	Rizka Fanny Rahmaeningrum	92
26	Sarah Maulida	96
27	Varel Hidayat	80
28	Yoga Pratama Saputra	84

Lampiran 59



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TEGALWANGI 02
UPTD KECAMATAN TALANG

Jl. Kenanga, Tegalwangi, Kecamatan Talang, Kabupaten Tegal KP 52193

HASIL TES AKHIR BELAJAR KOGNITIF
KELAS KONTROL (VA)

No	Nama Siswa	Nilai
1	Abdul Rohman Al Aziz	64
2	Achmad Firmansyah	72
3	Agus Arif Susanto	80
4	Ahmad Taifur Muhtamami	84
5	Ananda Bagas Ramadan	80
6	Atiqotul Maula	84
7	Bayu Ananda Pratama	76
8	Dian Kumala Ramadhani	56
9	Ginanti Putri Utami	84
10	Guntur Bagus Prasetio	76
11	Maulana Ferdi Hasan	72
12	Moh Muqni Labib	64
13	Muh Haidar Pratama	68
14	Muhamad Yudha Prasistya	72
15	Muhammad Aditya Nurdiansyah	92
16	Muhammad Ali Zaenal Abidin	100
17	Muhammad Artha Ha'is Araf	80
18	Muhammad Ilham Khakiki	64
19	Muhammad Mirza Andanish	72
20	Muhammad Nauval Musyaffa	100
21	Mutiara Eko Wulansari	80
22	Nadila Marthelita Sari	84
23	Nadilul Afifah	96
24	Najmah Fachriyati	80
25	Nur Afiana Ramadani	96
26	Nurul Azizah	60
27	Reisa Zaskya Grace Meliani L	80
28	Rifa Aghnia Sahra	88
29	Syiren Fitria Nurizki	84
30	Wardah Ramadhani Zahfa	76

Lampiran 60

HASIL UJI NORMALITAS, HOMOGENITAS, DAN KESAMAAN RATA-RATA MINAT BELAJAR AWAL

1. Uji Normalitas

Tests of Normality

	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
ANGKET	KONTROL	.103	28	.200*	.983	28	.909
	EKSPERIMEN	.086	28	.200*	.992	28	.998

Menurut Priyatno (2010:72) jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Berdasarkan uji normalitas secara statistik dengan bantuan program SPSS versi 21, pada kolom *Shapiro-Wilk* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,998 lebih besar dari 0,05 ($0,998 > 0,05$) maka kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi kelas kontrol sebesar 0,909, lebih besar dari 0,05 ($0,909 > 0,05$) maka kelas kontrol berdistribusi normal. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar awal kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
ANGKET	Equal variances assumed	.592	.445
	Equal variances not assumed		

Menurut Priyatno (2010:35) jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka varians bersifat homogen, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka varians tidak bersifat homogen. Berdasarkan uji homogenitas secara statistik dengan program SPSS 21, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,445. Nilai signifikansi tersebut lebih dari 0,05 ($0,445 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar awal kedua varians adalah sama (homogen).

3. Uji Kesamaan Rata-rata

		t-test for Equality of Means						
		t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
ANGKET	Equal variances assumed	.915	56	.364	1.621	1.771	-1.927	5.170
	Equal variances not assumed	.919	55.926	.362	1.621	1.765	-1.914	5.156

Menurut Priyatno (2010:36), jika $-t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ dan signifikansi $> 0,05$ maka tidak ada perbedaan yang signifikan kedua kelas. Berdasarkan uji kesamaan rata-rata secara statistik dengan bantuan program SPSS versi 21, diperoleh t_{hitung} sebesar 0,915, dan harga t_{tabel} dengan $\alpha = 0,025$ (uji 2 sisi) dan $df = 56$ yaitu 2,003 (Priyatno 2010:113). Oleh karena $-t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ ($-2,003 \leq 0,915 \leq 2,202$) dan signifikansi $> 0,05$ ($0,364 > 0,05$). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas mempunyai kemampuan yang sama.

Lampiran 61

HASIL UJI NORMALITAS, HOMOGENITAS, DAN KESAMAAN RATA-RATA HASIL BELAJAR AWAL

1. Uji Normalitas

Tests of Normality

	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI	KONTROL	.123	28	.200*	.938	28	.099
	EKSPERIMEN	.140	28	.169	.956	28	.278

Menurut Priyatno (2010:72) jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Berdasarkan uji normalitas secara statistik dengan bantuan program SPSS versi 21, pada kolom *Shapiro-Wilk* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,278 lebih besar dari 0,05 ($0,278 > 0,05$) maka kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi kelas kontrol sebesar 0,099, lebih besar dari 0,05 ($0,099 > 0,05$) maka kelas kontrol berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar awal kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
NILAI	Equal variances assumed	.464	.498
	Equal variances not assumed		

Menurut Priyatno (2010:35) jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka varians bersifat homogen, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka varians tidak bersifat homogen. Berdasarkan uji homogenitas secara statistik dengan program

SPSS 21, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,498. Nilai signifikansi tersebut lebih dari 0,05 ($0,498 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar awal kedua varians adalah sama (homogen).

3. Uji Kesamaan Rata-rata

		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
nilai pretest	Equal variances assumed	.399	56	.692	1.448	3.629	-5.823	8.718
	Equal variances not assumed	.400	55.991	.691	1.448	3.619	-5.802	8.697

Menurut Priyatno (2010:36), jika $-t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ dan signifikansi $> 0,05$ maka tidak ada perbedaan yang signifikan kedua kelas. Berdasarkan uji kesamaan rata-rata secara statistik dengan bantuan program SPSS versi 21, diperoleh t_{hitung} sebesar 0,399 dan harga t_{tabel} dengan $\alpha = 0,025$ (uji 2 sisi) dan $df = 56$ yaitu 2,003 (Priyatno 2010:113). Oleh karena $-t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ ($-2,003 \leq 0,399 \leq 2,003$) dan signifikansi $> 0,05$ ($0,692 > 0,05$). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas mempunyai kemampuan yang sama.

Lampiran 62

HASIL UJI NORMALITAS VARIABEL DATA MINAT BELAJAR

Tests of Normality

	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
ANGKET	EKSPERIMEN	.113	28	.200*	.971	28	.609
	KONTROL	.122	28	.200*	.969	28	.553

Jika nilai pada kolom *Shapiro-Wilk* $\geq 0,05$, maka data berdistribusi normal atau H_0 di terima dan jika nilai pada kolom *Shapiro-Wilk* $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal atau H_0 di tolak (Besral 2010:56). Berdasarkan uji normalitas secara statistik dengan bantuan program SPSS versi 21, pada kolom *Shapiro-Wilk* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,609 lebih besar atau sama dengan dari 0,05 ($0,609 \geq 0,05$) maka kelas eksperimen berdistribusi normal. Dan nilai signifikansi kelas kontrol sebesar 0,553, lebih besar atau sama dengan dari 0,05 ($0,553 \geq 0,05$) maka kelas kontrol berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Lampiran 63

HASIL UJI HOMOGENITAS VARIABEL DATA MINAT BELAJAR

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
ANGKET	Equal variances assumed	.197	.659
	Equal variances not assumed		

Apabila nilai signifikansi uji *Levene* $> 0,05$, maka data tersebut homogen, sedangkan jika nilai signifikansi uji *Levene* $\leq 0,05$, maka data tidak homogen (Besral, 2010:56). Berdasarkan uji homogenitas secara statistik dengan bantuan program SPSS versi 21, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,659. Nilai signifikansi tersebut lebih dari 0,05 ($0,659 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar akhir kedua varians adalah sama (homogen).

Lampiran 64

HASIL UJI NORMALITAS VARIABEL DATA HASIL BELAJAR

Tests of Normality

	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI	KONTROL	.115	28	.200*	.968	28	.522
	EKSPERIMEN	.141	28	.166	.933	28	.074

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan signifikansi 0,05 jika nilai pada kolom *Shapiro-Wilk* $\geq 0,05$ maka data berdistribusi normal atau H0 di terima dan jika nilai pada kolom *Shapiro-Wilk* $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal atau H0 di tolak (Besral 2010:56). Berdasarkan uji normalitas secara statistik dengan bantuan program SPSS versi 21, pada kolom *Shapiro-Wilk* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,074 lebih besar atau sama dengan dari 0,05 ($0,074 \geq 0,05$) maka kelas eksperimen berdistribusi normal. Dan nilai signifikansi kelas kontrol sebesar 0,522, lebih besar dari 0,05 ($0,522 \geq 0,05$) maka kelas kontrol berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Lampiran 65

HASIL UJI HOMOGENITAS VARIABEL DATA HASIL BELAJAR

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
NILAI	Equal variances assumed	.479	.492
	Equal variances not assumed		

Menurut Priyatno (2010:35) jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka varians bersifat homogen, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka varians tidak bersifat homogen. Berdasarkan uji homogenitas secara statistik dengan bantuan program SPSS versi 21, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,492. Nilai signifikansi tersebut lebih dari 0,05 ($0,492 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar akhir kedua varians adalah sama (homogen).

Lampiran 66

UJI PERBEDAAN MINAT DAN HASIL BELAJAR

1. Uji Perbedaan Minat Belajar

		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
ANGKET	Equal variances assumed	2.740	56	.008	5.410	1.974	1.455	9.365
	Equal variances not assumed	2.747	55.999	.008	5.410	1.969	1.465	9.354

2. Uji Perbedaan Hasil Belajar

		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
NILAI	Equal variances assumed	2.805	56	.007	7.629	2.720	2.180	13.077
	Equal variances not assumed	2.826	54.813	.007	7.629	2.699	2.219	13.039

Lampiran 67

UJI KEEFEKTIFAN MINAT DAN HASIL BELAJAR

1. Uji Keefektifan Minat Belajar

One-Sample Test

	Test Value = 81.86					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
EKSPERIMEN	3.872	27	.001	5.283	2.48	8.08

2. Uji Keefektifan Hasil Belajar

One-Sample Test

	Test Value = 78.71					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
EKSPERIMEN	4.473	27	.000	7.719	4.18	11.26

Lampiran 68

LEMBAR VALIDASI MEDIA PERMAINAN MONOPOLI

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Keefektifan Media Permainan Monopoli ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal.

Peneliti : Hanum Sansabila

Penilai : Drs. Akhmad Junaedi, M. Pd.

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Sangat tidak baik 4 : Sangat baik

2 : Tidak baik

3 : Baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Materi				
	a. Media Permainan Monopoli yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran.				✓
	b. Media Permainan Monopoli yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
	c. Penggunaan Permainan Monopoli yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar.				✓
2	Ilustrasi				
	a. Media Permainan Monopoli yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.			✓	
	b. Media Permainan Monopoli dapat mempermudah siswa dalam membayangkan.				✓
3	Kualitas dan Tampilan Media				
	a. Penampilan media Permainan Monopoli menarik perhatian siswa.				✓
	b. Media Permainan Monopoli yang digunakan tidak mudah rusak.			✓	
4	Daya Tarik				
	a. Penggunaan media Permainan Monopoli dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.			✓	
	b. Penggunaan media Permainan Monopoli dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.			✓	

Simpulan Penilai

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Media Pembelajaran ini:

1. Sangat tidak baik
2. Tidak baik
3. Baik
4. Sangat baik

B. Media Pembelajaran ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan.

Saran:

.....

.....

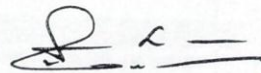
.....

.....

.....

Tegal, 11 Februari 2020

Penilai,



Drs. Akhmad Junaedi, M. Pd.

NIP 196309231987031001

Lampiran 69

Lembar Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 1

(Kelas Eksperimen Pertemuan 1)

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) I LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN*)

1. NAMA GURU/MAHASISWA	: HANUM SANSABILA
2. NIM	: 1401416046
3. TEMPAT MENGAJAR	: SD NEGERI TEGALWANGI 02
4. KELAS	: V
5. TEMA/SUBTEMA	: 8/1
6. MUATAN PELAJARAN	: IPS
7. TANGGAL	: 18 Februari 2020

PETUNJUK

Baca dengan cermat rencana pembelajaran yang akan digunakan oleh guru/mahasiswa ketika mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian di bawah ini.

- | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 1.1 Menggunakan bahan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum (GBPP) | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 1.2 Merumuskan tujuan khusus. **) | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | Rata-rata butir 1 = A | | | | |
| 2. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media (alat Bantu pembelajaran), dan sumber belajar | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2.1 Mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2.2 Menentukan dan mengembangkan alat Bantu pembelajaran | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2.3 Memilih sumber belajar | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | Rata-rata butir 2 = B | | | | |
| 3. Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3.1 Menentukan jenis kegiatan pembelajaran | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3.2 Menyusun langkah-langkah pembelajaran | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3.3 Menentukan alokasi waktu pembelajaran | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3.4 Menentukan cara-cara memotivasi siswa | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3.5 Mempersiapkan pertanyaan. | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | Rata-rata butir 3 = C | | | | |
| 4. Merancang pengelolaan kelas | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4.1 Menentukan penataan ruang dan fasilitas belajar | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4.2 Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar dapat berpartisipasi dalam pembelajaran | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | | rata-rata butir 4 = D | | | | |
| 5. Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 5.1 Menentukan prosedur dan jenis penilaian. | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 5.2 Membuat alat-alat penilaian dan kunci jawaban | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | Rata-rata butir 5 = E | | | | |
| 6. Tampilan dokumen rencana pembelajaran | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 6.1 Kebersihan dan kerapian | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 6.2 Penggunaan bahasa tulis. | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | Rata-rata butir 6 = F | | | | |

$$\begin{array}{l} \text{Nilai APKG 1 = R} \\ R = \frac{A+B+C+D+E+F}{6} = \\ R = \text{Rata-rata Butir} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} R = \frac{4,5 + 4,8 + 4,5 + 4,5}{6} \\ = 4,55 \end{array}$$

Tegal, 18, Februari 2020
Pengamat,



NARDIYAHTUTUL, S.Pd. SD
NIP.19751129 200701 2010

Lampiran 70

Lembar Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 2

(Kelas Eksperimen Pertemuan 1)

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) 2
LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN

1. NAMA GURU/MAHASISWA	: HANUM SANSABILA
2. NIM	: 1401416046
3. TEMPAT PKM	: SD NEGERI TEGALWANGI 02
4. KELAS	: V
5. TEMA/SUBTEMA	: 8/1
6. MUATAN PELAJARAN	: ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
7. TANGGAL	: 18 Februari 2020

PETUNJUK

- Amatilah dengan cermat pembelajaran yang sedang berlangsung.
- Pusatkan perhatian Anda pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta dampaknya pada diri sendiri.
- Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian dibawah ini.
- Khusus untuk butir 3, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran, pilih salah satu butir penilaian yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.

1. Melakukan pembelajaran

- Melaksanakan tugas rutin kelas.
- Memulai kegiatan pembelajaran
- Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan kemampuan/tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan.
- Melaksanakan kegiatan dalam urutan yang logis dan sistematis.
- Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok, atau klasikal.
- Menggunakan sumber belajar yang sesuai dengan kemampuan/tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan.
- Menggunakan media belajar yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan
- Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien.
- Mengakhiri kegiatan pembelajaran

	1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata - rata butir 1 = P					<input type="checkbox"/>

2. Mengelola interaksi kelas

- Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada siswa.
- Memacu dan memelihara keterlibatan siswa
- Melakukan komunikasi secara efektif
- Menghargai hubungan antar-pribadi yang sehat dan serasi.
- Menghargai keragaman siswa serta membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya.
- Membantu menumbuhkan kepercayaan diri siswa.

	1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 2 = Q					<input type="checkbox"/>

3. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu

- Bahasa Indonesia
 - Mendemonstrasikan penguasaan materi bahasa Indonesia
 - Memberikan latihan keterampilan berbahasa

	1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- 3). Memberikan latihan keterampilan mengapresiasi sastra
 4). Mengembangkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dan bernalar
 5). Memupuk kegemaran membaca

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Rata-rata butir C.1 = R $\frac{4}{5}$

- b. IPS
 1). Mengembangkan pemahaman konsep IPS terpadu
 2). Mengembangkan pemahaman konsep waktu
 3). Mengembangkan pemahaman konsep ruang
 4). Mengembangkan pemahaman konsep kelangkaan (scarcity)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Rata-rata butir 3.d = R $\frac{4,75}{5}$

- c. PKn
 1). Kemahiran menggunakan metode yang bervariasi
 2). Kemahiran menggunakan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
 3). Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
 4). Ketepatan menggunakan istilah-istilah khusus dan konsep dalam Pendidikan Kewarganegaraan
 5). Penguasaan materi Pendidikan Kewarganegaraan
 6). Menerapkan konsep Pendidikan Kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Rata-rata butir 3.e = R $\frac{4,17}{5}$

4. Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar
 a. Melaksanakan penilaian pada awal pembelajaran
 b. Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran.
 c. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Rata-rata butir 4 = $\frac{5}{5}$

5. Kesan umum pelaksanaan pembelajaran
 a. Penugasan substansi
 b. Peka terhadap kemampuan berbahasa
 c. Penampilan guru dalam pembelajaran
 d. Keefektifan pembelajaran

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

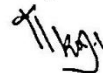
Rata-rata butir 5 = T $\frac{4,75}{5}$

Catatan singkat penilai tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

Nilai APGK I = R
 $R = \frac{P+Q+R+S+T}{5} = \square$
R = Rata - rata Butir

$$R = \frac{4,3 + 4,3 + 4,15 + 5 + 4,75}{5}$$
$$= 4,49$$

Tegal, 18, Februari 2020
Pengamat,



NARDIYAHTUTI, S.Pd. SD
NIP.19751129 200701 2010

Lampiran 71

Lembar Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 1

(Kelas Eksperimen Pertemuan 2)

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) I
LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN*)**

1. NAMA GURU/MAHASISWA	: HANUM SANSABILA
2. NIM	: 1401416046
3. TEMPAT MENGAJAR	: SD NEGERI TEGALWANGI 02
4. KELAS	: V
5. TEMA/SUBTEMA	: 8/1
6. MUATAN PELAJARAN	: IPS
7. TANGGAL	: 20 Februari 2020

PETUNJUK

Baca dengan cermat rencana pembelajaran yang akan digunakan oleh guru/mahasiswa ketika mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian di bawah ini.

- | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| 1.1 Menggunakan bahan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum (GBPP) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| 1.2 Merumuskan tujuan khusus. **) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | Rata-rata butir 1 = A | | | | | <input type="checkbox" value="4"/> |
| 2. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media (alat Bantu pembelajaran), dan sumber belajar | | | | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| 2.1 Mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| 2.2 Menentukan dan mengembangkan alat Bantu pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| 2.3 Memilih sumber belajar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| | Rata-rata butir 2 = B | | | | | <input type="checkbox" value="5"/> |
| 3. Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran | | | | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| 3.1 Menentukan jenis kegiatan pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| 3.2 Menyusun langkah-langkah pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| 3.3 Menentukan alokasi waktu pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| 3.4 Menentukan cara-cara memotivasi siswa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| 3.5 Mempersiapkan pertanyaan. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | Rata-rata butir 3 = C | | | | | <input type="checkbox" value="4,4"/> |
| 4. Merancang pengelolaan kelas | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| 4.1 Menentukan penataan ruang dan fasilitas belajar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| 4.2 Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar dapat berpartisipasi dalam pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | rata-rata butir 4 = D | | | | | <input type="checkbox" value="4"/> |
| 5. Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian | | | | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| 5.1 Menentukan prosedur dan jenis penilaian. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| 5.2 Membuat alat-alat penilaian dan kunci jawaban | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| | Rata-rata butir 5 = E | | | | | <input type="checkbox" value="5"/> |
| 6. Tampilan dokumen rencana pembelajaran | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| 6.1 Kebersihan dan kerapian | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| 6.2 Penggunaan bahasa tulis. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | Rata-rata butir 6 = F | | | | | <input type="checkbox" value="4"/> |

$$\begin{aligned} \text{Nilai APKG 1} &= R \\ R &= \frac{A+B+C+D+E+F}{6} = \\ R &= \text{Rata-rata Butir} \end{aligned}$$

$$R = \frac{4+5+4,4+4,5+4}{6}$$

$$R = 4,4$$

Tegal, 20, Februari 2020
Pengamat,



NARDIYAHTUTI, S.Pd. SD
NIP.19751129 200701 2010

Lampiran 72

Lembar Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 2

(Kelas Eksperimen Pertemuan 2)

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) 2
LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN

1. NAMA GURU/MAHASISWA	: HANUM SANSABILA
2. NIM	: 1401416046
3. TEMPAT PKM	: SD NEGERI TEGALWANGI 02
4. KELAS	: V
5. TEMA/SUBTEMA	: 8/1
6. MUATAN PELAJARAN	: ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
7. TANGGAL	: 20 Februari 2020

PETUNJUK

1. Amatilah dengan cermat pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Pusatkan perhatian Anda pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta dampaknya pada diri sendiri.
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian dibawah ini.
4. Khusus untuk butir 3, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran, pilih salah satu butir penilaian yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.

1. Melakukan pembelajaran

- a. Melaksanakan tugas rutin kelas.
- b. Memulai kegiatan pembelajaran
- c. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan kemampuan/tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan.
- d. Melaksanakan kegiatan dalam urutan yang logis dan sistematis.
- e. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok, atau klasikal.
- f. Menggunakan sumber belajar yang sesuai dengan kemampuan/tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan.
- g. Menggunakan media belajar yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan
- h. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien.
- i. Mengakhiri kegiatan pembelajaran

	1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 1 = P					4,7

2. Mengelola interaksi kelas

- a. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada siswa.
- b. Memicu dan memelihara keterlibatan siswa
- c. Melakukan komunikasi secara efektif
- d. Menghargai hubungan antar-pribadi yang sehat dan serasi.
- e. Menghargai keragaman siswa serta membantu siswa menyadari kelebihan dan kekuarangannya.
- f. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri siswa.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rata-rata butir 2 = Q					4,66

3. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu

- a. Bahasa Indonesia
 - 1). Mendemonstrasikan penguasaan materi bahasa Indonesia
 - 2). Memberikan latihan keterampilan berbahasa
 - 3). Memberikan latihan keterampilan mengapresiasi sastra
 - 4). Mengembangkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

dan bernalar

5). Memupuk kegemaran membaca

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata - rata butir C.1 = R				4.6

b. IPS

- 1). Mengembangkan pemahaman konsep IPS terpadu
- 2). Mengembangkan pemahaman konsep waktu
- 3). Mengembangkan pemahaman konsep ruang
- 4). Mengembangkan pemahaman konsep kelangkaan (scarcity)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 3.d = R				5

c. PKn

- 1). Kemahiran menggunakan metode yang bervariasi
- 2). Kemahiran menggunakan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
- 3). Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 4). Ketepatan menggunakan istilah-istilah khusus dan konsep dalam Pendidikan Kewarganegaraan
- 5). Penguasaan materi Pendidikan Kewarganegaraan
- 6). Menerapkan konsep Pendidikan Kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rata-rata butir 3.e = R				4.5

4. Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar

- a. Melaksanakan penilaian pada awal pembelajaran
- b. Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran.
- c. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata - rata butir 4 = S				5

5. Kesan umum pelaksanaan pembelajaran

- a. Penugasan substansi
- b. Peka terhadap kemampuan berbahasa
- c. Penampilan guru dalam pembelajaran
- d. Keefektifan pembelajaran

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 5 = T				5

Catatan singkat penilai tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

Nilai APGK 1 = R
$$R = \frac{P+Q+R+S+T}{S} = \square$$

R = Rata - rata Butir

$$R = \frac{4,77 + 4,66 + 4,7 + 5,75}{5}$$
$$= 4,82$$

Tegal, 20, Februari 2020
Pengamat,



NARDIYAHTUTI, S.Pd. SD
NIP.19751129 200701 2010

Lampiran 73

Lembar Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 1

(Kelas Eksperimen Pertemuan 3)

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) I
LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN*)

1. NAMA GURU/MAHASISWA	: HANUM SANSABILA
2. NIM	: 1401416046
3. TEMPAT MENGAJAR	: SD NEGERI TEGALWANGI 02
4. KELAS	: V
5. TEMA/SUBTEMA	: 8/1
6. MUATAN PELAJARAN	: IPS
7. TANGGAL	: 25 Februari 2020

PETUNJUK

Baca dengan cermat rencana pembelajaran yang akan digunakan oleh guru/mahasiswa ketika mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian di bawah ini.

- | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan | | | | | |
| 1.1 Menggunakan bahan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum (GBPP) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 1.2 Merumuskan tujuan khusus. **) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | Rata-rata butir 1 = A | | | | |
| | | | | | <input type="checkbox"/> |
| 2. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media (alat Bantu pembelajaran), dan sumber belajar | | | | | |
| 2.1 Mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2.2 Menentukan dan mengembangkan alat Bantu pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2.3 Memilih sumber belajar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | Rata-rata butir 2 = B | | | | |
| | | | | | <input type="checkbox"/> |
| 3. Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran | | | | | |
| 3.1 Menentukan jenis kegiatan pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3.2 Menyusun langkah-langkah pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3.3 Menentukan alokasi waktu pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3.4 Menentukan cara-cara memotivasi siswa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3.5 Mempersiapkan pertanyaan. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | Rata-rata butir 3 = C | | | | |
| | | | | | <input type="checkbox"/> |
| 4. Merancang pengelolaan kelas | | | | | |
| 4.1 Menentukan penataan ruang dan fasilitas belajar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 4.2 Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar dapat berpartisipasi dalam pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | rata-rata butir 4 = D | | | | |
| | | | | | <input type="checkbox"/> |
| 5. Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian | | | | | |
| 5.1 Menentukan prosedur dan jenis penilaian. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 5.2 Membuat alat-alat penilaian dan kunci jawaban | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | Rata-rata butir 5 = E | | | | |
| | | | | | <input type="checkbox"/> |
| 6. Tampilan dokumen rencana pembelajaran | | | | | |
| 6.1 Kebersihan dan kerapian | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6.2 Penggunaan bahasa tulis. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | Rata-rata butir 6 = F | | | | |

4/5

Nilai APKG 1 = R
$R = \frac{A+B+C+D+E+F}{6} = 4,91$
R = Rata-rata Butir

$$R = \frac{5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 4,9}{6}$$
$$= 4,91$$

Tegal, 25, Februari 2020
Pengamat,



NARDIYAHTUTI, S.Pd. SD
NIP.19751129 200701 2010

Lampiran 74

Lembar Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 2
(Kelas Eksperimen Pertemuan 3)

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) 2
LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN

1. NAMA GURU/MAHASISWA	: HANUM SANSABILA
2. NIM	: 1401416046
3. TEMPAT PKM	: SD NEGERI TEGALWANGI 02
4. KELAS	: V
5. TEMA/SUBTEMA	: 8/1
6. MUATAN PELAJARAN	: ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
7. TANGGAL	: 25 Februari 2020

PETUNJUK

1. Amatilah dengan cermat pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Pusatkan perhatian Anda pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta dampaknya pada diri sendiri.
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian dibawah ini.
4. Khusus untuk butir 3, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran, pilih salah satu butir penilaian yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.

1. Melakukan pembelajaran

- | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| a. Melaksanakan tugas rutin kelas. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| b. Memulai kegiatan pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| c. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan kemampuan/tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| d. Melaksanakan kegiatan dalam urutan yang logis dan sistematis. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| e. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok, atau klasikal. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| f. Menggunakan sumber belajar yang sesuai dengan kemampuan/tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| g. Menggunakan media belajar yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| h. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| i. Mengakhiri kegiatan pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Rata-rata butir 1 = P | | | | | <input type="checkbox"/> 4,8 |

2. Mengelola interaksi kelas

- | | | | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| a. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada siswa. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| b. Memicu dan memelihara keterlibatan siswa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| c. Melakukan komunikasi secara efektif | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d. Menghargai hubungan antar-pribadi yang sehat dan serasi. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| e. Menghargai keragaman siswa serta membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| f. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri siswa. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Rata-rata butir 2 = Q | | | | | <input type="checkbox"/> 4,8 |

3. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu

- | | | | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|
| a. Bahasa Indonesia | | | | | |
| 1). Mendemonstrasikan penguasaan materi bahasa Indonesia | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2). Memberikan latihan keterampilan berbahasa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3). Memberikan latihan keterampilan mengapresiasi sastra | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 4). Mengembangkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

dan bernalar

5). Memupuk kegemaran membaca

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	-------------------------------------	--------------------------

Rata - rata butir C.1 = R 4,8

b. IPS

- 1). Mengembangkan pemahaman konsep IPS terpadu
- 2). Mengembangkan pemahaman konsep waktu
- 3). Mengembangkan pemahaman konsep ruang
- 4). Mengembangkan pemahaman konsep kelangkaan (scarcity)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Rata-rata butir 3.d = R 5

c. PKn

- 1). Kemahiran menggunakan metode yang bervariasi
- 2). Kemahiran menggunakan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
- 3). Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 4). Ketepatan menggunakan istilah-istilah khusus dan konsep dalam Pendidikan Kewarganegaraan
- 5). Penguasaan materi Pendidikan Kewarganegaraan
- 6). Menerapkan konsep Pendidikan Kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Rata-rata butir 3.e = R 4,8

4. Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar

- a. Melaksanakan penilaian pada awal pembelajaran
- b. Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran.
- c. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Rata - rata butir 4 = S 5

5. Kesan umum pelaksanaan pembelajaran

- a. Penugasan substansi
- b. Peka terhadap kemampuan berbahasa
- c. Penampilan guru dalam pembelajaran
- d. Keefektifan pembelajaran

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Rata-rata butir 5 = T 5

Catatan singkat penilai tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

Nilai APGK I = R

$$R = \frac{P+Q+R+S+T}{5} = \frac{4,8}{5}$$
 R = Rata - rata Butir

$$R = \frac{4,8 + 4,8 + 4,8 + 5 + 5}{5}$$

$$= \frac{4,8 + 4,8 + 4,8 + 5 + 5}{5}$$

$$= 4,88$$

Tegal, 25, Februari 2020
 Pengamat,



NARDIYAHTUTI, S.Pd. SD
 NIP.19751129 200701 2010

Lampiran 75

Lembar Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 1

(Kelas Eksperimen Pertemuan 4)

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) I
LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN*)

1. NAMA GURU/MAHASISWA	: HANUM SANSABILA
2. NIM	: 1401416046
3. TEMPAT MENGAJAR	: SD NEGERI TEGALWANGI 02
4. KELAS	: V
5. TEMA/SUBTEMA	: 8/1
6. MUATAN PELAJARAN	: IPS
7. TANGGAL	: 27 Februari 2020

PETUNJUK

Baca dengan cermat rencana pembelajaran yang akan digunakan oleh guru/mahasiswa ketika mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian di bawah ini.

- | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 1.1 Menggunakan bahan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum (GBPP) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 1.2 Merumuskan tujuan khusus. **) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | Rata-rata butir 1 = A | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media (alat Bantu pembelajaran), dan sumber belajar | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2.1 Mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2.2 Menentukan dan mengembangkan alat Bantu pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2.3 Memilih sumber belajar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | Rata-rata butir 2 = B | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3. Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3.1 Menentukan jenis kegiatan pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3.2 Menyusun langkah-langkah pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3.3 Menentukan alokasi waktu pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3.4 Menentukan cara-cara memotivasi siswa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3.5 Mempersiapkan pertanyaan. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | Rata-rata butir 3 = C | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 4. Merancang pengelolaan kelas | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 4.1 Menentukan penataan ruang dan fasilitas belajar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4.2 Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar dapat berpartisipasi dalam pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | rata-rata butir 4 = D | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 5. Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 5.1 Menentukan prosedur dan jenis penilaian. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 5.2 Membuat alat-alat penilaian dan kunci jawaban | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | Rata-rata butir 5 = E | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 6. Tampilan dokumen rencana pembelajaran | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 6.1 Kebersihan dan kerapian | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6.2 Penggunaan bahasa tulis. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | Rata-rata butir 6 = F | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |

Nilai APKG 1 = R
$R = \frac{A+B+C+D+E+F}{6} = 4,8$
R = Rata-rata Butir

$$R = \frac{5 + 5 + 4,5 + 5 + 4,5}{6}$$
$$= 4,8$$

Tegal, 27, Februari 2020
Pengamat,



NARDIYAH TUTI, S.Pd. SD
NIP.19751129 200701 2010

Lampiran 76

Lembar Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 2

(Kelas Eksperimen Pertemuan 4)

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) 2
LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN

1. NAMA GURU/MAHASISWA	: HANUM SANSABILA
2. NIM	: 1401416046
3. TEMPAT PKM	: SD NEGERI TEGALWANGI 02
4. KELAS	: V
5. TEMA/SUBTEMA	: 8/1
6. MUATAN PELAJARAN	: ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
7. TANGGAL	: 27 Februari 2020

PETUNJUK

- Amatilah dengan cermat pembelajaran yang sedang berlangsung.
- Pusatkan perhatian Anda pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta dampaknya pada diri sendiri.
- Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian dibawah ini.
- Khusus untuk butir 3, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran, pilih salah satu butir penilaian yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.

1. Melakukan pembelajaran

	1	2	3	4	5
a. Melaksanakan tugas rutin kelas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
b. Memulai kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
c. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan kemampuan/tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
d. Melaksanakan kegiatan dalam urutan yang logis dan sistematis.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
e. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok, atau klasikal.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
f. Menggunakan sumber belajar yang sesuai dengan kemampuan/tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
g. Menggunakan media belajar yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
h. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
i. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 1 = P					<input type="checkbox"/>

2. Mengelola interaksi kelas

a. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada siswa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. Memicu dan memelihara keterlibatan siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
c. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
d. Menghargai hubungan antar-pribadi yang sehat dan serasi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
e. Menghargai keragaman siswa serta membantu siswa menyadari kelebihan dan kekuarangannya.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
f. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri siswa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 2 = Q					<input type="checkbox"/>

3. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu

a. Bahasa Indonesia					
1). Mendemonstrasikan penguasaan materi bahasa Indonesia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2). Memberikan latihan keterampilan berbahasa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3). Memberikan latihan keterampilan mengapresiasi sastra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4). Mengembangkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

dan bernalar

5). Memupuk kegemaran membaca

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	-------------------------------------	--------------------------

Rata - rata butir C.1 = R ~~4,8~~ 4,6

b. IPS

- 1). Mengembangkan pemahaman konsep IPS terpadu
- 2). Mengembangkan pemahaman konsep waktu
- 3). Mengembangkan pemahaman konsep ruang
- 4). Mengembangkan pemahaman konsep kelangkaan (scarcity)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Rata-rata butir 3.d = R 5

c. PKn

- 1). Kemahiran menggunakan metode yang bervariasi
- 2). Kemahiran menggunakan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
- 3). Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 4). Ketepatan menggunakan istilah-istilah khusus dan konsep dalam Pendidikan Kewarganegaraan
- 5). Penguasaan materi Pendidikan Kewarganegaraan
- 6). Menerapkan konsep Pendidikan Kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Rata-rata butir 3.e = R 4,6

4. Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar

- a. Melaksanakan penilaian pada awal pembelajaran
- b. Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran.
- c. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Rata - rata butir 4 = S 5

5. Kesan umum pelaksanaan pembelajaran

- a. Penugasan substansi
- b. Peka terhadap kemampuan berbahasa
- c. Penampilan guru dalam pembelajaran
- d. Keefektifan pembelajaran

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Rata-rata butir 5 = T 5

Catatan singkat penilai tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

Nilai APGK 1 = R

$$R = \frac{P+Q+R+S+T}{5} = \frac{5+4,8+4,75+5+5}{5} = 4,91$$

 R = Rata - rata Butir

$$R = \frac{P+Q+R+S+T}{5}$$

$$= \frac{5 + 4,8 + 4,75 + 5 + 5}{5}$$

$$= 4,91$$

Tegal, 27, Februari 2020
 Pengamat,

(Signature)

NARDIYAHTUTI, S.Pd. SD
 NIP.19751129 200701 2010

Lampiran 77

Lembar Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 1 (Kelas Kontrol Pertemuan 1)

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) I LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN*)

1. NAMA GURU/MAHASISWA	: HANUM SANSABILA
2. NIM	: 1401416046
3. TEMPAT MENGAJAR	: SD NEGERI TEGALWANGI 02
4. KELAS	: V
5. TEMA/SUBTEMA	: 8/1
6. MUATAN PELAJARAN	: IPS
7. TANGGAL	: 17 Februari 2020

PETUNJUK

Baca dengan cermat rencana pembelajaran yang akan digunakan oleh guru/mahasiswa ketika mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian di bawah ini.

- | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-----|
| 1. Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan | | | | ✓ | | |
| 1.1 Menggunakan bahan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum (GBPP) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ✓ | <input type="checkbox"/> | |
| 1.2 Merumuskan tujuan khusus. **) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ✓ | <input type="checkbox"/> | |
| | Rata-rata butir 1 = A | | | | | 4 |
| 2. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media (alat bantu pembelajaran), dan sumber belajar | | | | ✓ | | |
| 2.1 Mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ✓ | <input type="checkbox"/> | |
| 2.2 Menentukan dan mengembangkan alat Bantu pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ✓ | |
| 2.3 Memilih sumber belajar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ✓ | |
| | Rata-rata butir 2 = B | | | | | 4,3 |
| 3. Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran | | | | ✓ | | |
| 3.1 Menentukan jenis kegiatan pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ✓ | |
| 3.2 Menyusun langkah-langkah pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ✓ | |
| 3.3 Menentukan alokasi waktu pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ✓ | <input type="checkbox"/> | |
| 3.4 Menentukan cara-cara memotivasi siswa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ✓ | <input type="checkbox"/> | |
| 3.5 Mempersiapkan pertanyaan. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ✓ | <input type="checkbox"/> | |
| | Rata-rata butir 3 = C | | | | | 4,4 |
| 4. Merancang pengelolaan kelas | | | | ✓ | | |
| 4.1 Menentukan penataan ruang dan fasilitas belajar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ✓ | <input type="checkbox"/> | |
| 4.2 Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar dapat berpartisipasi dalam pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ✓ | <input type="checkbox"/> | |
| | rata-rata butir 4 = D | | | | | 4 |
| 5. Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian | | | | ✓ | | |
| 5.1 Menentukan prosedur dan jenis penilaian. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ✓ | |
| 5.2 Membuat alat-alat penilaian dan kunci jawaban | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ✓ | |
| | Rata-rata butir 5 = E | | | | | 5 |
| 6. Tampilan dokumen rencana pembelajaran | | | | ✓ | | |
| 6.1 Kebersihan dan kerapian | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ✓ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| 6.2 Penggunaan bahasa tulis. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ✓ | <input type="checkbox"/> | |
| | Rata-rata butir 6 = F | | | | | 4,5 |

$$\begin{aligned} \text{Nilai APKG 1} &= R \\ R &= \frac{A+B+C+D+E+F}{6} = \\ R &= \text{Rata-rata Butir} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} R &= \frac{4 + 4,3 + 4,4 + 4,5 + 4,5}{6} \\ &= 4,36 \end{aligned}$$

Tegal, 17, Februari 2020
Pengamat,



SITI NADIROH, S.Pd
NIP.19621019 198304 2 002

Lampiran 78

Lembar Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 2
(Kelas Kontrol Pertemuan 1)

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) 2
LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN

1. NAMA GURU/MAHASISWA	: HANUM SANSABILA
2. NIM	: 1401416046
3. TEMPAT PKM	: SD NEGERI TEGALWANGI 02
4. KELAS	: V
5. TEMA/SUBTEMA	: 8/1
6. MUATAN PELAJARAN	: ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
7. TANGGAL	: 17 Februari 2020

PETUNJUK

- Amatilah dengan cermat pembelajaran yang sedang berlangsung.
- Pusatkan perhatian Anda pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta dampaknya pada diri sendiri.
- Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian dibawah ini.
- Khusus untuk butir 3, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran, pilih salah satu butir penilaian yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.

1. Melakukan pembelajaran

- Melaksanakan tugas rutin kelas.
- Memulai kegiatan pembelajaran
- Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan kemampuan/tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan.
- Melaksanakan kegiatan dalam urutan yang logis dan sistematis.
- Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok, atau klasikal.
- Menggunakan sumber belajar yang sesuai dengan kemampuan/tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan.
- Menggunakan media belajar yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan
- Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien.
- Mengakhiri kegiatan pembelajaran

	1	2	3	4	5
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata - rata butir 1 = P					<input checked="" type="checkbox"/>

2. Mengelola interaksi kelas

- Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada siswa.
- Memicu dan memelihara keterlibatan siswa
- Melakukan komunikasi secara efektif
- Menghargai hubungan antar-pribadi yang sehat dan serasi.
- Menghargai keragaman siswa serta membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya.
- Membantu menumbuhkan kepercayaan diri siswa.

	1	2	3	4	5
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 2 = Q					<input checked="" type="checkbox"/>

3. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu

- Bahasa Indonesia
 - Mendemonstrasikan penguasaan materi bahasa Indonesia
 - Memberikan latihan keterampilan berbahasa
 - Memberikan latihan keterampilan mengapresiasi sastra
 - Mengembangkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi

	1	2	3	4	5
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

- dan bernalar
- 5). Memupuk kegemaran membaca
- b. IPS
- 1). Mengembangkan pemahaman konsep IPS terpadu
 - 2). Mengembangkan pemahaman konsep waktu
 - 3). Mengembangkan pemahaman konsep ruang
 - 4). Mengembangkan pemahaman konsep kelangkaan (scarcity)
- c. PKn
- 1). Kemahiran menggunakan metode yang bervariasi
 - 2). Kemahiran menggunakan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
 - 3). Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
 - 4). Ketepatan menggunakan istilah-istilah khusus dan konsep dalam Pendidikan Kewarganegaraan
 - 5). Penguasaan materi Pendidikan Kewarganegaraan
 - 6). Menerapkan konsep Pendidikan Kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar
- a. Melaksanakan penilaian pada awal pembelajaran
 - b. Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran.
 - c. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran
5. Kesan umum pelaksanaan pembelajaran
- a. Penugasan substansi
 - b. Peka terhadap kemampuan berbahasa
 - c. Penampilan guru dalam pembelajaran
 - d. Keefektifan pembelajaran

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	-------------------------------------	--------------------------

Rata - rata butir C.1 = R 4,1

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Rata-rata butir 3.d = R 4,8

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Rata-rata butir 3.e = R 4,2

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Rata - rata butir 4 = 5 5

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Rata-rata butir 5 = T 4,25

Catatan singkat penilai tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

Nilai APGK 1 = R

$$R = \frac{P+Q+R+S+T}{5} = \square$$

R = Rata - rata Butir

$$R = \frac{4,3 + 4,5 + 4,46 + 5 + 4,75}{5}$$

$$= 4,6$$

Tegal, 17, Februari 2020
 Pengamat,

SITI NADIROH, S.Pd
 NIP.19621019 198304 2 002

Lampiran 79

Lembar Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 1

(Kelas Kontrol Pertemuan 2)

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) I LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN*)

1. NAMA GURU/MAHASISWA	: HANUM SANSABILA
2. NIM	: 1401416046
3. TEMPAT MENGAJAR	: SD NEGERI TEGALWANGI 02
4. KELAS	: V
5. TEMA/SUBTEMA	: 8/1
6. MUATAN PELAJARAN	: IPS
7. TANGGAL	: 21 Februari 2020

PETUNJUK

Baca dengan cermat rencana pembelajaran yang akan digunakan oleh guru/mahasiswa ketika mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian di bawah ini.

	1	2	3	4	5	
1. Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan				<input checked="" type="checkbox"/>		
1.1 Menggunakan bahan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum (GBPP)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1.2 Merumuskan tujuan khusus. **)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Rata-rata butir 1 = A					<input type="checkbox"/>
2. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media (alat Bantu pembelajaran), dan sumber belajar				<input checked="" type="checkbox"/>		
2.1 Mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2.2 Menentukan dan mengembangkan alat Bantu pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
2.3 Memilih sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Rata-rata butir 2 = B					<input type="checkbox"/>
3. Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran					<input checked="" type="checkbox"/>	
3.1 Menentukan jenis kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
3.2 Menyusun langkah-langkah pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
3.3 Menentukan alokasi waktu pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
3.4 Menentukan cara-cara memotivasi siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3.5 Mempersiapkan pertanyaan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Rata-rata butir 3 = C					<input type="checkbox"/>
4. Merancang pengelolaan kelas				<input checked="" type="checkbox"/>		
4.1 Menentukan penataan ruang dan fasilitas belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4.2 Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar dapat berpartisipasi dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	rata-rata butir 4 = D					<input type="checkbox"/>
5. Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian					<input checked="" type="checkbox"/>	
5.1 Menentukan prosedur dan jenis penilaian.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
5.2 Membuat alat-alat penilaian dan kunci jawaban	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Rata-rata butir 5 = E					<input type="checkbox"/>
6. Tampilan dokumen rencana pembelajaran				<input checked="" type="checkbox"/>		
6.1 Kebersihan dan kerapian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6.2 Penggunaan bahasa tulis.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Rata-rata butir 6 = F					<input type="checkbox"/>

$$\begin{aligned} \text{Nilai APKG 1} &= R \\ R &= \frac{A+B+C+D+E+F}{6} \\ R &= \text{Rata-rata Butir} \end{aligned}$$

$$R = \frac{9 + 4,6 + 4,6 + 4 + 5 + 9}{6}$$

$$= 4,36$$

Tegal, 21, Februari 2020
Pengamat,



SITI NADIROH, S.Pd
NIP. 19621019 198304 2 002

Lampiran 80

Lembar Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 2 (Kelas Kontrol Pertemuan 2)

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) 2 LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN

1. NAMA GURU/MAHASISWA	: HANUM SANSABILA
2. NIM	: 1401416046
3. TEMPAT PKM	: SD NEGERI TEGALWANGI 02
4. KELAS	: V
5. TEMA/SUBTEMA	: 8/1
6. MUATAN PELAJARAN	: ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
7. TANGGAL	: 21 Februari 2020

PETUNJUK

1. Amatilah dengan cermat pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Pusatkan perhatian Anda pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta dampaknya pada diri sendiri.
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian dibawah ini.
4. Khusus untuk butir 3, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran, pilih salah satu butir penilaian yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.

1. Melakukan pembelajaran

- a. Melaksanakan tugas rutin kelas.
- b. Memulai kegiatan pembelajaran
- c. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan kemampuan/tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan.
- d. Melaksanakan kegiatan dalam urutan yang logis dan sistematis.
- e. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok, atau klasikal.
- f. Menggunakan sumber belajar yang sesuai dengan kemampuan/tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan.
- g. Menggunakan media belajar yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan
- h. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien.
- i. Mengakhiri kegiatan pembelajaran

	1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 1 = P					4,7

2. Mengelola interaksi kelas

- a. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada siswa.
- b. Memicu dan memelihara keterlibatan siswa
- c. Melakukan komunikasi secara efektif
- d. Menghargai hubungan antar-pribadi yang sehat dan serasi.
- e. Menghargai keragaman siswa serta membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya.
- f. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri siswa.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rata-rata butir 2 = Q					4,6

3. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu

- a. Bahasa Indonesia
 - 1). Mendemonstrasikan penguasaan materi bahasa Indonesia
 - 2). Memberikan latihan keterampilan berbahasa
 - 3). Memberikan latihan keterampilan mengapresiasi sastra
 - 4). Mengembangkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

dan bernalar

5). Memupuk kegemaran membaca

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	-------------------------------------

Rata - rata butir C.1 = R 4,77

b. IPS

- 1). Mengembangkan pemahaman konsep IPS terpadu
- 2). Mengembangkan pemahaman konsep waktu
- 3). Mengembangkan pemahaman konsep ruang
- 4). Mengembangkan pemahaman konsep kelangkaan (scarcity)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Rata-rata butir 3.d = R 4,25

c. PKn

- 1). Kemahiran menggunakan metode yang bervariasi
- 2). Kemahiran menggunakan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
- 3). Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 4). Ketepatan menggunakan istilah-istilah khusus dan konsep dalam Pendidikan Kewarganegaraan
- 5). Penguasaan materi Pendidikan Kewarganegaraan
- 6). Menerapkan konsep Pendidikan Kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Rata-rata butir 3.e = R 4,166

4. Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar

- a. Melaksanakan penilaian pada awal pembelajaran
- b. Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran.
- c. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Rata - rata butir 4 = S 5

5. Kesan umum pelaksanaan pembelajaran

- a. Penugasan substansi
- b. Peka terhadap kemampuan berbahasa
- c. Penampilan guru dalam pembelajaran
- d. Keefektifan pembelajaran

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Rata-rata butir 5 = T 4,5

Catatan singkat penilil tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

Nilai APGK I = R

$$R = \frac{P+Q+R+S+T}{S} = \square$$
 R = Rata - rata Butir

$$R = \frac{4,77 + 4,16 + 4,13 + 5 + 4,5}{5}$$

$$= 4,57$$

Tegal, 21, Februari 2020
 Pengamat,

SITI NADIROH, S.Pd
 NIP.19621019 198304 2 002

Lampiran 81

Lembar Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 1

(Kelas Kontrol Pertemuan 3)

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) I
LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN*)**

1. NAMA GURU/MAHASISWA	: HANUM SANSABILA
2. NIM	: 1401416046
3. TEMPAT MENGAJAR	: SD NEGERI TEGALWANGI 02
4. KELAS	: V
5. TEMA/SUBTEMA	: 8/1
6. MUATAN PELAJARAN	: IPS
7. TANGGAL	: 24 Februari 2020

PETUNJUK

Baca dengan cermat rencana pembelajaran yang akan digunakan oleh guru/mahasiswa ketika mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian di bawah ini.

- | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan | | | | | |
| 1.1 Menggunakan bahan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum (GBPP) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 1.2 Merumuskan tujuan khusus. (**) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | Rata-rata butir 1 = A | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media (alat Bantu pembelajaran), dan sumber belajar | | | | | |
| 2.1 Mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2.2 Menentukan dan mengembangkan alat Bantu pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2.3 Memilih sumber belajar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | Rata-rata butir 2 = B | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3. Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran | | | | | |
| 3.1 Menentukan jenis kegiatan pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3.2 Menyusun langkah-langkah pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3.3 Menentukan alokasi waktu pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3.4 Menentukan cara-cara memotivasi siswa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.5 Mempersiapkan pertanyaan. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Rata-rata butir 3 = C | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 4. Merancang pengelolaan kelas | | | | | |
| 4.1 Menentukan penataan ruang dan fasilitas belajar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 4.2 Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar dapat berpartisipasi dalam pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | rata-rata butir 4 = D | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 5. Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian | | | | | |
| 5.1 Menentukan prosedur dan jenis penilaian. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 5.2 Membuat alat-alat penilaian dan kunci jawaban | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | Rata-rata butir 5 = E | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 6. Tampilan dokumen rencana pembelajaran | | | | | |
| 6.1 Kebersihan dan kerapian | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 6.2 Penggunaan bahasa tulis. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | Rata-rata butir 6 = F | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |

$$\begin{aligned} \text{Nilai APKG 1} &= R \\ R &= \frac{A+B+C+D+E+F}{6} = \\ R &= \text{Rata-rata Butir} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} R &= \frac{5+5+4,6+5+5+5}{6} \\ &= 4,93 \\ &= \end{aligned}$$

Tegal, 24, Februari 2020
Pengamat,



SITI NADIROH, S.Pd
NIP.19621019 198304 2 002

Lampiran 82

Lembar Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 2
(Kelas Kontrol Pertemuan 3)

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) 2
LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN

1. NAMA GURU/MAHASISWA	: HANUM SANSABILA
2. NIM	: 1401416046
3. TEMPAT PKM	: SD NEGERI TEGALWANGI 02
4. KELAS	: V
5. TEMA/SUBTEMA	: 8/1
6. MUATAN PELAJARAN	: ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
7. TANGGAL	: 24 Februari 2020

PETUNJUK

1. Amatilah dengan cermat pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Pusatkan perhatian Anda pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta dampaknya pada diri sendiri.
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian dibawah ini.
4. Khusus untuk butir 3, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran, pilih salah satu butir penilaian yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.

1. Melakukan pembelajaran

	1	2	3	4	5
a. Melaksanakan tugas rutin kelas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
b. Memulai kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
c. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan kemampuan/tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
d. Melaksanakan kegiatan dalam urutan yang logis dan sistematis.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
e. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok, atau klasikal.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
f. Menggunakan sumber belajar yang sesuai dengan kemampuan/tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
g. Menggunakan media belajar yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
h. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
i. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata - rata butir 1 = P					<input checked="" type="checkbox"/>

2. Mengelola interaksi kelas

a. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada siswa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. Memicu dan memelihara keterlibatan siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d. Menghargai hubungan antar-pribadi yang sehat dan serasi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e. Menghargai keragaman siswa serta membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri siswa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rata-rata butir 2 = Q					<input checked="" type="checkbox"/>

3. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu

a. Bahasa Indonesia					
1). Mendemonstrasikan penguasaan materi bahasa Indonesia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2). Memberikan latihan keterampilan berbahasa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3). Memberikan latihan keterampilan mengapresiasi sastra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4). Mengembangkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

dan bernalar

5). Memupuk kegemaran membaca

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rata - rata butir C.1 = R				

b. IPS

- 1). Mengembangkan pemahaman konsep IPS terpadu
- 2). Mengembangkan pemahaman konsep waktu
- 3). Mengembangkan pemahaman konsep ruang
- 4). Mengembangkan pemahaman konsep kelangkaan (scarcity)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 3.d = R				

c. PKn

- 1). Kemahiran menggunakan metode yang bervariasi
- 2). Kemahiran menggunakan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
- 3). Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 4). Ketepatan menggunakan istilah-istilah khusus dan konsep dalam Pendidikan Kewarganegaraan
- 5). Penguasaan materi Pendidikan Kewarganegaraan
- 6). Menerapkan konsep Pendidikan Kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rata-rata butir 3.e = R				

4. Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar

- a. Melaksanakan penilaian pada awal pembelajaran
- b. Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran.
- c. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata - rata butir 4 = S				

5. Kesan umum pelaksanaan pembelajaran

- a. Penugasan substansi
- b. Peka terhadap kemampuan berbahasa
- c. Penampilan guru dalam pembelajaran
- d. Keefektifan pembelajaran

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 5 = T				

Catatan singkat penilai tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

Nilai APGK I = R

$$R = \frac{P+Q+R+S+T}{5} = 4,09$$
 R = Rata - rata Butir

$$R = \frac{5 + 4,8 + 4,68 + 5 + 5}{5} = 4,095$$

Tegal, 24, Februari 2020
 Pengamat,



SITI NADIROH, S.Pd
 NIP.19621019 198304 2 002

Lampiran 83

Lembar Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 1 (Kelas Kontrol Pertemuan 4)

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) I LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN*)

1. NAMA GURU/MAHASISWA	: HANUM SANSABILA
2. NIM	: 1401416046
3. TEMPAT MENGAJAR	: SD NEGERI TEGALWANGI 02
4. KELAS	: V
5. TEMA/SUBTEMA	: 8/1
6. MUATAN PELAJARAN	: IPS
7. TANGGAL	: 28 Februari 2020

PETUNJUK

Baca dengan cermat rencana pembelajaran yang akan digunakan oleh guru/mahasiswa ketika mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian di bawah ini.

	1	2	3	4	5	
1. Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan					✓	
1.1 Menggunakan bahan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum (GBPP)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
1.2 Merumuskan tujuan khusus. **)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Rata-rata butir 1 = A					<input type="checkbox"/>
2. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media (alat Bantu pembelajaran), dan sumber belajar					✓	
2.1 Mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
2.2 Menentukan dan mengembangkan alat Bantu pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
2.3 Memilih sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Rata-rata butir 2 = B					<input type="checkbox"/>
3. Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran					✓	
3.1 Menentukan jenis kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
3.2 Menyusun langkah-langkah pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
3.3 Menentukan alokasi waktu pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
3.4 Menentukan cara-cara memotivasi siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
3.5 Mempersiapkan pertanyaan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Rata-rata butir 3 = C					<input type="checkbox"/>
4. Merancang pengelolaan kelas					✓	
4.1 Menentukan penataan ruang dan fasilitas belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
4.2 Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar dapat berpartisipasi dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
	rata-rata butir 4 = D					<input type="checkbox"/>
5. Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian					✓	
5.1 Menentukan prosedur dan jenis penilaian.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
5.2 Membuat alat-alat penilaian dan kunci jawaban	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Rata-rata butir 5 = E					<input type="checkbox"/>
6. Tampilan dokumen rencana pembelajaran					✓	
6.1 Kebersihan dan kerapian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
6.2 Penggunaan bahasa tulis.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Rata-rata butir 6 = F					<input type="checkbox"/>

$$\begin{aligned} \text{Nilai APKG 1} &= R \\ R &= \frac{A+B+C+D+E+F}{6} = \\ R &= \text{Rata-rata Butir} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} R &= \frac{5+5+5+4,5+5+4,5}{6} \\ &= 4,83 \end{aligned}$$

Tegal, 28, Februari 2020
Pengamat,



SITI NADIROH, S.Pd
NIP.19621019 198304 2 002

Lampiran 84

Lembar Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 2
(Kelas Kontrol Pertemuan 4)

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) 2
LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN

1. NAMA GURU/MAHASISWA	: HANUM SANSABILA
2. NIM	: 1401416046
3. TEMPAT PKM	: SD NEGERI TEGALWANGI 02
4. KELAS	: V
5. TEMA/SUBTEMA	: 8/1
6. MUATAN PELAJARAN	: ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
7. TANGGAL	: 28 Februari 2020

PETUNJUK

1. Amatilah dengan cermat pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Pusatkan perhatian Anda pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta dampaknya pada diri sendiri.
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian dibawah ini.
4. Khusus untuk butir 3, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran, pilih salah satu butir penilaian yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.

1. Melakukan pembelajaran

- | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|
| a. Melaksanakan tugas rutin kelas. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| b. Memulai kegiatan pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| c. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan kemampuan/tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| d. Melaksanakan kegiatan dalam urutan yang logis dan sistematis. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| e. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok, atau klasikal. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| f. Menggunakan sumber belajar yang sesuai dengan kemampuan/tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| g. Menggunakan media belajar yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| h. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| i. Mengakhiri kegiatan pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

Rata-rata butir 1 = P

2. Mengelola interaksi kelas

- | | | | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| a. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada siswa. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| b. Memicu dan memelihara keterlibatan siswa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| c. Melakukan komunikasi secara efektif | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| d. Menghargai hubungan antar-pribadi yang sehat dan serasi. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| e. Menghargai keragaman siswa serta membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| f. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri siswa. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Rata-rata butir 2 = Q

3. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu

- | | | | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| a. Bahasa Indonesia | | | | | |
| 1). Mendemonstrasikan penguasaan materi bahasa Indonesia | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2). Memberikan latihan keterampilan berbahasa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3). Memberikan latihan keterampilan mengapresiasi sastra | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4). Mengembangkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

- dan bernalar
- 5). Memupuk kegemaran membaca
- b. IPS
- 1). Mengembangkan pemahaman konsep IPS terpadu
 - 2). Mengembangkan pemahaman konsep waktu
 - 3). Mengembangkan pemahaman konsep ruang
 - 4). Mengembangkan pemahaman konsep kelangkaan (scarcity)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata - rata butir C.1 = R				4,8
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 3.d = R				5

- c. PKn
- 1). Kemahiran menggunakan metode yang bervariasi
 - 2). Kemahiran menggunakan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
 - 3). Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
 - 4). Ketepatan menggunakan istilah-istilah khusus dan konsep dalam Pendidikan Kewarganegaraan
 - 5). Penguasaan materi Pendidikan Kewarganegaraan
 - 6). Menerapkan konsep Pendidikan Kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 3.e = R				5

4. Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar
- a. Melaksanakan penilaian pada awal pembelajaran
 - b. Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran.
 - c. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata - rata butir 4 = S				4,66

5. Kesan umum pelaksanaan pembelajaran
- a. Penugasan substansi
 - b. Peka terhadap kemampuan berbahasa
 - c. Penampilan guru dalam pembelajaran
 - d. Keefektifan pembelajaran

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 5 = T				4,75

Catatan singkat penilai tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

Nilai APGK 1 = R

$$R = \frac{P+Q+R+S+T}{5} = \square$$

R = Rata - rata Butir

$$R = \frac{5 + 4,8 + 4,93 + 4,66 + 4,75}{5}$$

$$= 4,8$$

Tegal, 28, Februari 2020
Pengamat,



SITI NADIROH, S.Pd
NIP.19621019 198304 2 002

Lampiran 85

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN UJI COBA



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
SEKOLAH DASAR NEGERI MEJASEM BARAT 01
Jl. Semanggi IV Mejasem Barat, Kec. Kramat, Kab. Tegal KP 52181

SURAT KETERANGANNomor : **26 / MB01/II/2020**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Mejasem Barat 01, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Hanum Sansabila
 NIM : 1401416046
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat/Tgl.Lahir : Tegal/29 Juli 1998
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Instansi : Universitas Negeri Semarang

Pada 11 Februari 2020, nama tersebut benar-benar telah melaksanakan uji coba pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli dan uji validitas dan reliabilitas instrumen tes di SD Negeri Mejasem Barat 01 guna pembuatan skripsi dengan judul Keefektifan Media Permainan Monopoli ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2019/2020. Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 12 Februari 2020

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Mejasem Barat 01



Drs. SUGIYANTO
 NIP. 19630424 198508 1 003

Lampiran 86

SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TEGALWANGI 02
UPTD KECAMATAN TALANG

Jl. Kenanga, Tegalwangi, Kecamatan Talang, Kabupaten Tegal KP 52193

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2 / II / III / 2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Tegalwangi 02, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Hanum Sansabila
NIM : 1401416046
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl.Lahir : Tegal/29 Juli 1998
Pekerjaan : Mahasiswa
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Instansi : Universitas Negeri Semarang

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal pada bulan Februari dan mahasiswa tersebut telah melaksanakan tugasnya dengan tertib. Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 11 Maret 2020
Mengetahui,

Kepala SD Negeri Tegalwangi 02



ROMENUR, S.Pd.SD.

NIP.19631005198608 1 001

Lampiran 87

**FOTO PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DAN UJI COBA INSTRUMEN
DI SD NEGERI MEJASEM BARAT 01 KABUPATEN TEGAL**



Kegiatan Pembelajaran



Uji Coba Permainan Monopoli



Kegiatan Pembelajaran



Foto uji coba instrumen angket



Foto uji coba instrumen soal tes

Lampiran 88

**FOTO PELAKSANAAN PENELITIAN KELAS EKSPERIMEN
SD NEGERI TEGALWANGI 02 KABUPATEN TEGAL**



Guru Melakukan Apersepsi



Guru Menjelaskan Materi



Guru menjelaskan cara bermain permainan monopoli



Guru membagikan alat permainan monopoli



Siswa Melakukan Permainan Monopoli



Siswa Mengerjakan Soal evaluasi



Guru dan Siswa Mengoreksi Soal Evaluasi

Lampiran 89**FOTO PELAKSANAAN PENELITIAN KELAS KONTROL
SD NEGERI TEGALWANGI 02 KABUPATEN TEGAL**

Guru Melakukan Apersepsi



Guru Menjelaskan Materi Pembelajaran



Guru Menunjukkan Media Gambar



Siswa Melakukan Diskusi



Siswa Menyampaikan Hasil Diskusi



Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi dan Mengoreksi Berasama

Lampiran 90

PERANGKAT MEDIA PERMAINAN MONOPOLI



Papan Permainan Monopoli



Dadu



Pion

Lampiran 91

SURAT PERNYATAAN PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI DALAM PENULISAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Hanum Sansabila

NIM : 1401416046

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Keefektifan Media Permainan Monopoli ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal”,

Telah memenuhi pasal 5 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017 tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi yang disusun wajib merujuk pada jurnal ilmiah dengan jumlah minimal 5 artikel dari jurnal internasional, 10 artikel dari jurnal nasional terakreditasi (sinta), dan 20 artikel dari jurnal nasional.

Atas pernyataan ini **Saya secara pribadi** siap menanggung risiko/ sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap ketentuan Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang.


Diketahui Oleh,
Koordprodi PGSD Tegal



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.
NIP. 19630721 198803 1 001

Tegal, 8 April 2020

Pembuat Pernyataan



Hanum Sansabila
NIM 1401416046

Lampiran 92**DAFTAR SITASI JURNAL**

Judul : Keefektifan Media Permainan Monopoli ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal.

Nama : Hanum Sansabila

NIM : 1401416046

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

JURNAL INTERNASIONAL

No	Nama	Kutipan	Halaman
1.	Nilam Sri Anggraheni, Nurul Hidayah, and Ayu Nur Shawmi	<i>The results of the assessment of material experts get an average of 93% (very good), the assessment of media experts gets an average of 89% (very good). The assessment of education practitioners gets an average of 90% (very good). Based on the above assessment, the products developed are categorized as very good. Thus it can be stated that the Media of the Red-White Monopoly Game is very well used as a learning medium in the integrative thematic learning of fifth grade students of SD / MI.</i>	58-59
2.	Marvinda Rizki Dita Dirgantara, Sri Mulyani Endang Susilowati dan Putut Marwoto	<i>Based on the result of the research, it can be concluded that the use of inquiry learning model assisted with monopoly media is more effectively. Than that's of models direct instruction learning model to improve critical thinking skills of elementary school</i>	267

No	Nama	Kutipan	Halaman
		<i>students on science learning subjects.</i>	
3.	Aprilia Mayang Sari dan Indra Gunawan	<i>The result of the assessment of the field-testing, the average score of 4.54 was obtained that belong to the very high criteria for media engineering aspects, the average score of 4.63 was obtained that belong to the very high category for the visual communication aspect, and the average score of 4.61 that belong to the very high category for the learning aspect. So, the developed Physics monopoly game as a whole got the response with the very high criteria for all aspects with the average score of 4.59.</i>	76
4.	Ika Maryani dan Zia Sumiar	<i>The results of the assessment of the feasibility of learning media of monopoly science by teachers and learners obtained score with involving in the very feasible category. Based on the assessment, the learning media of monopoly science had excellent quality and excellent media feasibility. Thus, the developed learning media of monopoly science was very feasible, and had feasible to be used or applied as a medium of learning for teachers and students at four grade elementary school.</i>	19

No	Nama	Kutipan	Halaman
5.	Fransiska Ellisa Fardani, dkk	Bahwa edukasi 5R menggunakan media permainan monopoli (MONOLIER) dapat meningkatkan pengetahuan siswa secara efektif.	38

JURNAL NASIONAL TERAKREDITASI

No	Nama	Kutipan	Halaman
1.	Asih Mardati, Muhammad Nur Wangid	Hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) produk yang dihasilkan berupa media permainan kartu gambar dengan teknik <i>make a match</i> yang terdiri atas 7 set kartu subtema 1 tentang “Benda hidup dan benda tak hidup”, 8 set kartu subtema 2 tentang “Hewan di sekitarku”, 3 set kartu subtema 3 tentang “Tumbuhan di sekitarku” dan 5 set kartu subtema 4 tentang “Bentuk, warna, ukuran dan permukaan benda”; (2) produk tersebut dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran tematik-integratif untuk kelas 1 SD N Percobaan 3 Pakem. Hal ini ditunjukkan pada hasil penilaian ahli media yang diperoleh rerata nilai 4,37 dengan kriteria nilai “Sangat Baik”. Sedangkan hasil dari penilaian ahli materi, praktisi dan teman sejawat diperoleh rerata nilai 4,25 dengan kriteria nilai “Sangat Baik”; (3) berdasarkan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media diperoleh rata-rata nilai 81,41 dan setelah menggunakan media diperoleh rata-rata nilai 85,12 dengan	130

No	Nama	Kutipan	Halaman
		perolehan nilai signifikanisi 0,001 pada taraf signifikanisi 0,05. Dengan hasil tersebut berarti ada pengaruh yang signifikan setelah menggunakan media pada proses pembelajaran.	
2.	Budi Adi Prayogo	Bahwa pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1 samapai 500 efektif untuk pembelajaran kelas II.	232
3.	Irfatul Chusniyah	Hasil penelitian ini, yaitu: (1) Permainan monopoli berbasis <i>science edutainment</i> tema tata surya efektif terhadap minat belajar siswa kelas VIII dengan kriteria minat belajar sangat tinggi. (2) Permainan monopoli berbasis <i>science edutainment</i> tema tata surya efektif terhadap karakter ilmiah siswa kelas VIII dengan kriteria karakter ilmiah membudaya	1251
4.	Dea Aranya Vikagustanti, dkk	Bahwa media pembelajaran monopoli IPA tema organisasi kehidupan yang dikembangkan memenuhi kriteria standar kelayakan media pembelajaran dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Hal itu terlihat dari persentase hasil validasi pakar yang menilai layak. Media pembelajaran monopoli IPA tema organisasi kehidupan efektif dan berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir siswa. Hal ini dapat di lihat dari nilai hasil belajar siswa yang	474

No	Nama	Kutipan	Halaman
		mencapai ketuntasan klasikal sebanyak 88,5% sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar.	
5.	Novi Ratna Dewi dan Isa Akhlis	Dengan pembelajaran menggunakan media permainan bahwa seluruh responden menyatakan berminat untuk mengikuti pembelajaran.	1104
6.	Rahajeng Lintang Cahyaningrum dan Parmin	Bahwa penggunaan media permainan monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.	857
7.	Dyah Kartikaningsih, Dwi Yulianto, & Stephani Diah Pamelasari	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Uji efektifitas media permainan terhadap aktivitas dan I karakter jujur dan konukatif siswa memberikan hasil kedua aspek tersebut berpengaruh positif terhadap siswa. Selain itu hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan.	667
8.	Setyaningsih & Dewi	Bahwa media papan permainan efektif digunakan dalam pembelajaran yang ditunjukkan bahwa hasil analisis motivasi dan hasil belajar kognitif dengan ketuntasan sebesar 96,87% untuk motivasi siswa dan 87,5% Hasil belajar kognitif siswa.	970
9.	Sri Suciati, Ika Septiana & Mei Fita Asri Untari	media Monosa yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bersifat menyenangkan karena bermuatan sebuah permainan. Hal tersebut sesuai dengan karakter anak SD yang masih suka bermain.	149

No	Nama	Kutipan	Halaman
		<p>Selain itu juga bermuatkan kemandirian anak dalam pembeajaran yaitu menjawab soal. Sikap yang ditanamkan melalui media <i>Monosa</i> adalah sikap saling menghargai orang lain, bersikap jujur, adil, dan bertanggung jawab. Berdasarkan hasil penelitian keefektifan produk diperoleh hasil bahwa media <i>Monosa</i> berbasis kemandirian anak efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas IV.</p>	
10.	Ainul Mardia, Andi Ferawati Jafar	<p>1)Minat belajar peserta didik di SMPN 2 barakapada kelas VIII C setelah penggunaan media pembelajaran <i>Monopoly Game Smart</i> menunjukkan bahwa 64.70% siswa dari jumlah keseluruhan siswa menyatakan sangat berminat dan 36,29% dari jumlahkeseluruhan siswa menyatakan berminat.</p> <p>2)Minat belajar peserta didik di SMPN 2 baraka pada kelas VIII B yang tidak diajar menggunakan media pembelajaran <i>Monopoly Game Smart</i> menunjukkan bahwa 47.05% siswa dari jumlah keseluruhan siswa menyatakan sangat berminat dan 52,94% dari jumlah keseluruhan siswa menyatakan berminat.</p> <p>3) Ada perbedaan antara minat belajar fisika peserta didik pada kelas yang diajar</p>	25

No	Nama	Kutipan	Halaman
		dengan menggunakan media pembelajaran <i>Monopoly Game Smart</i> (MGS) dengan kelas yang tidak diajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>Monopoly Game Smart</i> (MGS).	

JURNAL NASIONAL

No	Nama	Kutipan	Halaman
1.	Rahaju, dkk	Bahwa prestasi belajar siswa semakin meningkat. Peningkatan pada setiap tahap sebanyak 23,3%. Nilai rata-rata juga meningkat, yaitu dari 63 pada tahap pratindakan, menjadi 71 pada siklus I, dan menjadi 83 pada siklus II. Dengan demikian, pembelajaran berbasis PMI dapat meningkatkan prestasi belajar matematika. Ucus (2014) dan Park (2012) bahwa penggunaan permainan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.	138
2.	Henny Zurika Lubis, Anita Harahap	Bahwa berdasarkan analisis data hasil belajar siswa diketahui ada peningkatan hasil belajar akuntansi siswa dengan menggunakan media monopoli. Hal ini dapat diketahui dari hasil belajar setiap siklus I dan II. Pada saat pretes terdapat 15 (42,85%) orang siswa yang tuntas belajar dengan nilai rata-rata siswa adalah 52,74, sedangkan pada siklus I terdapat 23 (65,71%) orang yang tuntas dengan nilai rata-rata siswa sebesar 66,2, dan pada siklus II	394

No	Nama	Kutipan	Halaman
		jumlah siswa yang tuntas belajar menjadi 31 orang siswa (88,57%) dengan nilai rata-rata siswa sebesar 81,51, maka peningkatan nilai rata-rata pada siklus I ke siklus II sebesar 15,31 poin.	
3.	Niki Desvidisa Aryani	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sel (Monosel)”. Berdasarkan hasil penelitian validasi ahli media mendapatkan 83%, ahli materi 76,25%, uji coba kelompok kecil 83,5%, ujicoba kelompok besar 83,5%. Rata-rata keseluruhan penilaian sebesar 81,56%. Hal tersebut menunjukkan bahwa mediapembelajaran MONOSEL sangat layak dan dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran.	34
4.	M. Fadlillah	Permainan Monraked sangat layak digunakan sebagai media menstimulasi kecerdasan logika matematika anak usia dini. Hal dibuktikan dengan skor penilaian yang didapatkan telah mencapai rata-rata 3,94, yang berarti baik. Adapun kelebihan dari permainan Monraked yaitu dapat menjadi media pembelajaran, tidak berbahaya, dapat dibawa dan digunakan di mana saja, serta tidak mudah rusak.	22
5.	Ahmad Jawandi, dkk	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penggunaan media yang menyenangkan mampu menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan, 2) kartu	4

No	Nama	Kutipan	Halaman
		<p><i>creativity room</i>, dinding kreatif dan sertifikat dalam permainan monopoli berisi tugas-tugas dengan berbagai kemungkinan jawaban yang dapat merangsang kreativitas siswa, 3)siswa mengembangkan kreativitas melalui proses berpikir kreatif yaitu dengan memikirkan strategi untuk menang, 4) siswa mengembangkan kreativitas melalui produk, yaitu berupa hasil pemecahan masalah yang dihadapi dengan cara yang bebas dan orisinal.</p>	
6.	Fitriyawany	<p>persentase diperoleh 90.32% bahwa mahasiswa lulus secara individual, sehingga secara klasikal hasil belajar mahasiswa adalah tuntas. Selain itu, kinerja mahasiswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor pada kelas eksperimen juga menunjukkan hasil yang positif.</p>	237
7.	Fitri Yeni, Yarmis Hasan, Tarmansyah	<p>game edukasi efektif untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan bilangan bagi anak berkesulitan belajar (X) kelas II di MIN Koto Luar, Kecamatan Pauh.</p>	512
8.	Anis Nuryati Suprpto	<p>Permainan monopoli sebagai media pembelajaran sub materi sel pada siswa IPA yang dilakukan oleh Susanto, dkk. (2012) aspek kelayakan 90%, aspek visual 94%, aspek fungsi media 92,86%. Berdasarkan penelitian tersebut maka media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran.</p>	41

No	Nama	Kutipan	Halaman
9.	Syifa Khairunnisa, Ahmad Hakam, Amaliyah	media pembelajaran ini mendapatkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, serta tanggapan siswa secara keseluruhan termasuk dalam kategori “Sangat Baik” yang artinya media layak digunakan dalam pembelajaran.	68
10.	Fitri Kurnia Nur Jamilah dan Leni Yuliyanti	bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada siswa di kelas yang menggunakan media permainan monopoli dengan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media permainan monopoli. Dengan demikian, media permainan monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.	39
11.	Fitri Yanti, Nur Anggraini	Secara keseluruhanterdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan dari penerapan media <i>monopoly game smart</i> dalam proses pembelajaran Sejarah pada siswa kelas X di SMA N 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015	65
12.	Yosephine Deriliana, Maria Ulfah, Endang Purwaningsih	Implementasi proses pembelajaran dengan media permainan monopoli dapat dikatakan berjalan baik yang diketahui dari hasil skor pengamatan aktivitas belajar siswa yang didapat yaitu 80,22 yang masuk dalam kategori A.	11

No	Nama	Kutipan	Halaman
13.	Ratna Pratiwi, Siradjuddin, S	Bahwa pada setiap siklus dapat diketahui adanya peningkatan presentase kualitas yang berarti dalam setiap siklusnya melalui perbaikan yang dilakukan dinyatakan berhasil. Aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan prosentase 79% dan pada siklus II mendapatkan hasil prosentase 85% serta pada siklus III mnedapatkan 93%.	1219
14.	Nendy Ramadhani, Sri Wahyuni, Rif'ati Dina Hamdayani	Bahwa menggunakan media <i>educational game (monopoly)</i> mampu meningkatkan minat belajar siswa karena materi yang tersaji menarik dan menyenangkan sehingga siswa mudah memahami dan mengingat materi.	241
15	Ilza Ma'azi Azizah	Bahwa permainan dapat menjadikan suasana kelas menjadi lebih santai sehingga siswa tidak merasa terbebani dalam menguasai materi pelajaran.	303
16	Evita Rakhmayanti dan FX Mas Subagio	Bahwa penggunaan media permainan monopoli saat proses pembelajaran cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.	2975
17	Desty Triastuti, Sa'dun Akbar, dan Edi Bambang Irawan	Bahwa pembelajaran dengan melibatkan anak-anak melalui kegiatan permainan dapat memberikan pelayanan belajar yang menyenangkan bagi siswa.	5
18	Ade Irma Kusuma dan Santi Irawati	Bahwa media permainan "Hunting Treasure" terbukti efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.	5
19	Rahmat Hidayat	Bahwa <i>games</i> berperan sebagai sebuah	73

No	Nama	Kutipan	Halaman
		pendamping dari proses kognitif yang menghasilkan perubahan pada pemain.	
20.	Nurmiati dan Zulkarnain Gazali	Keseluruhan aspek penilaian baik nilai persentase atau nilai rata-rata masing-masing mengalami peningkatan dari 80,27% menjadi 86,76% untuk hasil motivasi belajar siswa SMPN 17 Mataram. Data tersebut termasuk kategori sangat tinggi dengan kenaikan persentase hasil motivasi belajar sebesar 6,49%. Sedangkan hasil motivasi belajar siswa SMPN 14 Mataram secara keseluruhan terjadi peningkatan dari 77,56% menjadi 82,62%.	86