

KEEFEKTIFAN MODEL PICTORIAL RIDDLE DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KARANGMANYAR KABUPATEN PURBALINGGA

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh Ratih Sulistiyani 1401411330

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG 2015

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian maupun keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, Juni 2015

Ratih Sulistiyani

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Panitia Sidang Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada tanggal 11 Juni 2015.

Mengetahui,

Koordinator UPP Tegal

Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.

19630923 198703 1 001

Pembimbing

Dra. Umi Setijowati, M.Pd.

19570115 198403 2 001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Keefektifan Model Pictorial Riddle dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Karangmanyar Kabupaten Purbalingga", oleh Ratih Sulistiyani 1401411330, telah dipertahankan dihadapan Panitia Sidang Ujian Skripsi FIP UNNES pada tanggal 17 Juni 2015.

PANITIA UJIAN

Prof.Dr Fakhruddin, M.Pd 19560427 198603 1 001

Sekertaris

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

Penguji Utama

Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.

NIP. 19630923 198703 1 001

Penguji Anggota 1

Drs. Noto Suharto, M.Pd.

NIP. 19551230 198203 1 001

Penguji Anggota 2

Dra. Umi Setijowati, M.Pd. NIP. 19570115 198403 2 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kamu dustakan? (Q.S. Ar Rahmaan: 13).

Dalam kesulitan pasti ada kemudahan (Q.S. Al Insyiroh: 6).

Jangan melihat kemampuan diri yang serba terbatas, tetapi lihatlah kemampuan Allah SWT yang tidak terbatas (Yusuf Mansyur).

Persembahan:

Untuk kedua orangtua saya, Bapak Suwarji dan Ibu Hartati, adik saya Fatma Sulistiyana, dan keluarga besar saya yang selalu mendo'akan, mengasihi dan menyayangi, serta memotivasi.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Keefektifan Model *Pictorial Riddle* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Karangmanyar Kabupaten Purbalingga" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan lancar.

Banyak pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

- Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menjadi mahasiswa Universitas Negeri Semarang.
- Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan menyusunan skripsi ini.
- Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas
 Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyusun skripsi
- 4. Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memfasilitasi izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
- 5. Dra. Umi Setijowati, M.Pd., dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi kepada penulis

6. Dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal yang telah banyak membekali ilmu pengetahuan selama perkuliahan.

7. Wasim, S.pd.SD., Kepala Sekolah SD Negeri 1 Karangmanyar Kabupaten Purbalingga dan Robiyah, S.Pd.SD., Kepala Sekolah SD Negeri 2 Grecol Kabupaten Purbalingga yang telah memberikan izin untuk penelitian.

8. Sudjatmo, S.Pd., Guru Kelas III SD Negeri 1 Karangmanyar Kabupaten Purbalingga dan Supriyanti, S.Pd., Guru Kelas III SD Negeri 2 Grecol Kabupaten Purbalingga yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.

 Yayas, Hafi, Tika, Pupuy, Mutia, Tyas, Indah, Nirwana, Seli, Isti, Sanah,
 Cicih, Mega, Retno, dan Resti yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.

10. Teman-teman mahasiswa PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES angkatan 2011 yang saling memberikan ilmu pengetahuan, semangat dan motivasi.

11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia pada umumnya dan bermanfaat bagi pembaca pada khususnya.

Tegal, Juni 2015

Penulis

ABSTRAK

Sulistiyani, Ratih. 2015. Keefektifan Model Pictorial Riddle Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Karangmanyar Kabupaten Purbalingga. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing: Dra.Umi Setijowati, M.Pd.

Kata Kunci: hasil belajar IPS; IPS, model pembelajaran Pictorial Riddle.

Tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar ialah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Agar tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai dengan optimal, maka dibutuhkan proses pembelajaran yang mendukung keberhasilan. Model pembelajaran *Pictorial Riddle* merupakan salah satu model yang dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar menggunakan model *Pictorial Riddle* dengan model konvensional, pada mata pelajaran IPS materi uang dan pengelolaan uang tema permainan pada kelas III SD Negeri 1 Karangmanyar Kabupaten Purbalingga.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian nonequivalent control group design. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling jenuh, sehingga jumlah sampel sama dengan jumlah populasi, yaitu 48 siswa, terdiri dari 24 siswa kelas III SDN 1 Karangmanyar sebagai kelas eksperimen dan 24 siswa kelas III SDN 2 Grecol sebagai kelas kontrol. Analisis statistik yang digunakan yaitu 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 independent samples t test untuk uji hipotesis. Semua penghitungan diolah dengan menggunakan SPSS versi 20.

Berdasarkan hasil uji hipotesis data hasil belajar siswa, menunjukkan bahwa t_{hitung} > t_{tabel} (3,191 > 2,013) dan signifikansinya 0,003 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang menggunakan model *Pictorial Riddle* dengan model konvensional. Hasil uji keefektifan menggunakan *one sample t test* menunjukkan bahwa t_{hitung} > t_{tabel} (4,928> 2,069) dan signifikansinya 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang menggunakan model *Pictorial Riddle* lebih baik daripada model konvensional. Dengan kata lain, model pembelajaran *Pictorial Riddle* efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi uang dan pengelolaan uang tema permainan pada kelas III SD Negeri 1 Karangmanyar. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disarankan kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran *Pictorial Riddle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi uang dan pengelolaan uang.

DAFTAR ISI

	Halam	an
JUDUL	4	i
PERNY	YATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSE	TUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGE	ESAHAN	iv
MOTT	O DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKA	ATA	vi
ABSTR	2AK	viii
DAFTA	AR ISI	ix
DAFTA	AR TABEL	xiii
DAFTA	AR BAGAN	xv
DAFTA	AR LAMPIRAN	xvi
BAB		
1.	PENDAHULUAN	1
1.1	Latar Belakang Masalah	1
1.2	Identifikasi Masalah	6
1.3	Pembatasan Masalah dan Paradigma Penelitian	6
1.3.1	Pembatasan Masalah	6
1.3.2	Paradigma Penelitian	7
1.4	Rumusan Masalah	8
1.5	Tujuan Penelitian	8
1.5.1	Tujuan Umum	8

1.5.2	Tujuan Khusus	8
1.6	Manfaat Penelitian	9
1.6.1	Manfaat Teoritis	9
1.6.2	Manfaat Praktis	9
2.	KAJIAN PUSTAKA	11
2.1	Landasan Teori	11
2.1.1	Belajar	11
2.1.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar	12
2.1.3	Pengertian Pembelajaran	14
2.1.4	Hasil Beajar	16
2.1.5	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	17
2.1.6	Model Pembelajaran	19
2.1.7	Model Pembelajaran Konvensional	20
2.1.8	Model Pembelajaran Inkuiri	21
2.1.9	Model Pembelajaran Inkuiri Tipe Pictorial Riddle	23
2.1.10	Ilmu Pengetahuan Sosial	27
2.1.11	Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	27
2.1.12	Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar	28
2.1.13	Karakteristik Materi Uang dan Pengelolaan Uang	30
2.2	Penelitian yang Relevan	31
2.3	Kerangka Berpikir	35
2.4	Hipotesis Penelitian	38
3	METODE PENELITIAN	39

3.1	Desain Penelitian	39
3.2	Populasi dan Sampel	40
3.2.1	Populasi	41
3.2.2	Sampel	41
3.3	Variabel Penelitian	41
3.3.1	Variabel Independen	41
3.3.2	Variabel Dependen	42
3.4	Definisi Operasional Variabel	42
3.4.1	Variabel Model Pembelajaran Pictorial Riddle	42
3.4.2	Variabel Hasil Belajar Siswa	43
3.5	Teknik Pengumpulan Data	43
3.5.1	Dokumentasi	44
3.5.2	Observasi	44
3.5.3	Wawancara	45
3.5.4	Tes	45
3.5.5	Angket	46
3.6	Instrumen Penelitian	47
3.6.1	Instrumen Non Tes	47
3.6.2	Instrumen Tes	49
3.7	Teknik Analisis Data	56
3.7.1	Analisis Deskriptif Data	56
3.7.2	Analisis Statistik Data Hasil Penelitian	56
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60

4.1	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	60
4.1.1	Kelas Eksperimen	61
4.1.2	Kelas Kontrol	66
4.2	Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian	70
4.2.1	Analisis Deskriptif Variabel Independen	70
4.2.2	Analisis Deskriptif Variabel Dependen	71
4.3	Analisis Statistik Data Hasil Penelitian	75
4.3.1	Hasil Belajar Siswa	75
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian	83
5.	PENUTUP	87
5.1	Simpulan	87
5.2	Saran	88
5.2.1	Bagi Guru	88
5.2.2	Bagi Kepala Sekolah	89
DAFTA	R PUSTAKA	90
LAMPI	RAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel	Halan	nan
3.1	Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Tes Uji Coba	51
3.2	Hasil Uji Reliabilitas	53
4.1	Data Hasil Pengamatan Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Mo	del
	Pictorial Riddle di Kelas Eksperimen	65
4.2	Data Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran	
	Model Pictorial Riddle di Kelas Eksperimen	65
4.3	Data Hasil Pengamatan Kegiatan Guru dalam Pembelajaran	
	Model Pictorial Riddle di Kelas Kontrol	68
4.4	Data Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran	
	Model Pictorial Riddle di Kelas Eksperimen	69
4.5	Deskripsi Data Tes Awal Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen	72
4.6	Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen	72
4.7	Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Kontrol	72
4.8	Deskripsi Data Rekapitulasi Nilai Kognitif dan Psikomotor Siswa	73
4.9	Deskripsi Data Rekapitulasi Skor Afektif Siswa	73
4.10	Distribusi Frekuensi Rata-rata Nilai Kognitif dan Psikomotor	
	Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	74
4.11	Distribusi Frekuensi Nilai Afektif Siswa	74
4.12	Hasil Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen	76
4.13	Hasil Uji Normalitas Data Kelas Kontrol	76
4.14	Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar	77

4.15	Hasil Uji Hipotesis 1	79
4.16	Hasil Uji Hipotesis 2	82

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halan	nan
1.1	Paradigma Penelitian Sederhana	7
2.1	Kerangka Berpikir	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lan	npiran Halam	nan
1.	Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen	94
2.	Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	95
3.	Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba	96
4.	Hasil Uji Kesamaan Rata-rata	97
5.	Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur	98
6.	Pedoman Pelaksanaan Penelitian	99
7.	Silabus Pembelajaran IPS Kelas III Semester 2	100
8.	Silabus Pengembangan Kelas Eksperimen	101
9.	Silabus Pengembangan Kelas Kontrol	113
10.	Kisi-kisi Soal Uji Coba	119
11.	Soal Uji Coba1	123
12.	Telaah Soal Uji Coba oleh Tim Ahli 1	131
13.	Telaah Soal Uji Coba oleh Tim Ahli 2	138
14.	Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba	145
15.	Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	147
16.	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	148
17.	Hasil Uji Daya Beda Soal Uji Coba	149
18.	Soal Tes Awal dan Tes Akhir	150
19.	RPP Kelas Eksperimen	154
20.	RPP Kelas Kontrol	173
21.	Materi Ajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	182

22.	Kisi-kisi, Soal, dan Pedoman Penilaian Aspek Afektif
23.	Kisi-kisi, Soal, dan Pedoman Penilaian Aspek Psikomotor
24.	Rekapitulasi Pengamatan Model <i>Pictorial Riddle</i> Kelas Ekperimen 195
25.	Rekapitulasi Penilaian Performansi Guru dalam Merancang Pembalajaran
	pada Kelas Eksperimen 199
26.	Rekapitulasi Penilaian Performansi Guru dalam Pelaksanaan Pembalajaran
	pada Kelas Eksperimen 202
27.	Rekapitulasi Pengamatan Model Konvensional Kelas Kontrol
28.	Rekapitulasi Penilaian Performansi Guru dalam Merancang Pembalajaran
	pada Kelas Kontrol
29.	Rekapitulasi Penilaian Performansi Guru dalam Pelaksanaan Pembalajaran
	pada Kelas Kontrol
30.	Daftar Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen
31.	Daftar Nilai Tes Awal Kelas Kontrol
32.	Daftar Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen
33.	Daftar Nilai Tes Akhir Kelas Kontrol
34.	Daftar Nilai Psikomotor Kelas Eksperimen
35.	Daftar Nilai Psikomotor Kelas Kontrol
36.	Daftar Nilai Afektif Kelas Eksperimen 223
37.	Daftar Nilai Afektif Kelas Eksperimen 224
38.	Daftar Nilai Rata-rata Kognitif dan Psikomotor Kelas Eksperimen 225
39.	Daftar Nilai Rata-rata Kognitif dan Psikomotor Kelas Kontrol
40.	Surat Penelitian 227

41.	Dokumentasi Kelas Eksperimen	230
42.	Dokumentasi Kelas Kontrol	23

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan akan diuraikan tentang: (1) latar belakang masalah, identifikasi masalah, (2) pembatasan masalah dan paradigma penelitian, (3) rumusan masalah, (4) tujuan penelitian, dan (5) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal mendasar dan sangat penting untuk kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai warga negara. Pendidikan bertujuan mengembangkan potensi yang dimiliki manusia, dan dapat menciptakan warga negara yang nantinya dapat memajukan pembangunan bangsa. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab II Pasal 3 yang menyebutkan,

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional ialah melalui kegiatan pendidikan dalam satuan pendidikan yang terdiri dari tiga jalur. Seperti yang tertera dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 10, menjelaskan bahwa "satuan pendidikan adalah kelompok layanan

pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan". Salah satu jalur pendidikan formal yakni jenjang pendidikan dasar yang diselenggarakan sesuai kurikulum pendidikan dasar. Jenjang pendidikan dasar terdiri dari Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau yang setara. Untuk menyelesaikan pendidikan dasar dibutuhkan waktu sembilan tahun. Enam tahun di Sekolah Dasar, tiga tahun di Sekolah Menengah Pertama dan pendidikan dasar ini wajib diikuti oleh seluruh warga negara Indonesia.

Tujuan diwajibkannya pendidikan dasar bagi seluruh warga karena pengetahuan yang didapatkan dari pendidikan dasar diharapkan dapat menjadi dasar pengetahuan untuk mengikuti pendidikan pada jenjang selanjutnya. Selain itu, dapat menjadi bekal dalam menghadapi kehidupan bermasyarakat, karena pada pendidikan dasar memuat beberapa pengetahuan wajib. Undang-undang tentang sistem pendidikan nasional Pasal 37 menyebutkan "kurikulum pendidikan dasar menengah wajib memuat pendidikan dan agama, pendidikan kewarganegaraan; bahasa; matematika; ilmu pengetahuan alam; ilmu pengetahuan sosial; seni dan budaya; pendidikan jasmani dan olahraga; ketrampilan/kejuruan; dan muatan lokal".

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan pada pendidikan dasar SD dan SMP. IPS dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan peranan manusia dalam lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Michaelis (1957) dalam Soewarso (2010:2) yang menyatakan bahwa "IPS

dihubungkan dengan manusia dan interaksinya dengan lingkungan fisik dan sosialnya yang menyangkut hubungan kemanusiaan". Kajian IPS tentang manusia dan interaksi dengan lingkungan fisik dijabarkan lagi dalam berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi sosial (Nasution (1975) dalam Soewarso 2013:1).

Tujuan pembelajaran IPS yang tercantum dalam Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi yaitu,

Mata pelajaran IPS di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Agar tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai dengan optimal, maka dibutuhkan proses pembelajaran yang mendukung keberhasilan. Permendiknas Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses, menjelaskan bahwa,

Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pada kenyataannya, proses pembelajaran dominan menggunakan model konvensional dan guru masih kurang variatif dalam menggunakan model pembelajaran, sehingga proses pembelajaran belum sesuai harapan pemerintah sebagaimana tertuang dalam standar proses. Pembelajaran yang kurang bermakna akan menimbulkan permasalahan yaitu hasil belajar siswa kurang optimal, karena

kurang melatih kemampuan berpikir siswa dalam menghadapi permasalahan. Pada umumnya pembelajaran IPS berpusat pada guru dengan menggunakan model ceramah dan diakhiri dengan pemberian tugas. Keadaan tersebut terjadi pada kelas III SD Negeri 1 Karangmanyar Kabupaten Purbalingga.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III pada tanggal 17 Januari 2015, peneliti memperoleh informasi bahwa pembelajaran IPS kelas III SD Negeri 1 Karangmanyar masih berpusat pada guru. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan menyampaikan pendapat masih rendah, hasil belajar siswa belum optimal. Hal ini terbukti dari data nilai IPS pada ulangan akhir semester gasal tahun 2014/2015, diketahui bahwa beberapa siswa masih belum seluruhnya mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 70 untuk mata pelajaran IPS. Dari 24 siswa masih terdapat 6 siswa yang belum mencapai KKM.

Dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran maka perlu mencari model pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menarik. Banyak sekali model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, dan dapat mengembangkan daya pikir siswa, antara lain model pembelajaran *Pictorial Riddle*.

Menurut Sund (1993) dalam Purwanto, dkk. (2014: 118) *Pictorial Riddle* merupakan salah satu tipe model pembelajaran yang termasuk ke dalam pembelajaran inkuiri. "Model inkuiri merupakan model pembelajaran yang melatih siswa untuk belajar menemukan masalah, mengumpulkan, mengorganisasi, dan memecahkan masalah" (Kristianingsih, dkk. 2010: 10).

Konsep dasar dari model pembelajaran inkuiri yaitu agar siswa dapat mengembangkan ketrampilan menanya dan ketrampilan mencari jawaban yang berawal dari rasa ingin tahu yang dimiliki, sehingga akan menuntun siswa menemukan sendiri konsep yang belum dipahami.

Sudirman dkk. (1989: 180) dalam Aulia (2013: 5) menjelaskan bahwa model Pictorial Riddle merupakan salah satu model untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun besar, sehingga mereka dilatih untuk berani mengemukakan ide dan gagasan, berfikir kritis dalam memecahkan masalah serta menghargai pendapat teman-temannya. Model Pictorial Riddle menggunakan suatu riddle (gambar teka-teki) dalam pelaksanaannya. Haryono (2013: 109) mengemukakan bahwa "gambar, peragaan, atau ilustrasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif peserta didik". Melalui gambar tersebut kemudian guru mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan yang diajukan ialah pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang ditampilkan. Penerapan model Pictorial Riddle diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa, mempermudah siswa mengingat materi pembelajaran, sehingga proses dan hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat. Model pembelajaran Pictorial Riddle masih perlu diuji sejauh mana keefektifannya dalam meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian eksperimen dengan judul "Keefektifan Model *Pictorial Riddle* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Karangmanyar Kabupaten Purbalingga".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SD. Permasalahan tersebut antara lain sebagai berikut:

- (1) Siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran IPS kelas III materi Uang dan Pengelolaan Uang.
- (2) Guru menggunakan model konvensional dalam pembelajaran IPS kelas III materi Uang dan Pengelolaan Uang, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.
- (3) Proses dan hasil pembelajaran IPS kelas III materi Uang dan Pengelolaan Uang kurang bermakna.
- (4) Proses pembelajaran pada kelas III belum menggunakan pembelajaran tematik terpadu.

1.3 Pembatasan Masalah dan Paradigma Penelitian

Pembatasan masalah dan paradigma penelitian digunakan untuk memfokuskan penelitian dan menghubungkan antar variabel penelitian.

1.3.1 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian perlu adanya pembatasan masalah agar permasalahan yang diteliti tidak meluas dan tidak menimbulkan salah tafsir bagi pembaca. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disampaikan, maka peneliti membatasi masalah pada:

(1) Variabel yang akan diteliti yaitu model pembelajaran *Pictorial Riddle* dan hasil belajar siswa.

- (2) Materi pokok yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi Uang pada mata pelajaran IPS kelas III semester 2 tahun ajaran 2014/2015.
- (3) Pembelajaran menggunakan tematik terpadu dengan memadukan dua Kompetensi Dasar (KD), yakni mengenal sejarah uang (KD 2.4) dan mengenal kegunaan uang sesuai dengan kebutuhan (KD 2.5) dalam tema permainan.
- (4) Model pembelajaran konvensional dijadikan model pembelajaran pembanding. Tujuannya adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan model pembelajaran *Pictorial Riddle* dalam pembelajaran IPS materi Uang dan Pengelolaan Uang kelas III SD Negeri 1 Karangmanyar Kabupaten Purbalingga.
- (5) Penelitian ini hanya terbatas pada faktor keefektifan model pembelajaran
 Pictorial Riddle dalam mempengaruhi hasil belajar IPS materi Uang dan
 Pengelolaan Uang kelas III SD Negeri 1 Karangmanyar.

1.3.2 Paradigma Penelitian

Variabel dalam penelitian adalah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas adalah model *Pictorial Riddle* dan variabel terikat berupa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam tema permainan. Variabel X akan memberikan pengaruh pada variabel Y. Paradigma penelitian yang digunakan ialah paradigma penelitian sederhana. Dikatakan sederhana karena penelitian ini hanya memiliki dua variabel.



Bagan 1.1. Paradigma Penelitian Sederhana

Keterangan:

X = Model pembelajaran *Pictorial Riddle*.

Y = Hasil belajar mata pelajaran IPS materi pokok Uang dan Pengelolaan Uang tema permainan (Sugiyono, 2013: 68).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dapat dirumuskan masalah sebagaai berikut.

- (1) Apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar menggunakan model *Pictorial Riddle* dengan model konvensional pada mata pelajaran IPS materi Uang dan Pengelolaan Uang siswa kelas III SD Negeri 1 Karangmanyar dalam tema Permainan?
- (2) Apakah hasil belajar IPS materi Uang dan Pengelolaan Uang kelas III SD Negeri 1 Karangmanyar yang menggunakan model *Pictorial Riddle* lebih baik daripada yang menggunakan model konvensional?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mencakup tujuan umum dan tujuan khusus, sebagai berikut.

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini untuk menambah pengetahuan tentang keefektifan model pembelajaran *Pictorial Riddle* pada mata pelajaran IPS materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam tema permainan.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar

menggunakan model *Pictorial Riddle* pada mata pelajaran IPS materi Uang dan Pengelolaan Uang siswa kelas III SD Negeri 1 Karangmanyar dalam tema Permainan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu: (1) Memberikan informasi tentang model pembelajaran *Pictorial Riddle*; dan (2) dapat dijadikan sebagai acuan serta masukan bagi penelitian berikutnya

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak yaitu bagi siswa, bagi guru, dan bagi sekolah.

1.6.2.1 Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa, antara lain:

- (1) Meningkatnya proses pembelajaran IPS kelas III materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam tema permainan menggunakan model *Pictorial Riddle*.
- (2) Meningkatnya kemampuan sosial dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pembelajaran model *Pictorial Riddle*.
- (3) Meningkatnya hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPS kelas III materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam tema permainan.

1.6.2.2 Bagi Guru

Manfaat penelitian bagi guru, antara lain:

- (1) Bertambahnya pengetahuan tantang keefektifan model pembelajaran *Pictorial Riddle* dalam meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.
- (2) Memotivasi guru untuk menggunakan model *Pictorial Riddle* dalam meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS kelas III melalui keefektifan model *Pictorial Riddle*.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

Pada kajian pustaka akan diuraikan tentang: (1) landasan teori, (2) penelitian yang relevan, (3) kerangka berpikir, dan (4) hipotesis.

2.1 Landasan Teori

Landasan teori digunakan sebagai rujukan teori yang mendasari suatu penelitian. Dalam landasan teori ini akan dijelaskan pengertian belajar, faktorfaktor yang mempengaruhi belajar, pengertian pembelajaran, hasil belajar, karakteristik siswa sekolah dasar (SD), model pembelajaran, model pembelajara konvensional, model pembelajaran inkuiri, model pembelajaran inkuiri tipe *Pictorial Riddle*, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pembelajaran IPS di SD, pembelajaran terpadu di SD, karakteristik materi uang dan pengelolaan uang.

2.1.1 Belajar

Dalam dunia pendidikan istilah belajar sudah banyak dijelaskan secara luas oleh beberapa ahli dalam bidang pendidikan. Belajar merupakan kegiatan manusia untuk mengetahui berbagai hal yang ada di masyarakat. Menurut Hamalik (2008: 30), " ... belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti". Gagne dan Berliner (1984) (Rifa'i dan Anni 2011: 82) menyebutkan bahwa "belajar merupakan proses dimana suatu organisme

mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman". Pengalaman yang dimilki oleh seseorang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010: 2) yang menjelaskan bahwa "belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya".

Perubahan yang terjadi dari proses belajar bersifat relatif tetap seperti yang diungkapkan oleh Morgan (t.t) dalam Suprijono (2012: 3), "Learning is any relatively permanent change in behavior that is a result of past experience". (Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman yang lalu).

Berdasarkan pengertian belajar tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku seseorang, yang dipeoleh dari interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut dapat berupa dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti, yang bersifat relatif permanen dan akan berguna dalam proses kehidupan selanjutnya.

2.1.2 Faktor – faktor yang Mempengaruhi Belajar

Hasil dari sebuah proses belajar ialah perubahan perilaku yang terjadi pada siswa. Perubahan yang terjadi pada siswa tidak sama antara siswa yang satu dan yang lain. Hal tersebut terjadi karena ada faktor-faktor yang mempengaruhi belajar. Slameto (2013: 54-72) menjelaskan bahwa kegiatan belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

2.1.2.1 Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang

dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor internal terdiri dari dua aspek: aspek jasmani dan aspek psikologis. Berikut uraian dari masing-masing faktor.

(1) Aspek Jasmani

Aspek jasmani terdiri dari kesehatan dan kecacatan tubuh. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, seseorang harus dapat menjaga kesehatan tubuh dengan baik pula, selain itu keadaan cacat tubuh seseorang juga dapat mempengaruhi hasil belajar.

(2) Aspek Psikologis

Aspek psikologis merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi kejiwaan siswa. Kondisi tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, baik secara kuantitas maupun kualitas. Aspek psikologis terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

2.1.2.2 Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu, yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa yang dapat mempengaruhi proses belajarnya. Faktor eksternal meliputi: keluarga, sekolah, dan masyarakat.

(1) Keluarga

Keluarga merupakan hal yang paling dekat dengan siswa. Keadaan di dalam keluarga akan berpengaruh pada proses belajar siswa. Keadaan tersebut dapat berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Semakin baik kondisi yang ada di keluarga, maka akan dapat mendukung siswa dalam proses belajar.

(2) Sekolah

Faktor eksternal yang mempengaruhi belajar salah satunya ialah sekolah. Sekolah merupakan tempat dimana siswa melakukan proses belajar secara formal. Faktor-faktor eksternal yang berasal dari sekolah dapat berupa metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

(3) Masyarakat

Masyarakat menjadi faktor eksternal yang penting untuk proses belajar siswa. Sebagian besar waktu yang dimiliki siswa setiap harinya dihabiskan di lingkungan masyarakat. Hal yang mempengaruhi siswa di dalam masyarakat dapat berupa kegiatan siswa, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi proses belajar seseorang dapat berasal dari dalam diri siswa, maupun dari luar diri siswa. Kedua faktor tersebut sangat penting untuk diperhatikan, karena dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa nantinya, baik positif maupun negatif. Untuk itu diperlukan kerjasama yang baik antara keluarga, sekolah, dan masyarakat, agar dapat tercipta kondisi yang dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang diharapkan.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran memiliki keterkaitan satu sama lain.

Pembelajaran dilakukan sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan, yakni adanya perubahan pada seseorang. Seperti yang dikemukakan

oleh Miarso (2004) dalam Rusmono (2012: 6) dijelaskan bahwa "pembelajaran merupakan kegiatan yang disengaja, memiliki tujuan, dan terkendali supaya terjadi perubahan yang relatif tetap pada diri seseorang".

Pembelajaran merupakan kegiatan yang sengaja dilakukan. Dalam pelaksanaanya tentu membutuhkan kerjasama antara guru dan siswa, serta komponen lain yang mendukung proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 yang menjelaskan bahwa "pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar".

Gagne (1981) dalam Rifa'i dan Anni (2011: 192) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal siswa yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar". Pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Suatu proses belajar harus berisi unsur-unsur yang dapat mendukung pencapaian tujuan. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan Hamalik (2013: 57) yang menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan kombinasi yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling berpengaruh dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Unsur manusiawi terdiri dari siswa, guru dan tenaga lainnya. Material meliputi buku, papan tulis, dan kapur, serta media lain yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Fasilitas dan perlengkapan merupakan sesuatu yang dapat mendukung proses pembelajaran, seperti ruangan kelas, perlengkapan audio visual, dan komputer. Prosedur terdiri dari jadwal, metode praktik belajar, penyampaian informasi, dan sebagainya.

Dari beberapa pengertian pembelajaran tersebut, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kegiatan belajar yang dilakukan antara guru dan siswa pada suatu lingkungan belajar, yang terdiri dari unsur-unsur yang terkait guna mencapai tujuan yang diharapkan yaitu perubahan tingkah laku yang bersifat relatif permanen.

2.1.4 Hasil Belajar

Melalui proses belajar yang dilakukan, siswa akan memperoleh hal-hal baru yang disebut sebagai hasil belajar. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana (2010) dalam Qalbu (2014), "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya".

Rifa'i dan Anni (2011: 85) menjelaskan bahwa "hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar". Menurut Rifa'i dan Anni, perubahan tingkah laku yang diperoleh tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa, misalkan jika siswa belajar tentang pengetahuan berupa konsep, maka perubahan yang diperoleh berupa pemahaman konsep sesuai yang dipelajari.

Upaya untuk mengetahui apakah hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka diperlukan evaluasi pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Sunal (1993) dalam Susanto (2013: 5) bahwa "evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa". Melalui evaluasi yang dilakukan dapat diketahui seberapa jauh pemahaman siswa pada materi yang disampaikan, selain itu dapat mengetahui hasil belajar secara menyeluruh, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Jadi hasil belajar adalah kemampuan baru yang dimiliki siswa akibat dari proses belajar dan pengalamannya, dimana hasil belajar tersebut mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, psikomotor dan dapat diukur melalui kegiatan evaluasi.

2.1.5 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Salah satu hal penting yang tidak boleh dilupakan oleh guru dalam mendidik adalah memahami karakteristik yang dimiliki oleh siswa. Karakteristik merupakan suatu ciri khas berupa sikap maupun kebiasaan yang dimiliki oleh seseorang, sehingga setiap orang memilliki karakteristik yang berbeda satu sama lain. Begitu juga dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Perkembangan yang terjadi dapat dilihat dari kelompok umur dan berkaitan dengan perkembangan kemampuan kognitif siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Piaget (1950) dalam Susanto (2014: 77) bahwa setiap tahapan perkembangan kognitif mempunyai karakteristik yang berbeda. Menurut Piaget dalam Rifa'i dan Anni (2011: 27-9) menjelaskan bahwa secara garis besar tahapan tersebut dikelompokkan menjadi tahap sensorimotorik (usia 0-2 tahun), tahap praoperasional (usia 2-7 tahun), sub-tahap simbolis (2-4 tahun), sub-tahap intuitif (4-7 tahun), tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun), dan tahap operasional formal (usia 11-15 tahun).

Mengacu pada pendapat Piaget tersebut, anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkrit yakni usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak sudah mampu mengoperasionalkan berbagai logika namun masih dalam bentuk konkrit, kemampuan mengklarifikasi dan menggolongkan sudah ada tetapi belum bisa memecahkan masalah yang bersifat abstrak.

Sumantri dan Syaodih (2009: 6.3-4) mengemukakan karakteristik anak SD ada empat, yaitu:

(1) Senang bermain

Karakteristik ini menuntut guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, untuk itu guru diharapkan dapat merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya.

(2) Senang bergerak

Siswa pada usia sekolah dasar sangat senang bergerak. Karakteristik ini menuntut guru agar dapat merancang model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa untuk aktif, sehingga dapat berpindah dan bergerak.

(3) Senang bekerja dalam kelompok

Karakteristik ini menuntut guru untuk merancang model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam kegiatan kelompok. Melalui kelompok, siswa dapat bergaul dengan siswa lain dalam kelompoknya, siswa dapat belajar bersosialiasi, setia kawan, menerima tanggung jawab, bersaing dengan orang lain, serta belajar keadilan dan demokrasi.

(4) Senang merasakan atau melakukan sesuatu

Karakteristik ini menuntut guru untuk merancang model pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa anak usia sekolah dasar yang belum dapat memecahkan masalah secara abstrak, menuntut guru untuk melakukan pembelajaran yang menyertakan sesuatu yang konkrit. Untuk itu dalam proses pembelajaran hendaknya guru menggunakan benda-benda konkrit dalam menjelaskan materi, atau dapat pula menggunakan alat peraga maupun

gambar dalam membantu siswa memahami apa yang disampaikan oleh guru. Karakteristik siswa yang senang bergerak, bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan sesuatu juga harus diperhatikan guru supaya dapat menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satunya dengan cara memilih model pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat bergerak dan dapat bekerja secara berkelompok.

2.1.6 Model Pembelajaran

Salah satu upaya menciptakan pembelajaran yang efektif ialah dengan memilih model pembelajaran yang tepat, karena itu guru hendaknya memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kemampuan siswa, dan mempertimbangkan tersedianya bahan belajar serta sumber-sumber belajar yang ada. Jika guru memperhatikan hal-hal tersebut, maka penggunaan model pembelajaran dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yakni keberhasilan siswa dalam proses.

Suprijono (2012: 46) menjelaskan bahwa "model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas". Memberi petunjuk pada guru di kelas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran seperti sebuah pedoman apa saja yang akan dilakukan oleh guru dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran, dan apa yang diharapkan guru terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Menurut pendapat Konjo (2012), "model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas

oleh guru di kelas". Menjadi khas karena setiap guru memiliki gaya sendiri dalam membawakan model pembelajaran yang akan diterapkan di kelas.

Berdasarkan beberapa uraian tentang model pembelajaran dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola yang digunakan oleh guru sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran dari awal sampai akhir, yang bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi agar tercapai pembelajaran yang efektif.

2.1.7 Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang sudah biasa dilakukan oleh guru dalam proses mengajar di kelas. Menurut Wiratama (2014), "pembelajaran secara konvensional selama ini lebih ditekankan pada tugas guru untuk memberikan intruksi atau ceramah selama proses pembelajaran berlangsung, sementara itu siswa hanya menerima pembelajaran secara pasif".

Sanjaya (2011) menjelaskan bahwa proses belajar dengan menggunakan model konvensional lebih sering diarahkan pada aliran informasi dari guru ke siswa, tanpa memperhatikan gagasan-gagasan yang telah dimiliki siswa sebelum mereka belajar secara formal ke sekolah. Siswa dipandang sebagai individu yang pasif yang bertugas untuk mendengarkan, mencatat, dan menghafal.

Pembelajaran konvensional dalam pelaksanaannya dominan menggunakan ceramah dan diakhiri dengan pemberian tugas ataupun latihan, sehingga siswa hanya sebatas mengerti informasi sebatas konsep dasar, dan kurang mengtahui aplikasi nyata dari proses tersebut. Hal ini seperti dijelaskan oleh Sugandi dalam

Sunarto (2009) bahwa "tujuan dari pembelajaran dengan model konvensional yaitu agar siswa mengetahui sesuatu, bukan untuk mampu melakukan sesuatu".

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang cenderung bersifat searah dari guru saja. Siswa hanya menerima informasi dari guru, tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran konvensional dalam pelaksanaannya seringkali diakhiri dengan pemberian tugas maupun latihan.

2.1.8 Model Pembelajaran Inkuiri

Model pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang melatih siswa untuk berfikir kritis dan analitis, yang menekankan pada kegiatan mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang dihadapi melalui proses tanya jawab (Sanjaya 2011: 196). Dalam proses pembelajaran inkuiri, guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator, yakni membimbing siswa dalam menemukan jawaban dari permasalahan yang dihadapi melalui kegiatan tanya jawab, dan memfasilitasi siswa dalam proses mencari dan menemukan jawaban sendiri.

Menurut Joyce & Weil (1980) dalam Hendarwati (2013: 62-3) inkuiri memiliki enam langkah dalam proses pembelajarannya. Langkah-langkah tersebut yaitu: (1) orientasi masalah, yang dilakukan oleh guru yakni dengan mengenalkan permasalahan yang harus dipecahkan kepada siswa; (2) merumuskan masalah. Perumusan masalah nantinya akan membawa siswa menemukan jawaban dari persoalan yang ada; (3) mengajukan hipotesis atau jawaban sementara dari permasalahan; (4) mengumpulkan data, merupakan kegiatan mengumpulkan dan

menyusun informasi untuk menguji hipotesis yang diajukan; (5) menguji hipotesis merupakan proses menemukan jawaban yang sesuai dengan data yang sudah dikumpulkan; serta (6) merumuskan kesimpulan dengan cara mendeskrepsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis.

Dalam Alberta Learning, Learning and Teaching Resources Branch (2004: 11) disebutkan bahwa "reflecting on the process is integral to all phases in the InquiryModel—Planning, Retrieving, Processing, Creating. Sharing andEvaluating—and includes both the affective and cognitivedomains associated with metacognition". Model pembelajaran inkuiri berkaca pada proses adalah bagian integral dari semua fase di dalam model inkuiri – perencanaan, mengambil, pengolahan, menciptakan, berbagi, dan mengevaluasi – dan semuanya termasuk ke dalam domain afektif dan kognitif yang terkait dengan metakognitif. Maksud dari uraian tersebut yaitu bahwa semua fase yang ada pada model inkuiri lebih berkaca pada proses bukan hasil semata, mulai dari perencanaan sampai tahap evaluasi. Proses yang terjadi tidak hanya pada domain kognitif tetapi juga termasuk pada domain afektif.

Berdasarkan uraian tentang langkah-langkah dan fase dalam model pembelajaran inkuiri, diketahui bahwa inkuiri dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif siswa, karena kegiatan yang dilakukan selain menumbuhkan cara berpikir kritis siswa, juga dapat melatih siswa mengembangkan kemampuan sosialnya. Dasar pemikiran model pembelajaran inkuiri yaitu untuk membimbing siswa mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan, yang nantinya melalui kegiatan tersebut dapat membuat materi atau konsep yang diperoleh siswa dapat bertahan lebih lama dan bermakna.

2.1.9 Model Pembelajaran Inkuiri Tipe Pictorial Riddle

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai model pembelajaran *Pictorial Riddle* yang meliputi: pengertian, langkah-langkah pembelajaran, kelebihan dan kekurangan model *Pictorial Riddle*.

2.1.9.1 Pengertian Model Pembelajaran Pictorial Riddle

Model pembelajaran *Pictorial Riddle* merupakan salah satu bagian dari model inkuiri karena dalam proses pembelajaran menekankan pada kegiatan tanya jawab dan menemukan sendiri sebuah konsep. Proses pembelajaran *Pictorial Riddle* juga menekankan pada pengembangan kemampuan tanya jawab dan menemukan sendiri pada diri siswa melalui sebuah permasalahan. Pada model *Pictorial Riddle*, permasalahan yang harus diselesaikan siswa yaitu berupa gambar *riddle* atau gambar teka-teki yang di dalamnya berisi suatu konsep dari materi yang akan diajarkan, dan penyelesaian masalah dilakukan dengan cara berdiskusi melalui kelompok kecil maupun besar. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Haryono (2012: 109) bahwa:

Pictorial Riddle adalah salah satu teknik atau metode untuk mengembangkan motivasi dan minat peserta didik di dalam situasi kelompok kecil maupun besar. Gambar, peragaan, atau situasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Suatu riddle biasanya berupa gambar di papan tulis, papan poster, atau diproyeksikan, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan riddle tersebut.

Haryono menjelaskan lebih lanjut bahwa gambar *riddle* atau gambar tekateki dapat menjadikan proses belajar lebih menarik. Dalam membuat rancangan suatu *riddle*, guru harus mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

(1) Memilih beberapa konsep atau prinsip yang akan diajarkan atau didiskusikan.

- (2) Melukiskan suatu gambar, menunjukkan ilustrasi, atau menggunakan foto (gambar) yang menunjukkan konsep proses, atau ilustrasi.
- (3) Suatu proses bergantian adalah untuk menunjukkan sesuatu yang tidak sewajarnya, dan kemudian meminta siswa untuk mencari dan menemukan mana yang salah dengan *riddle* tersebut. Misalnya, tunjukkan suatu masyarakat petani di mana semua prinsip ekologi disalahgunakan. Kemudian ajukan pertanyaan kepada siswa mengenai hal-hal apa yang keliru atau salah dalam hubungan dengan segala sesuatu yang telah dilakukan di dalam komunitas tersebut.
- (4) Membuat pertanyaan-pertanyaan berbentuk divergen yang berorientasi proses dan berkaitan dengan *riddle* (gambar dan sebagainya) yang akan membantu siswa memperoleh pengertian tentang konsep atau prinsip apakah yang terlibat di dalamnya.

Dalam proses pembelajaran, guru bertugas membimbing siswa untuk menemukan suatu konsep dari gambar teka-teki yang disajikan. Proses pembimbingan dilakukan dengan membentuk siswa menjadi beberapa kelompok kecil maupun besar.

2.1.9.2 Langkah-langkah Pembelajaran Pictorial Riddle

Pelaksanaan model *Pictorial Riddle* pada dasarnya relatif sama dengan pelaksanaan model pembelajaran inkuiri yakni membimbing siswa menemukan sendiri konsep yang diajarkan melalui kegiatan tanya jawab. Berikut akan diuraikan langkah-langkah model pembelajaran *Pictorial Riddle*, kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *Pictorial Riddle*. Langkah-langkah pembelajaran *Pictorial Riddle* yaitu sebagai berikut:

- (1) Disajikan permasalahan kepada siswa berupa gambar peristiwa yang menimbulkan teka-teki. Gambar yang digunakan dapat berupa gambar yang menunjukkan benar dan gambar yang salah. Siswa mengidentifikasi masalah yang diberikan oleh guru secara berkelompok.
- (2) Siswa mengidentifikasi masalah secara berkelompok.
- (3) Siswa melakukan pengamatan berdasarkan gambar *riddle* yang mengandung permasalahan.
- (4) Siswa merumuskan penjelasan melalui diskusi.
- (5) Siswa mengadakan analisis inkuiri melalui tanya jawab (Samsudin (2010) dalam Mayasa (2012)).

2.1.9.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Pictorial Riddle

Proses pembelajaran menggunakan model *Pictorial Riddle* bertujuan agar siswa dapat mengidentifikasi dan menemukan sendiri konsep atau makna dari gambar *riddle* yang disajikan. Model pembelajaran *Pictorial Riddle* memiliki kelebihan. Menurut Mayasa (2012), kelebihan model *Pictorial Riddle* yaitu:

- (1) Membuat siswa lebih memahami konsep-konsep dasar dan dapat mendorong siswa untuk mengemukakan gagasannya.
- (2) Melalui teka-teki gambar, materi yang diterima oleh siswa lebih tahan lama.
- (3) Mendorong siswa untuk berpikir kritis.
- (4) Mendorong siswa untuk dapat berpikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri.
- (5) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- (6) Siswa tidak hanya belajar tentang konsep, tetapi siswa juga mengalami proses belajar menemukan konsep tersebut.

- (7) Meningkatkan rasa tanggung jawab dan komunikasi sosial siswa
- (8) Dapat memperkaya dan memperdalam materi yang dipelajari sehingga materi dapat bertahan lama di dalam ingatan.

Selain memiliki kelebihan, model *Pictorial Riddle* juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan model *Pictorial Rriddle* ialah sebagai berikut:

- (1) Siswa yang terbiasa belajar dengan hanya menerima informasi dari guru akan kesulitan jika dituntut untuk berpikir sendiri.
- (2) Guru dituntut mengubah gaya mengajarnya yang awalnya sebagai pemberi atau penyaji informasi, menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing siswa dalam belajar.
- (3) Penggunaan model ini pada kelas besar serta jumlah guru yang terbatas membuat pembelajaran kurang optimal.
- (4) Pemecahan masalah dapat bersifat mekanistis, formalitas, dan membosankan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri dengan tipe *Pictorial Riddle* merupakan model pembelajaran dimana dalam proses pelaksanaannya menggunakan gambar teka-teki. Gambar teka-teki dimaksudkan sebagai permasalahan yang harus dipecahkan siswa, dan diharapkan model ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah. Proses pemecahan masalah dilakukan melalui kegiatan tanya jawab antara guru dengan siswa. Untuk dapat melaksanakan model ini, guru hendaknya merencanakan proses pembelajaran dengan matang, termasuk di dalamnya membuat rancangan gambar yang akan dijadikan sebagai bahan permasalahan.

2.1.10 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pada kurikulum tahun 2006, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dan menengah. Menurut Susanto (2014: 143), pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang mempelajari manusia dan hubungannya dengan semua aspek kehidupan dan interaksinya di dalam masyarakat. Jarolimek (1967) dalam Soewarso, dkk. (2010: 2) juga menjelaskan bahwa "IPS adalah mengkaji manusia dalam hubungannya dengan lingkungan sosial dan fisiknya".

Kajian IPS yang membahas tentang segala aspek kehidupan manusia dalam berinteraksi dengan masyarakat tentunya akan bermanfaat bagi siswa dalam kehidupannya kelak. Seperti yang disebutkan oleh Susanto (2014: 138) bahwa hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga melalui IPS diharapkan dapat menciptakan warga negara yang bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.

Dari uraian para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji segala aspek kehidupan manusia, baik fisik maupun nonfisik, guna menciptakan warga negara yang baik dan bertanggung jawab di dalam kehidupan bermasyarakat.

2.1.11 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar ialah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat (Susanto 2014: 145). Mustakin dalam Puskur (2006) dalam Trianto (2014: 176)

menjelaskan bahwa, pada salah satu rincian tujuan pembelajaran IPS di SD disebutkan bahwa tujuan pembelajaran IPS yaitu mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang dapat menggunakan penalaran dalam setiap mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.

Usaha yang dapat dilakukan untuk mewujudkan tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar ialah dengan menciptakan proses belajar yang melibatkan siswa. Di sini guru menjadi kunci dalam mewujudkan pembelajaran tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru ialah memilih model pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat aktif, melatih siswa berpikir kritis, serta melatih siswa mengembangkan kemampuan sosialnya.

2.1.12 Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar (SD)

Perkembangan pembelajaran terpadu dalam pendidikan di Indonesia mulai menjadi perhatian saat diberlakukannya kurikulum berbasis kompetensi (KBK) dan dikenal juga dengan nama model pembelajaran tematik. Model pembelajaran terpadu merupakan model pembelajaran yang diawali dari sebuah tema atau topik tertentu, yang dihubungkan dengan topik bahasan lain baik satu bidang studi atau lebih, dan dikaitkan dengan pengalaman siswa, sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna (Hadisubroto (2000) dalam Trianto, 2014: 56).

"Studi terpadu adalah studi di mana para siswa dapat mengeksplorasi pengetahuan mereka dalam berbagai mata pelajaran yang berkaitan dengan aspekaspek tertentu dari lingkungan mereka" (Humphreys, Post, and Ellis (1981) dalam Indrawati 2010: 17). Pembelajaran terpadu yang dilakukan di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa disiplin ilmu maupun dalam satu disiplin ilmu dengan sebuah tema atau topik tertentu, sehingga

pembelajaran menjadi lebih bermakna. Menurut Trianto (2014: 57), pembelajaran terpadu menjadi lebih bermakna karena siswa memahami konsep yang dipelajari melalui pengamatan langsung dan menghubungkannya dengan pengalaman dan konsep lain yang mereka pahami. Tujuan menggabungkan materi pada disiplin ilmu adalah agar siswa dapat belajar bukan hanya pengetahuan saja tetapi dapat menghubungkannya dengan lingkungan sekitar melalui tema dalam proses pembelajaran.

Ciri-ciri pembelajaran terpadu menurut Tim Pengembang PGSD (1977: 7) dalam Indrawati (2010: 23) yaitu:

(1) berpusat pada anak; (2) memberikan pengalaman langsung pada anak; (3) pemisahan antar bidang studi tidak begitu jelas; (4) menyajikan konsep dari berbagai bidang studi dalam suatu proses pembelajaran; (5) bersikap luwes; dan (6) hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.

Pelaksanaan pembelajaran terpadu pada dasarnya sama dengan model pembelajaran lain, yakni terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Model pembelajaran terpadu pun dapat dipadukan dengan model pembelajaran lain, seperti model kooperatif, model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran langsung, dan model pembelajaran lainnya (Trianto, 2014: 63).

Pembelajaran terpadu dalam prakteknya memiliki sepuluh model, salah satunya ialah model *connected* atau keterkaitan/keterhubungan. Model *connected* merupakan model yang menghubungkan topik-topik dalam satu disiplin ilmu yang berhubungan satu sama lain (Forgarty (1991) dalam Indrawati 2010: 19). Hadisubroto (2000) dalam Trianto (2014: 40) menjelaskan bahwa pada intinya model pembelajaran terpadu tipe *connected* dilakukan dengan mengaitkan satu

pokok bahasan dengan pokok bahasan lain, mengaitkan satu konsep dengan konsep lain, yang merupakan topik bahasan hari itu maupun hari berikutnya dalam satu bidang studi.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pembelajaran terpadu dengan model *connected*. Alasan peneliti menggunakan model terpadu tipe *connected* karena bahan kajian pada penelitian ini adalah Ilmu Pengetahuan Sosial, sehingga peneliti akan memadukan konsep atau pokok bahasan yang ada pada mata pelajaran IPS. Materi atau topik yang akan peneliti padukan ialah sejarah uang dan penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan. Kedua materi tersebut akan diikat dalam sebuah tema, yaitu tema permainan.

2.1.13 Karakteristik Materi Sejarah Uang dan Pengelolaan Uang Sesuai dengan Kebutuhan dalam Tema Permainan

Pada mata pelajaran IPS kelas III terdapat banyak materi yang harus dipelajari oleh siswa. Salah satunya ialah materi pokok Uang. Berdasarkan silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran IPS kelas III, materi uang terdiri dari dua Kompetensi Dasar (KD), yakni KD 2.4 dan KD 2.5. KD 2.4 berisi mengenal sejarah uang, dan KD 2.5 berisi mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan KD 2.4 dan KD 2.5, dan kedua KD tersebut akan dinaungi dalam sebuah tema. Tema yang peneliti gunakan merupakan tema yang terdapat pada silabus pendidikan kelas III yaitu tema permainan.

KD sejarah uang meliputi materi: (1) mengenal kegiatan jual beli sebelum adanya uang, (2) syarat suatu barang dijadikan sebagai alat pembayaran, (3) jenis-

jenis uang yang beredar di masyarakat, (4) kelebihan dan kelemahan uang kartal dan giral, (5) ciri-ciri uang kertas dan uang logam, sedangkan KD penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan meliputi: (1) kegunaan uang, (2) cara mengelola uang dengan baik, dan (3) manfaat mengelola uang. Materi lebih rinci ada pada lampiran 21.

Karakteristik materi sejarah uang dan penggunaan uang sesuai kebutuhan sangat luas dan menuntut siswa untuk menghafal dan memahami materi, untuk itu guru harus dapat mengemas materi tersebut dengan pembelajaran yang menarik dan membimbing siswa untuk dapat menemukan pemahaman pada materi. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi. Model pembelajaran yang dipilih hendaknya sesuai dengan karakteristik, dapat digunakan untuk mempermudah siswa memahami apa yang disampaikan guru. Model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model inkuiri tipe *Pictorial Riddle*.

Model *Pictorial Riddle* merupakan model pembelajaran yang menghendaki siswa mencari dan menemukan sendiri suatu konsep melalui sebuah gambar teka-teki, sehingga siswa dapat mendapatkan pemahaman pada apa yang ditemukan dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang berkenaan dengan penelitian yang menggunakan model pembelajaran *Pictorial Riddle* antara lain sebagai berikut:

(1) Penelitian eksperimen yang dilakukan Rahmadia (2014) dari Universitas Pendidikan Indonesia, dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Pictorial Riddle Menggunakan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kompetensi Strategis Matematis Siswa SMP" yang diterapkan pada mata pelajaran matematika di kelas VIII SMP Negeri 40 Kota Bandung, dapat meningkatkan kompetensi strategis matematis siswa. Hasil ini diperkuat dengan hasil analisis lembar observasi terhadap siswa dan angket sikap siswa. Sebagian besar siswa merespon positif pembelajaran berdasarkan hasil nilai aspek afektif, psikomotor, lembar observasi guru dan dari angket yang diisi oleh siswa.

- (2) Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Purwanto (2014) dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, dengan judul "Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Tipe *Pictorial Riddle* dengan Konten Integrasi-Interkoneksi pada Materi Suhu dan Kalor terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA" dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Pictorial Riddle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswapada materi suhu dan kalor pada kelas X SMA Negeri 1 Piyungan Bantul Yogyakarta. Dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata siswa pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen antara *pretest* dan *posttest*. Rata-rata skor pretest kelas eksperimen adalah 34,96 dan rata-rata kelas eksperimen adalah 34,73. Sementara rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen 60,65 dan kelas kontrol 56,27. Nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan *Pictorial Riddle* lebih tinggi dibandingkn kelas kontrol.
- (3) Manurung (2012) dari Universitas Negeri Medan, dengan penelitian eksperimen yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbasis *Pictorial Riddle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengukuran di

- Kelas X Semester I SMA Swasta Methodist Lubuk Pakam T.A 2012/2013" menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan model *Pictorial Riddle* pada hasil belajar mata pelajaran Fisika materi Pengukuran pada kelas X-3 SMA Methodist Lubuk Pakam. Ditunjukkan dengan $t_{hitung} > t_{tabel} = 5,75 > 1,99$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.
- (4) Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Rahayu (2015) dari Universitas Muhamadiyah Purworejo, dengan judul "Efektivitas Model Pembelajaran *Scientific Incuiry* Berbasis *Pictorial Riddle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Adimulyo Kebumen", menunjukkan bahwa rerata hasil belajar kognitif mengalami mengalami peningkatan sebesar 30,41%, dan pada hasil belajar afektif meningkat sebesar 23,11%. Presentase ketuntasan belajar siswa yang diperoleh yaitu sebesar 87,5% dan respon siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung sebesar 93,90%, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Scientific inquiry* berbasis *Pictorial Riddle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- (5) Penelitian yang dilakukan oleh Karismawati (2007) dari Universitas Sebelas Maret, dengan judul "Penerapan *Creative Approach* Berbasis *Pictorial Riddle Approach* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Biologi Siswa Kelas VIII SMP di Surakarta" menunjukkan bahwa *Creative approach* berbasis *Pictorial Riddle Approach* memiliki pengaruh yang besar terhadap pemahaman konsep biologi siswa, dan sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran Biologi materi pokok Sistem Ekskresi pada Manusia siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Surakarta Tahun ajaran 2006/2007.

- (6) Penelitian yang dilakukan oleh Asiyah (2012) dari Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang, dengan judul "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Inquiry* dengan *Pictorial Riddle* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Materi Pokok Alat Optik di MTs Maslakhul Huda Sluke Tahun Pelajaran 2011/2012", menunjukkan bahwa dari uji t dengan taraf signifikasi 5% diperoleh t_{hitung} 5,010 sedangkan t_{tabel} 1,99, sehingga rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan model *inquiry* dengan *pictorial riddle* lebih baik daripada hasil belajar siswa dalam pembelajaran konvensional.
- (7) Penelitian yang dilakukan oleh Khasanah (2014) dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, dengan judul "Efektivitas Model Pembelajaran *Pictorial Riddle* dengan Konten Integrasi-Interkoneksi pada Materi Suhu dan Kalor terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Piyungan" menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara model pembelajaran inkuiri tipe *Pictorial Riddle* dengan konten integrasi-interkoneksi dengan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi suhu dan kalor (rata-rata skor *posttest* kelas eskperimen = 60,65 > rata-rata skor *posttest* kelas kontrol = 46,27)
- (8) Penelitian yang dilakukan oleh Azizah (2012) dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, dengan judul "Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Tipe Pictorial Riddle dilengkapi dengan Metode Snowball Drilling dalam Pembelajaran Matematika terhadap Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTsN Lab UIN Yogyakarta" menunjukkan bahwa daru hasil uji t independent sample t test diperoleh taraf signifikansi 0,0000

(0,0000 > 0,05) artinya rata-rata pemahaman konsep siswa dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry* tipe *Pictorial Riddle* dilengkapi dengan *Snowball Drilling* lebih tinggi daripada model ekspositori.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat dilihat bahwa penelitian menggunakan *Pictorial Riddle* dilakukan pada jenjang SMP dan SMA pada mata pelajaran eksak, yakni Matematika dan IPA, berbeda dengan penelitian ini yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan SD mata pelajaran IPS materi Uang dan Pengelolaan Uang. Jadi, penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dari penelitian sebelumnya, yaitu penerapan model *Pictorial Riddle* pada tingkat pendidikan SD.

Model pembelajaran *Pictorial Riddle* pada penelitian terdahulu terbukti dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan penelitian guna mengetahui apakah model pembelajaran *Pictorial Riddle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam tema permainan. Peneliti akan menguji keefektifan model *Pictorial Riddle* dalam judul penelitian "Keefektifan Model *Pictorial Riddle* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Karangmanyar Kabupaten Purbalingga".

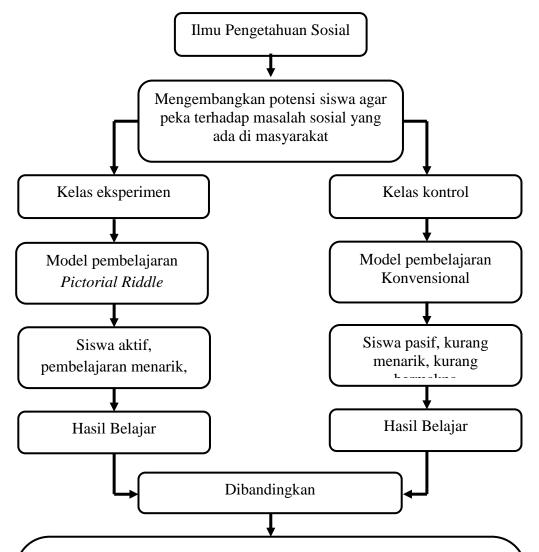
2.3 Kerangka Berpikir

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 menjelaskan bahwa "mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis". Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang penting sebagai bekal dalam kehidupan siswa.

Agar tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai maka pembelajaran di sekolah harus bermakna. Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa ialah dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi aktif, efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa berdasarkan tingkat perkembangannya. Namun pada pembelajaran IPS di kelas III SD Negeri 1 Karangmanyar Kabupaten Purbalingga, ada kecenderungan guru sering menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga kurang melatih siswa untuk berpikir kritis, siswa cepat merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, dan pembelajaran kurang bermakna bagi siswa, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang optimal.

Penerapan model pembelajaran *Pictorial Riddle* dapat dijadikan solusi untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, melatih siswa berpikir kritis, dan dapat mengembangkan kemampuan sosial siswa. Selain itu dengan menggunakan model pembelajaran *Pictorial Riddle* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model *Pictorial Riddle* lebih efektif dari model pembelajaran konvensional, maka penerapan kedua model

pembelajaran tersebut perlu diuji sejauh mana keefektifannya. Bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



- 1. Terdapat perbedaan antara hasil belajar yang menggunakan model *Pictorial Riddle* dengan model konvensional pada mata pelajaran IPS kelas III materi materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam tema permainan.
- 2. Hasil belajar yang menggunakan model *Pictorial Riddle* lebih baik daripada model konvensional pada mata pelajaran IPS kelas III materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam tema permainan

Bagan 2.1. Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Riduwan (2012: 37) mengartikan bahwa "hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya melalui penelitian ilmiah". Berdasarkan kerangka berpikir, rumusan hipotesis yang diajukan yaitu:

(1) Ho: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan pembelajaran *Pictorial Riddle* dengan yang menggunakan model konvensional pada mata pelajaran IPS kelas III materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam tema permainan.

Ha: Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan pembelajaran *Pictorial Riddle* dengan yang menggunakan model konvensional pada mata pelajaran IPS kelas III materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam tema permainan.

(2) Ho: Hasil belajar yang menggunakan *Pictorial Riddle* tidak lebih baik daripada yang menggunakan model konvensional pada mata pelajaran IPS kelas III materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam tema permainan.

Ha: Hasil belajar yang menggunakan *Pictorial Riddle* lebih baik daripada yang menggunakan model konvensional pada mata pelajaran IPS kelas III materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam tema permainan.

BAB 3

METODE PENELITIAN

Pada metode penelitian akan diuraikan tentang: (1) desain penelitian, (2) populasi dan sampel, (3) variabel penelitian, (4) devinisi operasional variabel, (5) data hasil penelitian, (6) teknik pengumpulan data, (7) instrumen penelitian, dan (8) teknik analisis data.

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan ialah *quasi experimental design* atau eksperimen semu. Sugiyono (2012: 114) menjelaskan bahwa "pada dasarnya desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan ekperimen".

Bentuk desain yang digunakan dalam penelitian kuasi eksperimen yaitu bentuk *nonequivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2012: 116) desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara random. Desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan seperti di bawah ini.

O_1	X	O_2	
O_3		O_4	

Keterangan:

O₁ = keadaan awal kelas eksperimen sebelum mendapat perlakukan

O₂ = hasil penilaian kelas ekperimen setelah mendapat perlakuan

O₃ = keadaan awal kelas kontrol sebelum mendapat perlakuan

O₄ = hasil penilaian kelas kontrol setelah mendapat mendapat perlakuan

X = perlakuan

(Sugiyono 2012: 116)

Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan X berupa model pembelajaran *Pictorial Riddle*. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberi perlakuan model pembelajaran *Pictorial Riddle*, tetapi berupa model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah dan pemberian tugas. Sebelum kedua kelompok diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa apakah kedua kelompok memiliki kemampuan yang relatif sama atau jauh berbeda. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, kedua kelompok diberi perlakuan yang berbeda. Pada akhir penelitian dilakukan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar siswa kedua kelompok setelah mendapatkan perlakuan yang berbeda.

3.2 Populasi dan Sampel

Pengertian populasi menurut Sugiyono (2012: 61) yakni "populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajarai dan kemudian ditarik kesimpulannya". Sedangkan pengertian sampel ialah "bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh pupulasi" (Sugiyono 2012: 62). Populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

3.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 48 siswa. Terdiri dari 24 siswa SD Negeri 1 Karangmanyar dan 24 siswa dari SD Negeri 2 Grecol. SD Negeri 1 Karangmanyar akan dijadikan sebagai kelas eksperimen, sedangkan SD Negeri 2 Grecol sebagai kelas kontrol.

3.2.2 Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini akan menggunakan teknik sampel jenuh. Musfiqon (2012: 91) menjelaskan bahwa norma umum dalam pengambilan sampel yaitu jika populasi lebih dari 100, maka diperbolehkan adanya pengambilan sampel dari populasi. Jika jumlah populasi kurang dari 100, maka sebaiknya seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jadi, jumlah sampel pada penelitian ini yaitu 48 siswa.

3.3 Variabel Penelitian

Sugiyono (2012: 3) mengemukakan bahwa "variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya". Dalam penelitian ini, variabel yang akan digunakan adalah variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat).

3.3.1 Variabel Independen

Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab adanya perubahan atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono 2012: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model *Pictorial Riddle*.

3.3.2 Variabel Dependen

Variabel dependen atau variabel terikat merupakan "variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas" (Sugiyono 2012: 61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Karangmanyar pada mata pelajaran IPS materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam tema permainan.

3.4 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan penjalasan variabel yang diamati dalam penelitian guna menyamakan persepsi antara peneliti dan pembaca.

3.4.1 Variabel Model Pembelajaran Pictorial Riddle

Dalam penelitian ini yang dimaksud model pembelajaran *Pictorial Riddle* yaitu salah satu tipe dari model pembelajaran inkuiri. Proses pembelajaran lebih menekankan pada prinsip pembelajaran inkuiri, yaitu membimbing siswa untuk dapat menemukan sendiri suatu konsep. Pada pembelajaran menggunakan model *Pictorial Riddle* siswa disajikan gambar teka-teki dari konsep yang akan dipelajari siswa. Proses menemukan konsep dari gambar yang disajikan dilakukan dengan tanya jawab antara guru dan siswa, atau antara siswa dan siswa dalam satu kelompok. Indikator model pembelajaran *Pictorial Riddle* ada 2 macam, yaitu untuk peneliti dan siswa. Indikator model pembelajaran *Pictorial Riddle* untuk peneliti yaitu: (1) Pembentukan kelompok, (2) Menyajikan gambar teka-teki, (3)

Melakukan tanya jawab dengan siswa, (4) Membimbing diskusi kelompok, (5) Membimbing presentasi kelompok, dan (6) Pemberian nilai.

Indikator model pembelajaran *Pictorial Riddle* untuk siswa yaitu: (1) melaksanakan instruksi pembentukan kelompok, (2) mengamati gambar teka-teki, (3) melakukan tanya jawab dengan guru, (4) melakukan diskusi kelompok, dan (5) melakukan presentasi, (6) menyampaikan pendapat.

3.4.2 Variabel Hasil Belajar Siswa

Variabel hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini yakni hasil belajar siswa yang diukur dengan menggunakan instrumen tes dan non tes yang harus dicapai oleh siswa. Hasil belajar yang diukur menekankan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Berpedoman pada taksonomi Bloom, ranah kognitif dibagi menjadi enam, yaitu mulai dari C1 (pengetahuan) hingga C6 (evaluasi). Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan C1 (pengetahuan) – C2 (pemahaman). Ranah afektif pada taksonomi Bloom dibagi menjadi lima, yakni mulai dari A1 (penerimaan) hingga A5 (karakterisasi). Dengan menggunakan tes akhir berupa pilihan ganda, lembar pengamatan, dan skala sikap, peneliti bermaksud untuk mengukur tingkat pemahaman, karakter, dan ketrampilan siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Riduwan (2012: 69) yaitu "teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data". Untuk mendapatkan data yang valid dan sesuai, maka diperlukan teknik pengumpulan

data yang tepat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

3.5.1 Dokumentasi

Menurut Riduwan (2012: 77), "dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan dengan penelitian". Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh berbagai arsip atau data berupa daftar nama siswa, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan data kemampuan awal siswa melalui daftar nilai Ujian Akhir semester gasal tahun pelajaran 2014/2015.

3.5.2 Observasi

Larry Cristensen (2004) dalam Sugiyono (2013: 196) menjelaksan bahwa teknik observasi pada penelitian diartikan sebagai pengamatan pada perilaku tertentu, yang digunakan untuk memperoleh informasi yang diinginkan. Menurut Creswell (2012) dalam Sugiyono (2013: 197), observasi merupakan pengamatan yang dilakukan untuk memperoleh data primer, dengan cara mengamati orang dan tempat pada saat penelitian dilakukan. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah observasi non partisipan. Dikatakan nonpartisipan karena peneliti tidak terlibat langsung dalam proses yang diamati, tetapi peneliti hanya mengamati saja apa yang ingin diobservasi. Dalam penelitian ini, peneliti mengadakan observasi pada saat pengumpulan data awal dengan tujuan mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, selain itu untuk mengetahui bagaimana karakteristik siswa ketika mengikuti pembelajaran. Hal ini dilakukan supaya peneliti mempuyai

gambaran apakah model pembelajaran *Pictorial Riddle* dapat dilakukan atau tidak, dan apa saja yang harus peneliti siapkan untuk menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa yang peneliti amati.

3.5.3 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang ingin diteliti dan hal-hal lain yang lebih mendalam dari responden (Sugiyono 2012: 194). Wawancara yang digunakan peneliti ialah wawancara tidak terstruktur. Menurut Sugiyono (2012: 197), wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara secara sistematis, tetapi hanya menggunakan pedoman wawancara berupa garis besar permasalahan yang akan diteliti. Wawancara tidak terstruktur ini digunakan untuk mengetahui KKM pada mata pelajaran IPS dan karakteristik siswa sebelum dilakukannya penelitian. Wawancara tidak terstruktur dilakukan peneliti kepada guru kelas III SD Negeri 1 Karangmanyar Kabupaten Purbalingga.

3.5.4 Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu maupun kelompok (Riduwan 2012: 76). Prosedur tes yang digunakan dalam penelitian terbagi menjadi dua, yakni tes awal dan tes akhir. Tes awal digunakan sebelum pembelajaran dilakukan. Tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan, baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen yang mendapat perlakuan berbeda. Kelas

kontrol mendapat perlakuan berupa model pembelajaran konvensional, sedangkan kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan model *Pictorial Riddle*.

Prosedur tes kedua yakni tes akhir. Tes akhir dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan. Jika hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan, yakni hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar kelas kontrol, maka terdapat pengaruh pada penerapan model *Pictorial Riddle* dalam pembelajaran IPS siswa kelas III pada mata pelajaran IPS materi Uang dan Pengelolaan Uang tema permainan di SD Negeri 1 Karangmanyar.

Bentuk tes yang digunakan meliputi tes pilihan ganda, skala sikap, dan lembar pengamatan. Tes pilihan ganda digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa, skala sikap untuk mengukur kemampuan afektif, dan lembar pengamatan digunakan sebagai pedoman mengukur kemampuan psikomotor siswa,

3.5.5 Angket

Menurut Creswell (2012) dalam Sugiyono (2013: 192), "kuisioner merupakan teknik pengumpulan data di mana partisipan/responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap mengembalikan kepada peneliti". Sudijono (2011: 85) menjelaskan bahwa angket dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada ranah afektif. Angket yang digunakan dapat menggunaakan bentuk pilihan ganda atau skala sikap. Pada penelitian ini, angket yang digunakan berupa skala sikap bentuk skala *likert* yang telah dimodifikasi menjadi 4 alternatif pilihan jawaban, yaitu Sangat

Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti (Riduwan 2012: 78). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dan non tes.

3.6.1 Instrumen Non Tes

Instrumen non tes berupa pedoman wawancara, lembar observasi, dan angket.

3.6.1.1 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara yang digunakan peneliti adalah pedoman wawancara tidak terstruktur, yaitu berupa pedoman wawancara yang berisi pertanyaan secara garis besar. Pertanyaan-pertanyaan tersebut digunakan untuk mendapatkan informasi awal pembelajaran IPS pada SD Negeri 1 Karangmanyar. Pedoman wawancara terdapat pada lampiran 5

3.6.1.2 Lembar Observasi

Dalam melakukan observasi, instrumen yang digunakan berupa lembar observasi pengamatan model pembelajaran *Pictorial Riddle* pada kelas eksperimen. Lembar pengamatan digunakan untuk mengamati sesuai tidaknya pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dengan langkah-langkah model pembelajaran *Pictorial Riddle*. Penilaian didasarkan pada hasil pengamatan terhadap aspek-aspek yang ada dalam langkah-langkah model pembelajaran *Pictorial Riddle*. Pengamatan dilakukan pada aktivitas siswa dan aktivitas guru

dalam proses pembelajaran. Aspek yang diamati pada aktivitas guru meliputi pembentukan kelompok, memberikan lembar kerja pada siswa dan penjelasan tugas, menyajikan gambar *riddle*, membimbing siswa memecahkan gambar *riddle* dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa, membimbing diskusi kelompok, memberikan kesempatan siswa untuk menyampaikan hasil diskusi, memberi kesempatan untuk berpendapat.

Aspek yang diamati pada aktivitas siswa meliputi siap menerima pelajaran, mendengarkan penjelasan guru, aktif dalam berdiskusi, melakukan tanya jawab dengan guru, mengikuti langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran *Pictorial Riddle*, berkompetisi dengan tertib dan sportif, mengerjakan soal evaluasi, menyelesaikan pembelajaran dengan tertib dan tenang.

3.6.1.3 Angket

Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan *skala Likert 4*. Sugiyono (2013: 136) menjelaskan bahwa *skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena sosial. Menurut Widoyoko (2012: 106), pilihan respon skala empat mempunyai variabilitas respon lebih baik atau lebih lengkap dibandingkan dengan skala tiga. Skala tersebut mampu mengungkap lebih maksimal perbedaan sikap responden dan tidak ada peluang bagi responden untuk bersikap netral sehingga responden dapat menentukan sikap terhadap fenoma sosial yang ditanyakan atau dinyatakan dalam instrumen. Angket pada penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan sikap (ranah afektif) siswa. Isi angket yang digunakan berupa soal pernyataan dengan empat alternatif jawaban yang

menggunakan ranah afektif A1 (penerimaan) sampai A5 (karakterisasi).

3.6.2 Instrumen Tes

Instrumen tes berisi soal-soal tes untuk mengukur kemampuan kognitif dan psikomotor.

3.6.2.1 Soal-soal Tes

Soal-soal untuk mengukur kemampuan kognitif berbentuk pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban. Bentuk soal pilihan ganda digunakan karena kelebihannya yaitu lebih mudah dalam penilaian, cepat, objektif, dan dapat mencakup materi yang luas. Bentuk tes tersebut juga lebih sesuai untuk karakteristik siswa kelas III sekolah dasar.

Pembuatan soal pilihan ganda didasarkan pada kompetensi dasar mata pelajaran IPS kelas III semester 2 materi Uang dan Pengeloaan Uang yang dijabarkan dalam bentuk indikator soal dan kisi-kisi soal. Indikator soal dibuat berdasarkan pada silabus pembelajaran IPS kelas III yang dapat dibaca pada lampiran 7. Soal untuk mengukur kemampuan psikomotor berupa soal unjuk kerja untuk menilai ketrampilan siswa pada ranah psikomotor kesiapan.

Soal yang dibutuhkan dalam penelitian berjumlah 30 soal yang diparalelkan menjadi 60 soal. Soal-soal tersebut diparalelkan untuk mengantisipasi soal yang tidak valid setelah uji coba, dan soal yang diparalelkan disesuaikan dengan tingkat kesukaran dan cakupan materinya. Adapun kisi-kisi soal dan soal uji coba dapat dilihat pada lampiran 10 dan 11.

Sebelum soal digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, soal-soal tersebut diujicobakan kepada siswa di luar sampel, yaitu pada kelas kepada siswa

di kelas uji coba yaitu SD Negeri 1 Kalikabong yang sebelumnya soal telah ditelaah oleh tim ahli untuk diuji validitas empirisnya. Uji coba instrumen dilakukan untuk mengukur validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal agar instrumen yang digunakan sebagai alat mengukur hasil belajar siswa dapat dikatakan layak, sehingga dapat diperoleh hasil yang valid dan reliabel.

3.6.2.2 Pengujian Validitas

Menurut Arikunto (1995: 63) dalam Riduwan (2012: 97) menyebutkan bahwa "yang dimaksud validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur". Validitas tes secara garis besar ada dua, yaitu validitas logis dan validitas empiris.

(1) Validitas Logis

Validitas logis mencakup validitas isi dan untuk mengujinya dilakukan dengan menggunakan pendapat dari para tim ahli (Sukardi 2014: 122). Tim ahli dalam pengujian variabel logis penelitian ini yaitu Dra. Umi Setijowati, M.Pd. sebagai dosen pembimbing dan Sudjatmo, S.Pd sebagai guru kelas III SD Negeri 1 Karangmanyar. Pengujian validitas isi dilakukan dengan cara menilai kesesuaian antara soal dengan kisi-kisi soal yang telah dibuat yang disesuaikan dengan silabus mata pelajaran IPS kelas III. Hasil validitas logis dapat dilihat pada lampiran 12 dan 13.

(2) Validitas Empiris

Validitas empiris dapat dilakukan apabila instrumen penelitian sudah diuji cobakan pada sampel dari populasi yang telah ditentukan (Riduwan 2012: 98). Pengujian validitas empirik dilakukan dengan menggunakan *Pearson Product*

Moment dengan bantuan program Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 20. Untuk mencari validitas pada SPSS versi 20 menggunakan menu Analyze-Correlate-Bivarate. Pengambilan keputusan pada uji validitas dilakukan dengan batasan r_{tabel} dengan signifikansi 0,05. Jika nilai positif dan $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka soal dapat dinyatakan valid. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka soal dinyatakan tidak valid. Adapun rekap data hasil penghitungan SPSS 20 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Tes Uji Coba $r_{tabel\,=\,}0,\,301;$ Taraf Signifikansi 0,05 dan n = 31

Nomor Soal	Pearson Corelations (r ₁₁)	Validitas	Nomor Soal	Pearson Corelations (r ₁₁)	Validitas
1	0,106	Tidak Valid	31	0,583	Valid
2	0,568	Tidak Valid	32	0,124	Tidak Valid
3	0,195	Tidak Valid	33	0,554	Valid
4	0,421	Valid	34	0,568	Valid
5	0,376	Valid	35	0,414	Valid
6	0,332	Tidak Valid	36	0,460	Valid
7	0,199	Tidak Valid	37	0,680	Valid
8	0,456	Valid	38	0,737	Valid
9	0,133	Tidak Valid	39	0,737	Valid
10	0,284	Tidak Valid	40	0,609	Valid
11	0,723	Valid	41	0,305	Tidak Valid
12	0,213	Tidak Valid	42	0,648	Valid
13	0,5	Valid	43	0,126	Tidak Valid
14	0,505	Valid	44	0,217	Tidak Valid
15	0,502	Valid	45	0,237	Tidak Valid
16	0,601	Valid	46	0,486	Valid
17	0,543	Valid	47	0,245	Tidak Valid
18	0,591	Valid	48	0,119	Tidak Valid
19	0,601	Valid	49	0,126	Tidak Valid
20	0,555	Valid	50	-0,64	Tidak Valid
21	0,251	Tidak Valid	51	0,511	Valid
22	0,426	Valid	52	0,582	Valid
23	0,218	Tidak Valid	53	0,636	Valid
24	0,706	Valid	54	0,34	Tidak Valid
25	0,403	Valid	55	0,203	Tidak Valid
26	0,409	Valid	56	0,131	Tidak Valid
27	0,296	Tidak Valid	57	0,414	Valid
28	0,607	Valid	58	0,496	Valid
29	0,459	Valid	59	-0,48	Tidak Valid
30	0,459	Valid	60	0,408	Valid

Dari 60 butir soal hasil pengerjaan siswa, dilakukan penghitungan validitas soal menggunakan program SPSS versi 20, sehingga diperoleh 37 butir soal yang valid, dan 23 butir soal yang tidak valid. Dari 37 butir soal yang valid, kemudian dipilih 30 butir soal yang mewakili semua indikator untuk dijadikan sebagai soal tes awal dan akhir, yaitu nomor 2, 4, 8, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 26, 29, 31, 33, 35, 36, 37, 39, 40, 42, 46, 51, 53, 57, 58, 60. Untuk *output* hasil pengujian validitas selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 14.

3.6.2.3 Reliabilitas Tes

Sukardi (2014: 127) menyatakan bahwa "suatu instrumen penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur apa yang hendak diukur". Menurut Arikunto (2010: 221), "reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik". Pengujian reliabilitas dilakukan berdasarkan data hasil uji coba instrumen pada SD Negeri 1 Kalikabong.

Untuk dapat mengetahui reliabilitas tiap butir soal, peneliti menggunakan cronbach's alpha pada SPSS 20 yaitu menggunakan menu analyze – scale – reliability analysis.. Data dikatakan reliabel jika nilai Alpha > 0,6 (Priyatno 2012:187). Berdasarkan hasil penghitungan validitas, diperoleh item yang valid sebanyak 37 butir soal, dan dipilih 30 soal yang digunakan sebagai soal tes. Dari 30 item valid yang telah terpilih kemudian dihitung indeks reliabilitasnya dengan menggunakan reliability analysis. Berikut merupakan output hasil penghitungan reliabilitas secara keseluruhan dan untuk hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 15.

Tabel 3.2. Hasil Uji Relibilitas

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	N of Items		
.925	30		

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai *cronbach's alpha* sebesar 0, 925, sehingga dapat dikatakan data tersebut reliabel.

3.6.2.4 Analisis Taraf Kesukaran

Menurut Sudjana (2009: 135), "asumsi yang digunakan untuk memperoleh kualitas soal yang baik, di samping memenuhi validitas dan reliabilitas, adalah adanya keseimbangan dari tingkat kesulitan soal tersebut". Keseimbangan yang dimaksud yaitu adanya soal-soal yang termasuk kategori mudah, sedang, dan sukar secara proporsional. Pada penelitian ini, penelitian menggunakan presentase kesukaran 25% untuk soal kategori mudah, 50% soal kategori sedang, dan 25% untuk soal kategori sulit (Widoyoko 2014: 136). Tingkat kesukaran soal dapat menggunakan rumus:

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

I = indeks kesukaran untuk setiap butir soal

B = banyaknya siswa yang menjawab benar setiap butir soal

N = banyaknya siswa yang memberikan jawaban pada soal tersebut (Sudjana, 2009: 137)

Kriteria yang digunakan untuk menentukan jenis tingkat kesukaran butir soal adalah sebagai berikut:

0 - 0.30 = soal kategori sukar

0.31 - 0.70 = soal kategori sedang

0.71 - 1.00 = soal kategori mudah

(Sudjana 2009: 137)

Analisis taraf kesukaran dilakukan dengan cara membandingkan banyaknya jumlah siswa yang menjawab soal benar pada setiap butir soal dengan jumlah peserta tes. Berdasarkan hasil penghitungan manual diperoleh data yang valid dan reliabel dengan tingkat kesukaran 'mudah' terdapat pada nomor 4, 13, 17, 19, 22, 26, 51 dan 60; tingkat kesukaran 'sedang' terdapat pada nomor 2, 8, 14, 15, 20, 31, 33, 35, 36, 37, 39, 40, 42, 53 dan 58; dan tingkat kesukaran 'sukar' terdapat pada nomor 11, 18, 24, 25, 29, 46 dan 57. Hasil pengujian tingkat kesukaran soal, selengkapnya pada lampiran 16.

3.6.2.5 Analisis Daya Beda

Menurut Arikunto (2013: 226), "daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah)"

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

Keterangan:

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

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

 $B_{B}=$ banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

P_A = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(Arikunto 2013: 228)

Untuk menafsirkan hasilnya, dapat menggunakan kriteria daya pembeda seperti berikut:

$$D = 0.00 - 0.20 = jelek$$

$$D = 0.21 - 0.40 = \text{cukup}$$

$$D = 0.41 - 0.70 = baik$$

$$D = 0.71 - 1.00 =$$
baik sekali

Sebelum menganalisis daya beda, terlebih dahulu siswa dibagi menjadi dua kelompok sesuai jawaban benar yang diperoleh menjadi kelompok atas dan bawah. Pengujian daya beda didapat dari hasil penghitungan jumlah jawaban benar pada kelompok atas dibandingkan jumlah siswa pada kelompok atas (PA) dikurangi hasil jumlah jawaban benar pada kelompok bawah dibanding jumlah siswa pada kelompok bawah (PB).

Berdasarkan penghitungan daya beda soal secara manual, diperoleh data dari 30 soal, terdapat 14 soal yang cukup, 14 soal yang baik, dan 2 soal yang baik sekali. Untuk data yang lebih lengkap terdapat pada lampiran 17.

Berdasarkan hasil uji coba, dari uji validitas, reliabilitas, analisis tingkat kesukaran, dan analisis daya beda, diperoleh 30 butir soal yaitu butir soal nomor 2, 4, 8, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 26, 29, 31, 33, 35, 36, 37, 39, 40, 42, 46, 51, 53, 57, 58, 60. Soal tersebut dijadikan sebagai soal tes awal dan akhir pada kedua kelas penelitian. Tes awal dilakukan sebelum dimulainya

pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi Uang dan Pengelolaan Uang, sedangkan tes akhir dilakukan setelah materi pelajaran disampaikan. Adapun soal-soal yang digunakan sebagai tes awal dan akhir dapat dilihat pada lampiran 18.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono 2013: 199). Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi: (1) analisis deskriptif data; (2) analisis statistik data.

3.7.1 Analisis Deskriptif Data

Deskripsi data dilakukan untuk menggambarkan secara umum persebaran data hasil penelitian yang diperoleh sehingga mudah untuk dipahami. Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian eksperimen untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Pictorial Riddle* efektif terhadap belajar siswa. Pada penelitian ini data yang dianalisis berupa data kuantitatif yaitu data berupa angka. Data kuantitatif yang dimaksud ialah data hasil tes awal dan tes akhir siswa kelas III pada mata pelajaran IPS materi Uang dan Pengelolaan Uang, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

3.7.2 Analisis Statistik Data Hasil Penelitian

Analisis statistik data hasil penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi uji prasyarat analisis dan analisis akhir atau uji hipotesis.

3.7.2.1 Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji

prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji kesamaan rata-rata.

(1) Uji Normalitas Data

Tujuan melakukan uji normalitas data ialah untuk mengetahui persebaran data dalam kurva, apakah populasi data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Jika persebaran data berdistribusi normal, analisis pengujian menggunakan statistik parametris yang dalam hal ini menggunakan *independent samples t-test*. Uji normalitas data menggunakan uji *Liliefors* pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* dengan kriteria pengambilan keputusan dan penarikan simpulan diambil pada taraf signifikansi 5%. Jika signifikansi lebih dari 0,05, maka data dinyatakan normal. Jika data berdistribusi tidak normal, maka pengujian analisisnya menggunakan statistik nonparametris, menggunakan rumus *U Mann Whitney* pada program SPSS versi 20.

(2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat kesamaan atau tidak dari beberapa varians populasi data. Sebelum melakukan uji t, maka harus dilakukan uji homogenitas dengan uji *Levene* terlebih dahulu, Jika varians sama atau homogen, maka uji t menggunakan *Equal Variances Assumed* dan jika varians berbeda, menggunakan *Equal Variances Not Assumed*.

Nilai homogenitas ditunjukkan melalui pengambilan keputusan dan penarikan simpulan pada taraf signifikansi 5%. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians homogen, namun apabila nilai signifikansinya kurang dari 0,05 berarti varians tidak homogen (Priyatno 2012:83). Pengujian homogenitas dihitung dengan program SPSS versi 20.

(3) Uji Kesamaan Rata- rata

Uji kesamaan rata-rata dilakukan untuk menguji kesetaraan kelas eksperimen dan kontrol, dan dilakukan sebelum kelas eksperimen dan kontrol mendapat perlakuan. Data yang digunakan dalam pengujian kesamaan rata-rata yaitu nilai ujian akhir semester gasal tahun akademik 2014/2015 kelas eksperimen maupun kontrol. Uji kesamaan rata-rata dilakukan menggunakan uji satu sampel (one sample t test) pada SPSS 20. Menu yang digunakan untuk menguji kesamaan rata-rata adalah analyze – compare means – one sample t test. Untuk mengetahui apakah H_a atau H_o diterima atau ditolak adalah dengan melihat nilai t dalam kolom one sample test. H_o diterima apabila - $t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$. Pengambilan keputusan bisa juga dilihat dari nilai signifikansi. Jika nilai signifikansinya > 0,05 maka H_o ditolak (Wijaya 2011: 57 – 9).

3.7.2.2 Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis)

Analisis akhir dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen, setelah mendapatkan perlakuan yang berbeda pada mata pelajaran IPS materi Uang dan Pengelolaan Uang. Dalam penelitian ini, uji hipotesis menggunakan program SPSS versi 20. Jika data yang diperoleh berdistribusi normal, maka analisis data menggunakan uji statistik *independent samples t test*. Untuk mengetahui apakah Ho diterima atau ditolak, yaitu dengan cara membandingkan nilai t $_{\rm hitung}$ dengan t $_{\rm tabel}$. Ho diterima jika -t $_{\rm tabel}$ \leq t $_{\rm tabel}$, sedangkan Ho ditolak jika -t $_{\rm hitung}$ < - t $_{\rm tabel}$ atau t $_{\rm hitung}$ > t $_{\rm tabel}$. Pengambilan keputusan bisa juga dilihat dari nilai signifikansinya. Jika nilai signifikansinya > 0,05, maka Ho diterima, sedangkan jika nilai signifikansinya \leq 0,05, maka Ho

ditolak. Jika distribusi data tidak normal, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Mann Whitney U Test* atau yang sering disebut uji U (*U test*). Selanjutnya, jika hasil uji hipotesis dengan *independent samples t test* membuktikan adanya perbedaan hasil belajar pada kedua kelompok tersebut, maka dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui efektif tidaknya model pembelajaran *Pictorial Riddle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Uang dan Pengelolaan Uang. Pengujian hipotesis secara empiris dilakukan dengan cara sebagai berikut:

$$(O_2-O_1) - (O_4-O_3)$$

Keterangan:

O₁ = rata-rata nilai hasil tes awal kelas eksperimen

 O_2 = rata-rata nilai hasil tes akhir kelas eksperimen

 O_3 = rata-rata nilai hasil tes awal kelas kontrol

 O_4 = rata-rata nilai hasil tes akhir kelas kontrol

BAB 5

PENUTUP

Pada bagian penutup akan dikemukakan simpulan hasil penelitian dan saran. Simpulan merupakan jawaban dari hipotesis berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Saran dalam penelitian ini ditujukan kepada guru dan kepala sekolah.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian eksperimen yang berjudul "Keefektifan Model *Pictorial Riddle* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Karangmanyar Kabupaten Purbalingga", pada materi Uang dan Pengelolaan Uang tema permainan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- (1) Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara pembelajaran menggunakan model *Pictorial Riddle* dengan model konvensional pada mata pelajaran IPS kelas III SD Negeri 1 Karangmanyar materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam tema permainan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *independent samples t test* melalui program SPSS versi 20 yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} > t_{tabel} (3,191 > 2,013) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 (0,003 < 0,05).
- (2) Hasil belajar menggunakan model *Pictorial Riddle* lebih baik daripada model konvensional pada mata pelajaran IPS kelas III SD Negeri 1 Karangmanyar

materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam tema permainan. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS versi 20 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,928 > 2,069) dan nilai signifikansi < 0,05 (0,000 < 0,05).

(3) Model pembelajaran *Pictorial Riddle* efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas III SD negeri 1 Karangmanyar materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam tema permainan. Keefektifan model pembelajaran *Pictorial Riddle* dibuktikan dengan nilai rata-rata di kelas eksperimen lebih baik daripada di kelas kontrol. Rata-rata nilai hasil belajar di kelas kontrol sebesar 79 dan di kelas eksperimen sebesar 85.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, peneliti memberikan saran kepada guru dan kepala sekolah.

5.2.1 Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, guru disarankan untuk:

- (1) Memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, sehingga pembelajaran lebih menarik dan tujuan dari model pembelajaran *Pictorial Riddle* dapat tercapai, yaitu melatih kemampuan berpikir kritis siswa.
- (2) Membimbing siswa melakukan diskusi kelompok, melalui kegiatan menemukan sendiri suatu konsep yang terdapat pada gambar *riddle*..
- (3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyampaikan pendapatnya, sehingga melatih keberanian dan percaya diri siswa.

5.2.2 Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Pictorial Riddle* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS materi uang dan pengelolaan uang pada siswa kelas III SD Negeri 1 Karangmanyar Kabupaten Purbalingga. Berdasarkan hal tersebut, kepala sekolah disarankan untuk:

- (1) Menyediakan fasilitas yang dapat menunjang pelaksanaan model pembelajaran *Pictorial Riddle* baik bagi guru maupun bagi siswa. Fasilitas yang dimaksud yaitu buku-buku pelajaran yang digunakan siswa, proyektor sebagai media menampilkan gambar *riddle*, dan buku-buku yang dapat digunakan untuk lebih memahami model pembelajaran *Pictorial Riddle*.
- (2) Memberikan sosialisasi tentang model pembelajaran *Pictorial Riddle*, sehingga guru dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alberta. Alberta Learning, (2004), *Focus on inquiry: a teacher's guide to implementing inquiry-based learning*, Learning and Teaching Resources Branch, Canada. Online. Available at http://education.alberta.ca/media/313361/focusoninquiry.pdf [accessed 5/2/2015].
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asiyah, Siti. 2012. Efektifitas Penggunaan Model Pembelajar *Inquiry* dengan *Pictorial Riddle* terhadap Hasil Belajar Peeserta Didik Kelas VIII Materi Pokok Alat Optik di MTs Maslakhuul Huda Sluke Tahun Pelajaran 2011/2012. Skripsi Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang
- Aulia, Sultan Syah. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri dengan Metode *Pictorial Riddle* Berbantuan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar SMP pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia.
- Azizah, Umu. 2012. Efektivitas Model Pembelajaran *Inquiry* Tipe *Pictorial Riddle* dilengkapi dengan Metode *Snowball Drilling* dalam Pembelajaran Matematika terhadap Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTsN Lab UIN Yogyakarta. Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Badan Standar Nasional Pendidikan.2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.* Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2007. Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi. 2013. Konsep Belajar dan Pembelajaran. Online. Available at http://biologi-lestari.blogspot.com/2013/03/konsep-belajar-dan-pembelajaran.html [accessed 5/2/2015].
- Hamalik, Oemar. 2008. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2013. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryanto. 2011. Pengertian Model Pembelajaran. Online. Available at http://belajarpsikologi.com/pengertian-model-pembelajaran/[accessed 5/2/2015].
- Haryono. 2013. Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan: Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Kapel Press.

- Hendarwati, Endah. 2013. Pengaruh Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Belajar melalui Metode Inkuiri terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 1 Sribit Delanggu pada Pelajaran IPS. Pedagogia. 2/1: 59-70.
- Indrawati. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar untuk Guru SD*. Jakarta: PPPPTK IPA.
- Karismawati, Agustin. 2007. Penerapan Creative Approach Berbasis Pictorial Riddle Approach untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Biologi Siswa Kelas VIII SMP di Surakarta. Skripsi Universitas Sebelas Maret.
- Khasanah, Binti Uswatun. 2014. Efektivitas Model Pembelajaran *Pictorial Riddle* dengan Konten Integrasi-Interkoneksi pada Materi Suhu dan Kalor terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Piyungan. Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Konjo, Ian. 2012. Pengertian Pendekatan, Metode, Teknik, Model, dan Strategi Pembelajaran. Available at http://jaririndu.blogspot.com/2012/09/pengertian-pendekatan-metode-teknik.html [accessed 5/2/2015].
- Kristianingsih, D.D., Sukiswo, S.E., Khanafiyah, S. 2010. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri dengan Metode Pictorial Riddle Pada Pokok Bahasan Alat-Alat Optik di SMP*. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia 6 (2010) 10-13 ISSN: 1693-1246 Januari 2012.
- Manurung, Jeniusman Binartua. 2012. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbasis *Pictorial* Riddle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengukuran Di Kelas X Semester 1 Sma Swasta Methodist Lubuk Pakam T.A 2012/2013. Skripsi Universitas Negeri Medan.
- Mayasa. 2012. Model Pembelajaran *Pictorial Riddle*. Online. Available at http://m4y-a5a.blogspot.com/2012/04/model-pembelajaran-pictorial-riddle.html [accessed 5/2/2015].
- Musfiqon. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Permendiknas Nomor 24 Tahun 2006. 2006. Online. Available at awidyarso65.files.wordpress.com/2008/08/permendiknas-no-24-th-2006-ttg-kurikulum-ipss-sd.pdf. [accessed 10/02/2015]
- Purwanto, Joko. 2014. Efektititas Model Pembelajaran Inkuiri Tipe *Pictorial Riddle* dengan Konten Integrasi-Interkoneksi pada Materi Suhu dan Kalor terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA. 10/2: 117-127.
- Priyatno, Duwi. 2012. Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20. Yogyakarta: CV Andi.

- Qalbu. 2014. Definisi Hasil Belajar Menurut Para Ahli. Online. Available at http://himitshu-qalbu.blogspot.com/2014/03/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli.html. [Accessed 5/2/2015].
- Rahayu, Siska Fitri. 2015. Efeketivitas Model Pembelajaran *Scientific Inquiry* Berbasis *Pictorial Riddle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Adimulyo Kebumen. 6/1: 92-95.
- Rahmadia, Kuntum. 2014. Penerapan Model Pembelajaran *Pictorial Riddle* Menggunakan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kompetensi Strategis Matematis Siswa SMP. Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia.
- Riduwan. 2012. Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula. Bandung: Alfabeta
- _____. 2013. Dasar-dasar Statistika. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press
- Rusmono. 2012. Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Sanjaya, Alit Adi. 2011. Model Pembelajaran Konvensioanal. Online. Available at http://alitadisanjaya.blogspot.com/2011/07/model-pembelajaran-konvensional.html [accessed 22/3/2015].
- Sanjaya, Wina. 2011. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta
- _____. 2013. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soewarso, dkk. 2010. Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial. Salatiga: Widyasari Press
- Soewarso. 2013. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Salatiga: Widyasari Press
- Sudijono, Anas. 2011. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.

- ______. 2012. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- ______. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumantri, Mulyani dan Nana Syaodih. 2009. *Perkembangan Peserta Didik.* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sunarto. 2009. Pembelajaran Konvensional Banyak Dikritik Namun Paling Disukai. Online. Available at http://sunartombs.wordpress.com/2009/03/02/pembelajaran-konvensional-banyak-dikritik-namun-paling-disukai [accessed 22/3/2015].
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. 2014. Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.
- Trianto. 2014. Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijaya, Toni. 2011. *Cepat Menguasai SPSS 19: untuk olah dan interpretasi*. Yogyakarta: Cahaya Atma.
- Wiratama, Yudi. 2014. Pembelajaran Konvensional. Online. Available at http://yudi-wiratama.blogspot.com/2014/01/pembelajaran-konvensional-pembelajaran.html [accessed 22/3/2015]
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2009. Jakarta: Diperbanyak oleh CV. Novindo Pustaka Mandiri.



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KARANGMANYAR

Alamat: Jl. Soekarno-Hatta Karangmanyar Kecamatan Kalimanah, 53371

DAFTAR NAMA SISWA KELAS EKSPERIMEN TAHUN AJARAN 2014/2015

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	Aviana Saputri	Perempuan
2.	Nurdiansyah Saputra	Laki-laki
3.	Saeful Ma'arif	Laki-laki
4.	Afran Indra Maulana	Laki-laki
5.	Agustina Dwi Lestari	Perempuan
6.	Andika Dwi Prasetyo	Laki-laki
7.	Anisa Tri Hartanti	Perempuan
8.	Apriliyani Nur Azizah	Perempuan
9.	Bayu Nur Jati	Laki-laki
10.	Dipa Agista Atthoriq	Laki-laki
11.	Falen Bilal Fauzan	Laki-laki
12.	Feronata Kholda .S	Perempuan
13.	Gendis Pambayun	Perempuan
14.	Mar'ah Baitus Solihah	Perempuan
15.	Safitri Meliana	Perempuan
16.	Sheva Aditya Ramadhan	Laki-laki
17.	Syamsul Hidayat	Laki-laki
18.	Sylla Hiba Al Rasya	Perempuan
19.	Yaniarti Rohmah	Perempuan
20.	Yanuar Pria Prayogi	Laki-laki
21.	Alif Nur Hidayat	Laki-laki
22.	Keisya Cinta Ramadan	Perempuan
23.	Rizky Fadilah	Laki-laki
24.	Dimas Mukti Rahayu	Laki-laki



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI 2 GRECOL

Alamat: Jl. Raya Grecol Kecamatan Kalimanah, 53371

DAFTAR NAMA SISWA KELAS KONTROL TAHUN AJARAN 2014/2015

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	Imam Nur Dafa	Laki-laki
2.	Imam Nur Dafi	Laki-laki
3.	Aliyah Septiyana	Perempuan
4.	Ferdiansyah Aprilian	Laki-laki
5.	Menik	Perempuan
6.	Septa Adek Pangestu	Perempuan
7.	Zaki Agua Setiawan	Laki-laki
8.	Alvin Prasetya	Laki-laki
9.	Eka Wahyudi	Laki-laki
10.	Erna Sari Dewi	Perempuan
11.	Gita Utari	Perempuan
12.	Mutia Lutfi	Perempuan
13.	Nurul Soleh	Perempuan
14.	Riska Veliana Agesti	Perempuan
15.	Umi Hikmawati	Perempuan
16.	Wicaksono Bayu Prasetya	Laki-laki
17.	Zuleika Zuhdiyyah	Perempuan
18.	Nayla Fiantika	Perempuan
19.	Nabila Sabrina Azkya	Perempuan
20.	Ambaliki Rafif Nurvadi	Laki-laki
21.	Desy Tri Yani	Perempuan
22.	Nida Wafa Karimah	Laki-laki
23.	Mutie Ahsan Sunarko	Laki-laki
24.	Nur Langit Harlim Wijaya	Laki-laki



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI 2 GRECOL

Alamat: Jl. Gunung Karokan No. 54 Kecamatan Kalimanah, 53321

DAFTAR NAMA SISWA KELAS UJI COBA TAHUN AJARAN 2014/2015

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	Imeylita	Perempuan
2.	Hemalia Putri	Perempuan
3.	Triana Fadilah	Perempuan
4.	Adi Setiawan	Laki-laki
5.	Kevin Febrian	Laki-laki
6.	Alya Anindya Putri	Perempuan
7.	Atfan Rizky Pratama	Laki-laki
8.	Alma Nazimah	Perempuan
9.	Ariel Dwi R	Laki-laki
10.	Arsya Tegar S	Laki-laki
11.	Azalika Hapsari	Perempuan
12.	Deva Ardiansyah	Laki-laki
13.	Dewi Cahyani	Perempuan
14.	Dimas Setiawan	Laki-laki
15.	Fenita Nur A	Perempuan
16.	Mutiara Happy N	Perempuan
17.	M. Lilin Nuha	Laki-laki
18.	Meila Zahra T	Perempuan
19.	Melda Amalia	Perempuan
20.	Novan Dwi Saputra	Laki-laki
21.	Novandra Putra	Laki-laki
22.	Nurlita Dwi A	Perempuan
23.	Sabrina Amelia	Perempuan
24.	Sofwatun Halimah	Perempuan
25.	Syarifa Nurlaila	Perempuan
26.	Viki Wahyu P	Laki-laki
27.	Zahwa Nur A	Perempuan
28.	Azizul Hakim	Laki-laki
29.	Tegar	Laki-laki
30.	Gayuh Prasetiawan	Laki-laki
31.	Dea Olivia A	Perempuan

HASIL UJI KESAMAAN RATA-RATA

KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

1. Penghitungan Uji Kesamaan Rata-rata secara Empiris

Tabel Rata-rata Nilai UAS Semester Gasal

Kelas	Rata-rata Nilai UAS			
Kelas Eksperimen	71			
Kelas Kontrol	73			

Berdasarkan tabel di atas, selisih rata-rata nilai ujian akhir semester gasal kelas III tahun ajaran 2014/2015 yaitu 2,00, sehingga dapat disimpulkan bahwa secara empiris kemampuan siswa di kedua kelas relatif sama.

2. Penghitungan Uji Kesamaan Rata-rata secara Statistik

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Kelas Eksperimen	24	71.4583	12.03610	2.45686	

One-Sample Test

	Test Value = 72.88						
	Т	df	Sig. (2-	Mean	95% Confidence Interval		
			tailed)	Difference	the Difference		
					Lower	Upper	
Kelas Eksperimen	579	23	.568	-1.42167	-6.5041	3.6607	

t_{tabel} 2,068658

 $\text{-}t_{tabel} \! \leq t_{hitung} \! \leq t_{tabel}$

 $-2,068658 \le -0,579 \le 2,093024$

dan taraf siginifkansinya 0,568 > 0,05

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat bahwa $-t_{tabel} \le t_{hitung} \le t_{tabel}$, taraf signifikansi > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang relatif sama.

PEDOMAN WAWANCARA TIDAK TERSTRUKTUR

Hari, tanggal : Sabtu, 17 Jauari 2015

Narasumber : Guru Kelas III SD Negeri 1 Karangmanyar Kabupaten

Purbalingga

Tempat : SD Negeri 1 Karangmanyar Kabupaten Purbalingga

Pertanyaan

1. Sudah berapa lama Bapak/Ibu mengajar?

2. Sudah berapa lama Bapak/Ibu mengajar di SD Negeri 1Karangmanyar?

3. Berapa jumlah siswa kelas III di SD Negeri 1 Karangmanyar?

4. Apa saja kendala yang Bapak/Ibu temui pada saat pembelajaran IPS?

- 5. Apa saja kendala yang Bapak/Ibu temui pada saat mengajar pembelajaran IPS
- 6. Berapa batas KKM untuk mata pelajaran IPS di SD Negeri Karangmanyar 1?
- 7. Apa saja model pembelajaran IPS yang sudah pernah Bapak/Ibu diterapkan?
- 8. Apakah Bapak/Ibu pernah menerapkan model pembelajaran *pictorial riddle* pada pembelajaran IPS?

PEDOMAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No	Kriteria	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen			
1.	Tempat Penelitian	'				
	a. Nama Sekolah	SD Negeri 2 Grecol	SD Negeri 1			
			Karangmanyar			
	b. Alamat	Jalan Raya Grecol	Jalan Soekarno-Hatta			
			Karangmanyar			
2.	Subjek Penelitian					
	a. Populasi	24 siswa	24 siswa			
	b. Sampel	24 siswa	24 siswa			
3.	Kemampuan Awal	Rata-rata nilai ujian akhir	Rata-rata nilai ujian akhir			
		semester gasal tahun	semester gasal tahun			
		pelajaran 2014/2015= 73	pelajaran 2014/2015= 71			
	a. Mata Pelajaran	IPS				
	b. Materi	Uang dan Pengelolaan Uang				
4.	Perlakuan	Model pembelajaran	Model pembelajaran			
		Konvensional	Pictorial Riddle			
5.	Uji Coba Instrumen					
	a. Lokasi Uji Coba	SD Negeri 1 Kalikabong				
	b. Peserta Uji Coba	Siswa kelas III berjumlah 31	1			
	c. Waktu Uji Coba	Maret 2015				
6.	Pelaksanaan Pembela	ajaran				
	a. Pertemuan I					
	1) Materi		n uang giral, kegunaan uang.			
	2) Hari/Tanggal	Selasa, 7 April 2015	Rabu, 8 April 2015			
	3) Waktu	09.30-10.40	09.30-10.40			
	4) RPP	Terlampir				
	b. Pertemuan II					
	1) Materi	Ciri-ciri uang kartal dan uan				
		kekurangan uang kertas dan				
	2) Hari/Tanggal	Selasa, 14 April 2015	Rabu, 15 April 2015			
	3) Waktu	09.30-10.40	09.30-10.40			
	4) RPP	Terlampir				
	c. Pertemuan III					
	1) Materi	Jenis-jenis bank, manfaat me				
		mengelola uang dengan baik	ζ.			
	2) Hari/Tanggal	Selasa, 21 April 2015	Rabu, 22 April 2015			
	3) Waktu	09.30-10.40	09.30-10.40			
	4) RPP	Terlampir				

SILABUS PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

KELAS III SEMESTER 2

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : III/2

Standar Kompetensi : 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.4 Mengenal sejarah uang.	Uang.	 Siswa menyebutkan jenisjenis uang giral. Siswa menjelaskan beberapa macam kegunaan uang. Menyebutkan jenisjenis uang beserta nilainya. Siswa menjelaskan yang dimaksud dengan kurs. 	2.4.1. Menyebutkan jenis- jenis uang giral. 2.4.2. Menjelaskan beberapa macam kegunaan uang. 2.4.3. Menjelaskan yang dimaksud dengan kurs.	Teknik: tes non tes Bentuk Tes: Terulis Lisan Pengamata n Penilaian	9 JP x 35 menit	Buku IPS, media cetak & elektronik, ensiklopdia.
2.5. Mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan.	Pengelolaa n uang.	Siswa membuat daftar pembelanjaan yang dibeli berikut harganya.	2.5.1. Membuat daftar pembelanjaan yang dibeli berikut harganya.	hasil karya		

SILABUS PENGEMBANGAN KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : SD Negeri 1 Karangmanyar Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : III/2 Alokasi Waktu : 6 Jp x 35 Menit

Standar Kompetensi : 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

Kompetensi Dasar : 2.4. Mengenal sejarah uang.

2.5. Mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan.

			Peni	laian	
Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Teknik	Bentuk Tes	Sumber Belajar
Uang dan kegunaannya. Pengelolaan uang.	Pertemuan I Kegiatan Awal 1. Guru memberi salam. 2. Guru melakukan presensi. 3. Guru mengajak siswa berdoa. 4. Guru melakukan apersepsi. 5. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran. Kegiatan Inti a. Eksplorasi 1) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa . 2) Guru menyuruh siswa untuk bergabung bersama kelompoknya masing-masing.	2.4.1.Menjelaskan sejarah awal munculnya uang. 2.4.1.Mengidentifika si kegunaan uang bagi kita. 2.5.1.Mengidentifika si penggunaan uang sesuai kebutuhan.	Tertulis	Pilihan ganda	 Muhammad, Saleh dan Ade Munajat. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas III. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Sunarso dan Anis Kusuma. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas III. Jakarta: Depsiknas. Karli, Hilda dan Margaretha Sri Yuliariatiningsih. 2007.

	Kegiatan Pembelajaran		Peni	laian	Sumber Belajar
Materi Pokok		Indikator	Teknik	Bentuk Tes	
	 Guru menunjukkan gambar riddle Guru menjelaskan tujuan dari gambar tersebut. Guru membagikan LKS kepada siswa dan menjelaskan apa yang harus dilakukan siswa. Elaborasi Siswa mengamati gambar kegiatan jual beli dengan alat tukar menggunakan barang dan menggunakan uang. Siswa dengan bimbingan guru melakukan tanya jawab tentang perbedaan kedua gambar tersebut. Pada kegiatan ini, guru menyuruh siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang gambar. Jika siswa mengalami kesulitan, maka guru yang akan mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan yang dapat diajukan misalnya seperti berikut: Apa yang digunakan dalam melakukan jual beli? Apa jenis uang yang digukan dalam 				Panduan Belajar Tematik SD untuk Kelas III Semester 2. Jakarta: Penerbit Erlangga. 4. Buku IPS Terpadu Kelas III dan buku referensi lain yang sesuai

	Kegiatan Pembelajaran		Peni	laian	
Materi Pokok		Indikator	Teknik	Bentuk Tes	Sumber Belajar
	gambar?				
	Apakah kamu tahu uang apa saja yang				
	dapat digunakan dalam kehidupan				
	sehari-hari?				
	3) Siswa secara berkelompok				
	mendiskusikan rumusan				
	pemecahan masalah pada gambar				
	riddle sesuai jawaban yang				
	diperoleh dari kegiatan tanya jawab yang dilakukan dengan				
	guru.				
	4) Setelah semua kelompok selesai,				
	perwakilan kelompok pertama				
	mempresentasikan hasil diskusi				
	tentang gambar <i>riddle</i> . Kelompok				
	lain boleh menanggapi maupun				
	bertanya.				
	5) Setelah kelompok pertama selesai				
	dilanjutkan dengan kelompok				
	selanjutnya sampai semua semua				
	kelompok mempresentasikan				
	hasil diskusinya.				
	6) Siswa bersama guru				
	merefleksikan pengalaman				
	belajar yang telah dilakukan. c. Konfirmasi				
	1) Guru memberikan penjelasan				

			Peni	laian	
Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Teknik	Bentuk Tes	Sumber Belajar
	tentang kegiatan yang telah				
	dilakukan, dan meluruskan hasil				
	diskusi siswa.				
	2) Guru memberikan <i>reward</i> berupa				
	gambar <i>smile</i> kepada kelompok				
	yang aktif dan memberikan				
	motivasi kepada kelompok yang				
	lain.				
	3)Guru bertanya kepada siswa				
	apakah ada yang masih belum				
	paham terhadap materi yang				
	telah disampaikan atau sudah				
	paham semua. Jika masih ada				
	yang belum paham, maka guru				
	menjelaskan kembali bagian				
	dari materi yang belum				
	dipahami siswa. Kegiatan Akhir				
	1. Siswa bersama guru menyimpulkan				
	materi pembelajaran.				
	2. Guru memberikan soal evaluasi				
	kepada siswa.				
	3. Siswa mengerjakan soal evaluasi				
	yang diberikan guru.				
	4. Setelah semua siswa selesai				
	mengerjakan soal evaluasi, guru				
	bersama siswa mengoreksi jawaban.				
	5. Guru menilai hasil pekerjaan siswa.				

			Peni	laian	
Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Teknik	Bentuk Tes	Sumber Belajar
	6. Guru mengakhiri pembelajaran				
	dengan mengucapkan salam.				
	Pertemuan II				
	Kegiatan Awal				
	1. Guru memberi salam.				
	2. Guru melakukan presensi.				
	3. Guru mengajak siswa berdoa				
	menurut agama dan keyakinan				
	masing-masing.				
	4. Guru melakukan apersepsi.				
	5. Guru menyampaikan materi dan				
	tujuan pembelajaran.				
	Kegiatan Inti				
	a. Eksplorasi				
	 Guru melakukan tanya jawab 				
	dengan siswa tentang uang yang				
	beredar di masyarakat.				
	2) Guru menyuruh siswa untuk				
	bergabung bersama kelompoknya				
	masing-masing (kelompok yang				
	digunakan, sebelumnya sudah				
	ditentukan oleh guru. Masing-				
	masing kelompok terdiri dari 4-5				
	siswa)				
	3) Guru menunjukkan gambar <i>riddle</i>				
	berupa uang kertas dan logam.				
	4) Guru menjelaskan maksud dari				

	Kegiatan Pembelajaran		Peni	laian	
Materi Pokok		Indikator	Teknik	Bentuk Tes	Sumber Belajar
	gambar tersebut. 5) Guru membagikan LKS kepada siswa dan menjelaskan apa yang harus dilakukan siswa. b. Elaborasi 1) Siswa mengamati gambar uang kertas dan logam. 2) Siswa dengan bimbingan guru melakukan tanya jawab tentang perbedaan kedua gambar tersebut. 3) Pada kegiatan ini, guru menyuruh siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang gambar. Jika siswa mengalami kesulitan, maka guru yang akan mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan yang dapat diajukan misalnya seperti berikut: Apa yang berbeda dari gambar tersebut? Bagaimana uang kertas yag kamu amati? Bagaiman uang logam yang kamu amati? Berapa nilai yang ada pada uang tersebut? Apakah uang akan habis jika ditabung?				

			Peni	laian	
Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Teknik	Bentuk Tes	Sumber Belajar
	 4) Siswa secara berkelompok mendiskusikan rumusan pemecahan masalah pada gambar <i>riddle</i> sesuai jawaban yang diperoleh dari kegiatan tanya jawab yang dilakukan dengan guru. 5) Setelah semua kelompok selesai, perwakilan kelompok pertama mempresentasikan hasil diskusi tentang gambar <i>riddle</i>. Kelompok lain boleh menanggapi maupun bertanya. 6) Setelah kelompok pertama selesai dilanjutkan dengan kelompok selanjutnya sampai semua kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. 7) Siswa bersama guru merefleksikan pengalaman belajar yang telah dilakukan. c. Konfirmasi 1) Guru mengonfirmasi dan 		Teknik		
	meluruskan hasil diskusi siswa. 2) Guru memberikan <i>reward</i> berupa				
	gambar <i>smile</i> kepada kelompok yang aktif, dan memberikan				

			Peni	laian	
Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Teknik	Bentuk Tes	Sumber Belajar
	motivasi kepada kelompok yang				
	belum aktif.				
	3) Guru bertanya kepada siswa				
	apakah ada yang masih belum				
	paham terhadap materi yang telah				
	disampaikan atau sudah paham				
	semua.				
	Kegiatan Akhir				
	Siswa bersama guru menyimpulkan				
	materi pembelajaran.				
	2. Guru memberikan soal evaluasi				
	kepada siswa.				
	3. Siswa mengerjakan soal evaluasi				
	yang diberikan guru.				
	4. Setelah semua siswa selesai				
	mengerjakan soal evaluasi, guru				
	bersama siswa mengoreksi jawaban.				
	5. Guru menilai hasil pekerjaan siswa.				
	6. Guru mengakhiri pembelajaran				
	dengan mengucapkan salam. Pertemuan III				
	Kegiatan Awal				
	1. Guru memberi salam.				
	2. Guru melakukan presensi.				
	3. Guru mengajak siswa berdoa				
	menurut agama dan keyakinan				
	masing-masing.				

			Peni	laian	
Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Teknik	Bentuk Tes	Sumber Belajar
	4. Guru melakukan apersepsi.				
	5. Guru menyampaikan tujuan				
	pembelajaran.				
	Kegiatan Inti				
	a. Eksplorasi				
	 Guru melakukan tanya jawab 				
	dengan siswa tentang uang giral.				
	2) Guru menyuruh siswa untuk				
	bergabung bersama kelompoknya				
	masing-masing (kelompok yang				
	digunakan, sebelumnya sudah				
	ditentukan oleh guru. Masing-				
	masing kelompok terdiri dari 4-5				
	siswa).				
	3) Guru menunjukkan gambar <i>riddle</i>				
	berupa permasalahan penggunaan				
	uang kartal yang dapat langsung				
	digunakan untuk transaksi dan				
	uang giral yang harus diuangkan				
	di bank terlebih dahulu sebelum				
	digunakan untuk transaksi.				
	4) Guru membagikan LKS kepada				
	siswa dan menjelaskan apa yang				
	harus dilakukan siswa.				
	b. Elaborasi				
	1) Siswa berdiskusi dengan				
	kelompoknya tentang gambar				

			Peni	laian	
Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Teknik	Bentuk Tes	Sumber Belajar
	riddle yang ditunjukkan oleh				
	guru.				
	2) Siswa mengajukan pertanyaan				
	kepada guru terkait gambar				
	riddle, berupa permasalahan				
	penggunaan uang kartal yang				
	dapat langsung digunakan untuk				
	transaksi dan uang giral yang				
	harus diuangkan di bank terlebih				
	dahulu sebelum digunakan untuk				
	transaksi. Jika siswa mengalami				
	kesulitan dalam mengajukan				
	pertanyaan, guru membantu siswa				
	dengan cara guru mengajukan				
	pertanyaan. Pertanyaan yang				
	dapat diajukan oleh guru yaitu				
	sebagai berikut:				
	Bagaimana cara penggunaan uang				
	kartal dan uang giral?				
	Apakah uang giral dapat diuangkan di				
	semua bank yang ada?				
	Apa saja bank yang kamu ketahui?				
	Siapakah pemilik bank?				
	3) Siswa secara berkelompok				
	mendiskusikan rumusan				
	pemecahan masalah pada gambar				
	riddle sesuai jawaban yang				

			Peni	laian	
Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Teknik	Bentuk Tes	Sumber Belajar
	diperoleh dari kegiatan tanya jawab yang dilakukan dengan guru. 4) Setelah semua kelompok selesai, salah satu perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi tentang gambar <i>riddle</i> . Kelompok lain boleh menanggapi maupun bertanya. 5) Setelah kelompok pertama selesai dilanjutkan dengan kelompok berikutnya sampai semua kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. 6) Siswa bersama guru merefleksikan pengalaman belajar yang telah dilakukan. c. Konfirmasi 1) Guru mengonfirmasi dan meluruskan hasil diskusi siswa. 2) Guru memberikan <i>reward</i> berupa gambar <i>smile</i> kepada kelompok yang aktif, dan memberikan penguatann kepada siswa yang belum aktif. 3) Guru bertanya kepada siswa				
	apakah ada yang masih belum				

	Kegiatan Pembelajaran		Peni	laian	
Materi Pokok		Indikator	Teknik	Bentuk Tes	Sumber Belajar
	paham terhadap materi yang telah				
	disampaikan atau sudah paham				
	semua.				
	Kegiatan Akhir				
	1. Siswa bersama guru				
	menyimpulkan materi pembelajaran.				
	2. Guru memberikan soal evaluasi				
	kepada siswa.				
	3. Siswa mengerjakan soal evaluasi				
	yang diberikan guru.				
	4. Setelah semua siswa selesai				
	mengerjakan soal evaluasi, guru				
	bersama siswa mengoreksi jawaban.				
	5. Guru menilai hasil pekerjaan				
	siswa.				
	dengan mengucapkan salam.				
	6. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.				

SILABUS PENGEMBANGAN KELAS KONTROL

Sekolah : SD Negeri 2 Grecol Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : III/2 Alokasi Waktu : 6 Jp x 35 Menit

Standar Kompetensi : 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

Kompetensi Dasar : 2.4. Mengenal sejarah uang.

2.5. Mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan.

Motor: Dolod	okok Kegiatan Pembelajaran Indikator		Penilaian		Cumb an Dalatan
Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	indikator	Teknik	Bentuk Tes	Sumber Belajar
Uang dan kegunaannya.	Pertemuan I Kegiatan Awal 1. Guru memberi salam.	2.4.1.Menjelaskan sejarah awal munculnya uang.	Tertulis	Pilihan ganda	1. Muhammad, Saleh dan Ade Munajat. 2008. <i>Ilmu</i>
Pengelolaan uang.	 Guru melakukan presensi. Guru mengajak siswa berdoa. Guru melakukan apersepsi. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran. Kegiatan Inti a. Eksplorasi Guru menunjukkan gambar kegiatan barter dan menjelaskan mengapa melakukan barter. Guru menunjukkan gambar kegiatan jual beli yang menggunakan uang sebagai alat tukar dan menjelaskan 	2.4.1.Mengidentifikasi kegunaan uang bagi kita. 2.5.1.Mengidentifikasi penggunaan uang sesuai kebutuhan.			Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas III. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. 2. Sunarso dan Anis Kusuma. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas III. Jakarta: Depsiknas.

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian		– Sumber Belajar	
Materi Pokok		indikator	Teknik	Bentuk Tes	Sumber Delajar	
	jenis-jenis uang yang beredar di masyarakat. 3) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang kegunaan uang dalam kehidupan sehari-hari. b. Elaborasi 1) Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru secara kelompok. 2) Siswa menyampaikan hasil pekerjaannya. 3) Siswa bersama guru membahas hasil pekerjaan siswa. c. Konfirmasi Guru bertanya kepada siswa apakah ada yang masih belum paham terhadap materi yang telah disampaikan atau sudah paham semua. Kegiatan Akhir 1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa. 3. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru. 4. Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal evaluasi, guru bersama siswa mengoreksi jawaban. 5. Guru menilai hasil pekerjaan siswa.				3. Karli, Hilda dan Margaretha Sri Yuliariatiningsih. 2007. Panduan Belajar Tematik SD untuk Kelas III Semester 2. Jakarta: Penerbit Erlangga. 4. Buku IPS Terpadu Kelas III dan buku referensi lain yang sesuai	

M-4 D-11-	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian		Sumbar Palajar
Materi Pokok		muikator	Teknik	Bentuk Tes	- Sumber Belajar
	6. Guru mengakhiri pembelajaran dengan				
	mengucapkan salam.				
	Pertemuan II				
	1. Kegiatan Awal				
	2. Guru memberi salam.				
	3. Guru melakukan presensi.				
	4. Guru mengajak siswa berdoa.				
	5. Guru melakukan apersepsi.				
	6. Guru menyampaikan materi dan tujuan				
	pembelajaran.				
	Kegiatan Inti				
	a. Eksplorasi				
	1) Guru menunjukkan gambar uang				
	logam dan menjelaskan ciri-cirinya.				
	2) Guru menunjukkan gambar uang				
	kertas dan menjelaskan ciri-cirinya.				
	3) Guru melakukan tanya jawab dengan				
	siswa tentang nilai nominal pada uang.				
	4) Guru melakukan tanya jawab dengan				
	siswa tentang mengurutkan nilai				
	nominal pada uang dari yang terkecil				
	sampai terbesar, dan sebaliknya.				
	5) Guru melakukan tanya jawab dengan				
	siswa tentang manfaat menabung.				
	b. Elaborasi				
	1) Siswa menerima buku tabungan dari				
	guru.				
	2) Siswa mendengarkan penjelasan guru				

Matari Dalaak	Kegiatan Pembelajaran	In dileaton	Penilaian		Sumbor Rolaior
Materi Pokok		Indikator	Teknik	Bentuk Tes	Sumber Belajar
	bagaimana cara mengisi buku				
	tabungan.				
	Siswa mengisi buku tabungan secara				
	individu.				
	4) Beberapa siswa menyampaikan hasil				
	pekerjaannya.				
	5) Siswa bersama guru mengoreksi hasil				
	pekerjaan siswa.				
	c. Konfirmasi				
	Guru bertanya kepada siswa apakah ada yang				
	masih belum paham terhadap materi yang				
	telah disampaikan atau sudah paham semua.				
	Kegiatan Akhir				
	1. Siswa bersama guru menyimpulkan				
	materi pembelajaran.				
	2. Guru memberikan soal evaluasi kepada				
	siswa.				
	3. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang				
	diberikan guru.				
	4. Setelah semua siswa selesai mengerjakan				
	soal evaluasi, guru bersama siswa				
	mengoreksi jawaban.				
	5. Guru menilai hasil pekerjaan siswa.				
	6. Guru mengakhiri pembelajaran dengan				
	mengucapkan salam.				
	Pertemuan III				
	Kegiatan Awal				
	1. Guru memberi salam.				

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian		
			Teknik	Bentuk Tes	- Sumber Belajar
	2. Guru melakukan presensi.				
	3. Guru mengajak siswa berdoa.				
	4. Guru melakukan apersepsi.				
	5. Guru menyampaikan tujuan				
	pembelajaran.				
	Kegiatan Inti				
	a. Eksplorasi				
	Guru menunjukkan gambar cek dan				
	giro, serta menjelaskan pengertian cek				
	dan giro.				
	2) Guru melakukan tanya jawab dengan				
	siswa tentang nama-nama bank yang				
	diketahui siswa.				
	3) Guru menjelaskan tentang jenis-jenis				
	bank berdasarkan pemiliknya.				
	4) Guru melakukan tanya jawab dengan				
	siswa tentang manfaat mengelola uang				
	dengan baik.				
	b. Elaborasi				
	1) Siswa mengerjakan tugas yang				
	diberikan oleh guru secara kelompok.				
	2) Siswa mengerjakan tugas yang				
	diberikan oleh guru.				
	3) Siswa menyampaikan hasil				
	pekerjaannya.				
	4) Siswa bersama guru membahas				
	hasil pekerjaan siswa.				
	c. Konfirmasi				

Motor: Dalada	Variator Dambalaianan	Indiloton	Penilaian		Cumb an Dalaian
Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Teknik	Bentuk Tes	Sumber Belajar
	Guru bertanya kepada siswa apakah ada yang				
	masih belum paham terhadap materi yang				
	telah disampaikan atau sudah paham semua.				
	Kegiatan Akhir				
	1. Siswa bersama guru menyimpulkan				
	 Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa. 				
	2. Guru memberikan soal evaluasi kepada				
	siswa.				
	3. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang				
	diberikan guru.				
	4. Setelah semua siswa selesai mengerjakan				
	soal evaluasi, guru bersama siswa				
	mengoreksi jawaban.				
	5. Guru menilai hasil pekerjaan siswa.				
	6. Guru mengakhiri pembelajaran dengan				
	mengucapkan salam.				

гашризи т

KISI-KISI SOAL TES UJI COBA

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Kalikabong Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas/ Semester : III (Tiga)/ 2 (Dua) Waktu : 60 menit

Materi Pokok : Sejarah Uang dan Penggunaan Uang

Standar Kompetensi : 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

Kompetensi		I., 1214 C1	I C1	Ranah	Nomor	Ting	kat Kesuli	tan	Kunci
Dasar		Indikator Soal	Jenis Soal	Kognitif	Soal	Mudah	Sedang	Sulit	Jawaban
2.1. Mengenal Sejarah Uang	1.	Siswa dapat menyebutkan pengertian barter.	Pilihan Ganda	C1	1 dan 31		V V		C dan C
2.2. Mengenal Peggunaan Uang Sesuai	2.	Siswa dapat menyebutkan uang sebagai alat tukar.	Pilihan Ganda	C1	2 dan 32				B dan D
dengan Kebutuhan	3.	Siswa dapat menyebutkan macam-macam pekerjaan yang dilakukan manusia untuk mendapatkan uang.	Pilihan Ganda	C1	3 dan 33	V	V		A dan A
	4.	Siswa dapat menyebutkan syarat-syarat uang.	Pilihan Ganda	C1	4 dan 34		N		C dan C
	5.	Siswa dapat menyebutkan bahan pembuat uang.	Pilihan Ganda	C1	5 dan 35	V V			C dan C
	6.	Siswa dapat menyebutkan jenis uang yang beredar di masyarakat.	Pilihan Ganda	C1	6 dan 36	V	V		A dan D

Kompetensi	L. 194 C1	I	Ranah	Nomor	Ting	kat Kesuli	tan	Kunci
Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Kognitif	Soal	Mudah	Sedang	Sulit	Jawaban
	7. Siswa dapat menyebutkan pengertian uang giral.	Pilihan Ganda	C1	7 dan 37		$\sqrt{}$		C dan C
	8. Disajikan beberapa data, siswa dapat mengelompokkan jenis uang kartal dan uang giral.	Pilihan Ganda	СЗ	8 dan 38			N N	B dan C
	Siswa dapat menyebutkan jenis uang giral.	Pilihan Ganda	C1	9 dan 39		11		A dan A
	10. Siswa dapat menyebutkan contoh uang kartal dan uang giral.	Pilihan Ganda	C2	10 dan 40		$\sqrt{}$		C dan B
	11. Disajikan sebuah gambar, siswa dapat menyebutkan jenis uang.	Pilihan Ganda	C1	11 dan 41		11		A dan A
	12. Disajikan sebuah gambar, siswa dapat menyebutkan nilai nominal pada gambar.	Pilihan Ganda	C1	12 dan 42	N			D dan B
	13. Siswa dapat menyebutkan lembagayang berhak mencetak uang dan mengedarkan uang di Indonesia.	Pilihan Ganda	C1	13 dan 43		V V		B dan A
	14. Siswa dapat menyebutkan nilai nominal pada uang kertas dan uang logam yang tidak beredar di Indonesia.	Pilihan Ganda	C1	14 dan 44	N			D dan D

Kompetensi	1 19 4 C 1	1 . 6 1	Ranah	Nomor	Ting	kat Kesuli	tan	Kunci
Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Kognitif	Soal	Mudah	Sedang	Sulit	Jawaban
	15. Siswa dapat menyebutkan alat pembayaran selain uang.	Pilihan Ganda	C1	15 dan 45		V V		B dan C
	16. Siswa dapat mengidentifikasi contoh kegiatan barter.	Pilihan Ganda	C1	16 dan 46			N N	D dan B
	17. Disajikan sebuah gambar, siswa dapat menghitung sisa penggunaan uang pada gambar.	Pilihan Ganda	С3	17 dan 47			N N	C dan D
	18. Siswa dapat mengidentifikasi contoh kegunaan uang.	Pilihan Ganda	C2	18 dan 48		√	V	C dan A
	19. Disajikan gambar, siswa dapat menyebutkan jenis uang kartal.	Pilihan Ganda	C1	19 dan 49	$\sqrt{}$			B dan C
	20. Siswa dapat menyebutkan pengertian <i>kurs</i> .	Pilihan Ganda	C1	20 dan 50			N N	A dan D
	21. siswa dapat menyebutkan mata uang suatu negara.	Pilihan Ganda	C1	21 dan 51	$\sqrt{}$	V		A dan B
	22. Disajikan beberapa data, siswa dapat mengelompokkan ciri-ciri uang logam.	Pilihan Ganda	С3	22 dan 52			N N	D dan D
	23. Siswa dapat menyebutkan ciriciri uang kertas.	Pilihan Ganda	C1	23 dan 53		VV		B dan C

Kompetensi	I 19 4 G 1	1 . 6 1	Ranah	Nomor	Ting	kat Kesuli	tan	Kunci
Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Kognitif	Soal	Mudah	Sedang	Sulit	Jawaban
	24. Siswa dapat membedakan antara uang logam dan uang kertas.	Pilihan Ganda	C2	24 dan 54		11		B dan D
	25. Siswa dapat menyebutkan contoh mengelola uang yang baik dan tidak baik.	Pilihan Ganda	C2	25 dan 55		11		C dan B
	26. Siswa dapat menyebutkan tempat yang aman untuk meyimpan uang yaitu bank.	Pilihan Ganda	C1	26 dan 56		11		A dan C
	27. Siswa dapat menyebutkan cara mengelola uang dengan baik.	Pilihan Ganda	C1	27 dan 57		~	$\sqrt{}$	A dan B
	28. Siswa dapat menyebutkan manfaat mengelola uang dengan baik dan tidak baik.	Pilihan Ganda	C1	28 dan 58		V	V	C dan A
	29. Siswa dapat menyebutkan bank milik swasta dan milik negara.	Pilihan Ganda	C1	29 dan 59	V V			A dan D
	30. Siswa dapat menyebutkan keuntungan menyimpan uang di bank.	Pilihan Ganda	C1	30 dan 60			N	A dan C
Total	30	60	60		15	30	15	60

Keterangan:

C1= Pengetahuan, C2= Pemahaman, C3= Penerapan

Lampiran 11

SOAL UJI COBA

Sekolah : SD Negeri 1 Kalikabong

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : III (Tiga)/2 (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.

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang paling benar dan tepat!

- 1. Barter merupakan kegiatan
 - a. menukar barang dengan uang
 - b. meminjam barang pada pedagang
 - c. menukar barang dengan barang
 - d. menukar uang dengan barang
- 2. Alat pembayaran pengganti nilai barang yang sah yaitu

a. emas c. kertas

b. uang d. barang

3. Untuk mendapatkan uang dengan cara yang baik, manusia harus

a. bekerjab. memintac. meminjamd. mencuri

- 4. Berikut yang merupakan syarat uang yaitu
 - a. sulit dibawa
 - b. mudah rusak
 - c. diterima semua orang
 - d. sulit dibawa sulit dibagi-bagi
- 5. Berikut ini yang termasuk bahan pembuat uang pada zaman dahulu yaitu

a. kertas c. kulit hewan

b. kulit kayu d. daun

- 6. Jenis uang yang beredar di masyarakat yaitu
 - a. kartal dan girob. kertas dan kartalc. emas dan girod. kertas dan emas

- 7. Alat pembayaran yang berbentuk surat berharga disebut
 - a. uang nominal

c. uang giral

b. uang kartal

d. uang logam

- 8. Perhatikan beberapa data berikut ini!
 - 1) giro

3) cek

2) kertas

4) logam

Berdasarkan data di atas yang termasuk jenis uang giral ditunjukkan oleh nomor

a. 1 dan 2

c. 2 dan 3

b. 1 dan 3

d. 2 dan 4

9. Uang kertas dan uang logam yang beredar di masyarakat termasuk jenis uang....

a. kartal

c. giral

b. mainan

d. palsu

10. Berikut ini yang termasuk jenis uang giral yaitu

a. surat

c. wesel

b. logam

d. kertas

11. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas termasuk jenis uang

a. giral

c. kartal

b. kertas

d. logam

12. Perhatikan gambar berikut!



Nilai nominal pada gambar di atas yaitu

c. Rp 1.000,00

c. Rp 200,00

d. Rp 500,00

d. Rp 100,00

- 13. Perusahaan yang bertugas mencetak uang di Indonesia yaitu
 - a. Perusahaan Asing
 - b. Perum Peruri
 - c. Departemen Keuangan
 - d. Perum Percetakan Negara

- 14. Berikut ini merupakan nominal uang kertas yang beredar di Indonesia, *kecuali*
 - a. Rp 2.000,00

c. Rp 10.000,00

b. Rp 5.000,00

- d. Rp 15.000,00
- 15. Selain uang, alat pembayaran juga dapat berupa
 - a. kartu nama

c. kartu asuransi

b. kartu kredit

- d. kartu perdana
- 16. Berikut ini yang termasuk contoh kegiatan barter yaitu
 - a. Mail menjual ayam kepada Ipin
 - b. Mail meminjamkan ayam kepada Ipin
 - c. Mail pergi ke pasar dan menjualnya pada pembeli yang mau membeli dengan harga paling tinggi
 - d. Mail ingin menukar ayamnya dengan ikan. Ipin mencarikan pemilik ikan yang mau menukarkan ikannya dengan ayam Mail
- 17. Perhatikan gambar berikut!



Gambar uang di atas jika dipakai untuk membeli permen seharga Rp 2.000,00, maka sisanya

a. Rp. 1.000,00

c. Rp. 3.000,00

b. Rp. 2.000,00

d. Rp. 4.000,00

- 18. Berikut ini yang termasuk kegunaan uang yaitu, kecuali
 - a. membayar biaya sekolah
 - b. membeli mainan
 - c. menghias dinding
 - d. membeli buku
- 19. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas termasuk jenis uang

a. emas

c. kertas

b. logam

d. giral

- 20. Perbedaan nilai tukar mata uang suatu negara dengan negara lain disebut
 - a. kurs

c. skor

b. tarif

d. harga

21.	Mata uang Negara Jepang yaitu a. yen b. rupiah	c. dolar d. ringgit
22.	Perhatikan pernyataan di bawah ini! 1. Bertanda tangan Gubernur Bank Ind 2. Berbentuk bundar 3. Terbuat dari kertas 4. Terbuat dari logam Berdasarkan pernyataan di atas, yang n a. 1 dan 2 b. 1 dan 3	
23.	Berikut merupakan ciri-ciri uang kertas a. tahan lama b. mudah dibawa	s yaitu c. berbentuk bundar d. terbuat dari logam
24.	Persamaan uang logam dan uang kertas a. terdapat tanda tangan Gubernur Ban b. terdapat gambar burung garuda c. berbentuk bundar d. tahan lama	- -
25.	Hemat berarti menandakan gaya hidup a. susah b. mewah	yang c. sederhana d. foya-foya
26.	Tempat yang aman untuk menyimpan u a. bank b. dompet	uang yaitu di c. saku d. laci meja
27.	Salah satu cara mengelola uang dengan a. mengatur pengeluaran b. ditabung semuanya c. membeli semua mainan d. membelanjakan semuanya	baik yaitu
28.	Manfaat yang diperoleh jika kita dapat a. uang cepat habis b. uang menjadi sedikit c. menghemat pengeluaran d. dapat berbelanja sesuka hati	mengelola uang dengan baik yaitu
29.	Contoh bank yang dimiliki oleh swasta a. Bank Central Asia b. Bank Indonesia	yaitu c. Bank Rakyat Indonesia d. Bank Negara Indonesia

30.	Di bawah ini yang <i>bukan</i> merupakan yaitu a. uang akan berkurang b. mendapatkan bunga c. dapat diambil sewaktu-waktu d. uang aman dan tidak akan hilang	keuntungan menyimpan uang di bank
31.	Zaman dahulu, untuk memenuhi kebut tukar menukar barang yang disebut a. jual beli b. transfer	tuhannya manusia melakukan kegiatan c. barter d. oper
32.	Berikut yang merupakan alat tukar yait a. emas b. barang	u c. jasa d. uang
33.	Pekerjaan yang dapat dilakukan mar kecuali a. Pengemis b. pegawai negeri	c. pemangkas rambut d. pedagang
34.	Di bawah ini yang <i>tidak</i> termasuk syara a. mudah dibawa b. tahan lama	at uang yaitu c. tidak dapat dibagi-bagi d. diterima semua orang
35.	Bahan pembuat uang kartal yaitu a. karet dan seng b. plastik dan logam	c. kertas dan logam d. kertas dan plastik
36.	Jenis uang yang beredar di masyarakat a. uang kertas dan uang kartal b. uang kertas dan uang logam c. uang logam dan uang giral d. uang kartal dan uang giral	yaitu
	Uang giral merupakan alat pembayaran a. surat wasiat b. surat catatan	dalam bentuk c. surat berharga d. surat keluarga
38.	Perhatikan beberapa data berikut! I. Surat II. Cek Berdasarkan data di atas, yang <i>tidak</i> ter a. I dan II b. I dan III	III. Wesel IV. Amplop masuk jenis uang giral yaitu c. I dan IV d. II dan IV

- 39. Berikut yang bukan termasuk uang giral yaitu uang
 - a. kertas

c. logam

b. emas

d. palsu

- 40. Cek dan giro termasuk jenis uang
 - a. kartal

c. palsu

b. giral

d. barang

41. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di atas termasuk jenis uang

a. kartal

c. palsu

b. giral

d. barang

42. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar uang di atas memiliki nilai nominal sebesar

- a. Rp 500.000,00
- b. Rp 50.000,00
- c. Rp 5.000,00
- d. Rp 500,00
- 43. Bank yang berhak mengedarkan uang di negara kita yaitu
 - a. Bank Indonesia
 - b. Bank Negara Indonesia
 - c. Bank Rakyat Indonesia
 - d. Bank Nasional Indonsia
- 44. Nominal uang logam yang beredar di negara Indonesia yaitu, kecuali
 - a. Rp 100,00

c. Rp 1.000,00

b. Rp 500,00

d. Rp 2.000,00

- 45. Jika kita terlambat membayar tagihan kartu kredit, maka kita akan mendapatkan
 - a. hadiah

c. denda

b. iuran

d. tabungan

- 46. Mail memiliki kelereng, kemudian ditukar dengan layang-layang milik Upin. Mail dan Upin sedang melakukan kegiatan
 - a. jasa
 - b. barter
 - c. pinjaman
 - d. jual beli
- 47. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar uang di atas jika digunakan untuk membeli buku seharga Rp 2.500,00, maka sisanya

- a. Rp. 4.500,00
- b. Rp. 5.500,00
- c. Rp. 6.500,00
- d. Rp. 7.500,00
- 48. Uang dapat digunakan untuk menukar mata uang suatu negara dengan mata uang negara lain. Hal tersebut merupakan kegunaan uang sebagai
 - a. alat tukar
 - b. alat pinjam
 - c. alat ukur
 - d. alat ganti
- 49. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas termasuk jenis uang

a. emas

c. kertas

b. logam

- d. giral
- 50. Kurs adalah perbedaan antara
 - a. jumlah mata uang satu negara dan negara lain
 - b. jenis mata uang satu negara dan negara lain
 - c. bahan mata uang satu negara dan negara lain
 - d. nilai tukar mata uang satu negara dan negara lain
- 51. Mata uang negara Malaysia yaitu
 - a. won

c. dolar

b. ringgit

d. rupiah

52.	Perhatikan pernyataan di bawah ini! 1. Bertanda tangan Gubernur Bank In 2. Nilai nominal terdiri dari Rp 2.000 3. Berbentuk lonjong 4. Terbuat dari logam Berdasarkan pernyataan di atas, yang	
	a. 1	c. 3
	b. 2	d. 4
53.	Uang kertas mempunyai ciri-ciri sebaga. terdapat gambar Burung Garuda b. bertuliskan Bank Indonesia c. terbuat dari karet d. terbuat dari kertas	gai berikut, <i>kecuali</i>
54.	Perbedaan antara uang logam dan uan a. bertuliskan Bank Indonesia b. terdapat nilai nominal c. terdapat gambar Burung Garuda d. terdapat tanda tangan Gubernur Ba	
55.	Kebiasaan gaya hidup mewah berarti a. hemat b. boros	c. pelit d. kikir
56.	Kegunaan bank yaitu, <i>kecuali</i> a. untuk menyimpan uang b. untuk megambil uang	c. untuk meminta uang d. untuk menukar uang
	Mengelola uang dengan baik dapat dil a. membuang b. menabung	akukan dengan cara c. berbelanja d. berjudi
58.	Berikut ini manfaat mengelola uang da. uang cepat habis b. menghemat pengeluaran c. melatih hidup sederhana d. tabungan menjadi banyak	engan baik yaitu, kecuali
59.	Di bawah ini yang <i>bukan</i> merupakan bank Central Asia b. Bank Danamon	oank milik swasta yaitu c. Bank Niaga d. Bank Nasional Indonesia
60.	Berikut ini yang termasuk keuntungan a. uang menjadi sedikit b. uang menjadi habis	n menabung di bank yaitu c. mendapat bunga d. uang akan hilang

Lampiran 12

LEMBAR VALIDASI SOAL OBJEKTIF BENTUK PILIHAN GANDA

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas/ Semester : III/ 2

Petunjuk

Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu setelah membaca dan memeriksa butir-butir soal evaluasi pembelajaran IPS di SD Negeri 1 Karangmanyar Kabupaten Purbalingga, berilah tanda cek ($\sqrt{}$) pada kolom yang tersedia jika butir soal sesuai dengan kriteria telaah dan tanda silang (x) jika tidak sesuai.

Nomor 1-20

No.	Agnak yang ditalaah									N	omo	r So	al								
110.	Aspek yang ditelaah	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A.	Materi																				
1.	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis untuk bentuk pilihan ganda	V	V	√	1		1		V	V	1	1			\checkmark					V	1
2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi (urgensi, relevasi, kontinuitas, keterpakaian sehari-hari tinggi)	1	1	1	1	√	1	V	V	V	V	1	V	V	V	V	√	V	V	V	1
3.	Pilihan jawaban homogen dan logis	√	√	V	V	V	V	V	V	1	V	V		V	$\sqrt{}$				V	V	V
4.	Hanya ada satu kunci jawaban	V	V	1	1	V	1	V	V	V	1	1	V	V			V	V	V	V	V
В.	Konstruksi																				
1.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas	√	$\sqrt{}$	V	V	√	V	V	V	V	V	V	√	√	\checkmark		√	√	√	V	√
2.	Rumusan pokok soal dan pilihan																				

NT.	Al									N	omo	r So	al																	
No.	Aspek yang ditelaah	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20									
	jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja																													
3.	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban	√	√	√	√	√	√	\checkmark	7	√	V	√	√	√	\checkmark	~	√	7	√		$\sqrt{}$									
4.	Pokok soal bebas dan pernyataan yang bersifat negatif ganda	√	√	√	√	√	√	$\sqrt{}$	√	√	√	√	√	√	$\sqrt{}$	√	√	√	√	$\sqrt{}$	1									
5.	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi	√	√	√	√	√	√	\checkmark	√	√	V	V	√	√	$\sqrt{}$	√	V	√	√		1									
6.	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi	1	-	-	-	-	-	-	1	-	-	√	√	-	-	1	-	$\sqrt{}$	-	$\sqrt{}$	-									
7.	Panjang pilihan jawaban relatif sama							$\sqrt{}$																						
8.	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban di atas salah/benar" dan sejenisnya	√	√	√	1	√	√	$\sqrt{}$	7	√	√	√	√	√	√	√	√	7	√		V									
9.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya	1	-	-	-	-	ı	ı	$\sqrt{}$	-	-	-	V	-	~	-	-	$\sqrt{}$	-		-									
10.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya	V	V	V	√	1	√	$\sqrt{}$	V	V	V	1	√	V	√	V	1	V	V	√	V									
C.	Bahasa/Budaya																													
1.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	\checkmark	√	V	V	V	✓	\checkmark		V	1	1	V		~		1				1									
2.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	V	V	V	V	V	√	V	V	V	V	V	√	V	√	V	V	√	√	V									
3.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu	√	√	√	√	√	√		√	√	√	V	√	√	√	√	V	√	√		1									
4.	Pilihan jawaban tidak mengulang	V	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$				$\sqrt{}$		$\sqrt{}$		$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$									

No.	Aspek yang ditelaah	Nomor Soal																			
140.	Aspek yang unteraan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	kata/kelompok kata yang sama, kecuali																				
	merupakan satu kesatuan pengertian																				

Nomor 21-40

No.	A analy wang ditalook									N	omo	r So	al								
INO.	Aspek yang ditelaah	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
A.	Materi																				
1.	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis untuk	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	$\sqrt{}$		V	V	V	V	V
	bentuk pilihan ganda	,	,	, i	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	•	,	,	,	,	L'
2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi (urgensi, relevasi, kontinuitas, keterpakaian sehari-hari tinggi)	1	√	√	V	√	V	√	√	V	√	V	V	√	√	√	V	V	V	√	√
3.	Pilihan jawaban homogen dan logis	√	√	V	√	√	V	V	V	V		V	V	\checkmark	\checkmark	\checkmark	V	V	V	V	1
4.	Hanya ada satu kunci jawaban																				
В.	Konstruksi																				
1.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas	V	√	V	V	√	\checkmark	\checkmark	V	V	V	V	V								
2.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja	1	V	1	1	1	1	V	V	1	V	1	1	√	√	√	V	1	1	V	1
3.	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban	V	V	√	√	V	V	√	V	V	V	V	V	V	√	√	√	V	V	V	√
4.	Pokok soal bebas dan pernyataan																				

No.	A analy wang ditalaah									N	omo	r So	al								
110.	Aspek yang ditelaah	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	yang bersifat negatif ganda																				
5.	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	V	√	√	$\sqrt{}$
6.	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7.	Panjang pilihan jawaban relatif sama	√	V	1	1	1	V	1	V	V	1	V	V	V	√	V	V	V	V	V	√
8.	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban di atas salah/benar" dan sejenisnya	V	√	V	V	V	V	V	√	V	V	~	√	√	V	√	V	V	V	\checkmark	1
9.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya	-	-	V	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	V	-	√
10.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya	√	V	1	V	V	V	1	V	V	V	V	V	√	V	√	V	V	V	V	√
C.	Bahasa/Budaya																				
1.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	√	√	V	√	V	V	V	7	V	V	~	7	~	V	~	√	V	√	√	$\sqrt{}$
2.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	1	V	1	√	1	V	√	1	V	V	V	√		V	V	√		√
3.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu	√	√	V	√	√	√	√	V	√	√	√	V	√	√	√	√	√	√		√
4.	Pilihan jawaban tidak mengulang					$\sqrt{}$		$\sqrt{}$													$\sqrt{}$

No.	Aspek yang ditelaah									N	omo	r So	al								
110.	Aspek yang unchaan	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian																				

Nomor 41-60

No.	A analy wang ditalogh									N	omo	r So	al								
NO.	Aspek yang ditelaah	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
A.	Materi																				
1.	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis untuk bentuk pilihan ganda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	V	V	1	1	1	V	1	√
2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi (urgensi, relevasi, kontinuitas, keterpakaian sehari-hari tinggi)	V	1	1	1	V	V	V	V	1	1	V	V	V	V	1	1	1	V	V	V
3.	Pilihan jawaban homogen dan logis	√	√	V	√	V	V	V	V	√	√	V	V	V	√	V	√	√	V	V	√
4.	Hanya ada satu kunci jawaban																				
В.	Konstruksi																				
1.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas	V	V	V	√	V	√	V	V	V	V	V	V								
2.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	V	V	1	1	1	V	1	√
3.	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban	V	V	√	V	V	V	√	√	√	√	V	√	V	V	V	√	V	V	V	

No.	A analy wang ditalaah									N	omo	r So	al								
110.	Aspek yang ditelaah	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
4.	Pokok soal bebas dan pernyataan yang bersifat negatif ganda	√	√	√	√	√	√	√	V	√	\checkmark	V	√	√	√	√	√	√	\checkmark	$\sqrt{}$	√
5.	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi	√	√	√	√	√	√	$\sqrt{}$	V	√	\checkmark	√	√	√	√	$\sqrt{}$	√	$\sqrt{}$	\checkmark	√	√
6.	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi	√	√	-	-	-	-		-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7.	Panjang pilihan jawaban relatif sama	√	√	V	√	V	V	√	V	V		V	V	V	√	√	V	√		√	√
8.	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban di atas salah/benar" dan sejenisnya	V	V	V	V	√	V	√	√	V	V	V	V	√	V	√	V	√	V	V	V
9.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya	-	√	-	V	-	-	V	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	1	V
10.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya	√	√	V	√	V	V	√	V	V		V	V	V	√	√	V	√		√	√
C.	Bahasa/Budaya																				
1.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	V	√	V	V	√	V	√	V	V	√	V	V	√	V	√	V	√	√	√	
2.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	V	V	V	V	V	V	V		V	V	V	V	V	V	√		\checkmark	\checkmark
3.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu	V	√	√	√	√	√	√	V	V	V	1	V	V	√	V	V	V	V	√	

No.	Aspek yang ditelaah									N	omo	r So	al								
110.	Aspek yang untelaan	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
4.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian	√	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	√

Tegal, Maret 2015

Penilai Ahli I,

Dra. Umi Setijowati, M.Pd NIP 19570115 198403 2 001

rampiran 13

LEMBAR VALIDASI SOAL OBJEKTIF BENTUK PILIHAN GANDA

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas/ Semester : III/ 2

Petunjuk

Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu setelah membaca dan memeriksa butir-butir soal evaluasi pembelajaran IPS di SD Negeri 1 Karangmanyar Kabupaten Purbalingga, berilah tanda cek ($\sqrt{}$) pada kolom yang tersedia jika butir soal sesuai dengan kriteria telaah dan tanda silang (x) jika tidak sesuai.

Nomor 1-20

No.	Agnek yang diteleah									N	omo	r Soa	al								
110.	Aspek yang ditelaah	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A.	Materi																				
1.	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis untuk bentuk pilihan ganda	√	V	√	V		√		\checkmark			\checkmark	V		\checkmark		\checkmark		V		√
2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi (urgensi, relevasi, kontinuitas, keterpakaian sehari-hari tinggi)	√	V	V	V	$\sqrt{}$	V	V	$\sqrt{}$	V	V	\checkmark	V	V	$\sqrt{}$	V	\checkmark	V	V	V	√
3.	Pilihan jawaban homogen dan logis			√																	$\sqrt{}$
4.	Hanya ada satu kunci jawaban	V	V	V	V	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$									V			V	$\sqrt{}$	√

No.	A amala wana ditalaah									N	omo	r So	al								
NO.	Aspek yang ditelaah	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
В.	Konstruksi																				
1.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas	√	√	V	√	√	√	$\sqrt{}$	V	√	√	V	√	√	√	√	V	$\sqrt{}$	√	$\sqrt{}$	√
2.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja	√	√	√	√	√	\checkmark		$\sqrt{}$	√	$\sqrt{}$	√	√	$\sqrt{}$	√	$\sqrt{}$	√	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$		√
3.	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban	V	V	V	V	V	V	√	V	V	V	V	V	V	V	√	V		V	√	√
4.	Pokok soal bebas dan pernyataan yang bersifat negatif ganda	V	V	V	V	√	√	\checkmark	V	V	√	V	V	√	V	√	V	\checkmark	√		√
5.	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi	V	V	V	√	7	7	√	~	√	√	V	V	√	\checkmark	√	V	\checkmark	√		$\sqrt{}$
6.	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	√	√	-	ı	-	-	√	-		-
7.	Panjang pilihan jawaban relatif sama																				
8.	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban di atas salah/benar" dan sejenisnya	V	√	V	1		\checkmark	\checkmark	V	√	\checkmark	V	V	\checkmark	√	\checkmark	√	√	\checkmark		√
9.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya	-	-	-	-	1	1	1	V	-	1	-	V	1	~	1	-	~	1	V	-
10.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya	√	√	V	√	√	√	$\sqrt{}$	V	√	√	V	√	√	√	√	V	$\sqrt{}$	√	$\sqrt{}$	√
C.	Bahasa/Budaya																				
1.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	V	√	V	√	√	√	√	V	√	√	V	V	√	√	√	V	√	√	√	√
2.	Menggunakan bahasa yang																				

No.	Aspek yang ditelaah									N	omo	r So	al								
110.	Aspek yang untelaan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	komunikatif																				
3.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu	$\sqrt{}$	V	√	√	√	~			√	√	~		√	V	√	√	V	V	√	$\sqrt{}$
4.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian	V	1	V	V	√	√	√	√	√	V	√	\checkmark	√	1	V	√	V	1	1	V

Nomor 21-40

No.	Aspek yang ditelaah									N	omo	r So	al								
110.	Aspek yang untelaan	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
A.	Materi																				
1.	Soal sesuai dengan indikator																				
	(menuntut tes tertulis untuk																				
	bentuk pilihan ganda																				
2.	Materi yang ditanyakan sesuai																				
	dengan kompetensi (urgensi,	ار		V	V	V		V		V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
	relevasi, kontinuitas, keterpakaian	V	V	V	V	l v	l v	V	V	V	\ \	V	V	V	V	V	V	V	V	\ \	V
	sehari-hari tinggi)																				
3.	Pilihan jawaban homogen dan	ار	a/	V	V	V	V	N/	V	J	V	V	2/	N	V	V	2/	V	ار	V	2/
	logis	V	V	V	V	\ \	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
4.	Hanya ada satu kunci jawaban																				
В.	Konstruksi																				
1.	Pokok soal dirumuskan dengan	ار	٦/	ار	J	V	V	J	V	V	V	2/	اء	V	J	J	2/	V	٦/	V	1
	singkat, jelas, dan tegas	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
2.	Rumusan pokok soal dan pilihan	V	1	2/	V	V	V	V	V	V	V	V	J	V	V	J	V	V	V	V	V
	jawaban merupakan pernyataan	V	V	V	V	l v	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V

No.	A analy young ditalook									N	omo	r So	al								
NO.	Aspek yang ditelaah	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	yang diperlukan saja																				
3.	Pokok soal tidak memberi		V	V	V	V	1	1	V	1	V	V	V	V	1	V	V	V	V	V	
	petunjuk kunci jawaban	٧	٧	٧	V	V	V	٧	V	V	V	V	V	V	V	V	٧	V	V	V	V
4.	Pokok soal bebas dan pernyataan	V			V	V		$\sqrt{}$					V	V	V	V		V	V		$\sqrt{}$
	yang bersifat negatif ganda	٧	٧	٧	٧	٧	V	٧	V	V	V	٧	٧	V	٧	٧	٧	٧	٧	V	V
5.	Pilihan jawaban homogen dan	V	V		V	V		V	V				V	V		V		V	V	V	$\sqrt{}$
	logis ditinjau dari segi materi	٧	١	٧	٧	٧	٧	•	v	\ \ \	•	٧	٧	•	v	٧	٧	٧	٧	'	\ \ \
6.	Gambar, grafik, tabel, diagram,																				
	atau sejenisnya jelas dan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	berfungsi																				
7.	Panjang pilihan jawaban relatif		V		V	V	V		V	V			V	V		V		V	V	V	$\sqrt{}$
	sama		'	'		'	'	•	,		,	`		,		'	'	'	'	'	
8.	Pilihan jawaban tidak																				
	menggunakan pernyataan "semua				V	V		$\sqrt{}$					V								$\sqrt{}$
	jawaban di atas salah/benar" dan	,	,	, i	,	,	,	•	,	,	,	,	, i	,	,	,	, i	,	,	,	i i
	sejenisnya																				
9.	Pilihan jawaban yang berbentuk																				
	angka/waktu disusun berdasarkan	_	_		_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_		_	
	urutan besar kecilnya angka atau			,															,		
	kronologisnya																				
10.	Butir soal tidak bergantung pada							$\sqrt{}$													
	jawaban soal sebelumnya				,	,	,	·	,	,	,	,		,	,	,		,	,	,	
C.	Bahasa/Budaya																				
1.	Menggunakan bahasa yang sesuai							$\sqrt{}$													
_	dengan kaidah bahasa Indonesia		<u> </u>	<u> </u>	,	,	,	,	,	, ·	,	,	<u> </u>	<u>'</u> ,	· ,	,	<u> </u>	,	Ľ,	,	\perp
2.	Menggunakan bahasa yang		√	√		√				√						√					

No.	Aspek yang ditelaah									N	omo	r So	al								
140.	Aspek yang unchaan	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	komunikatif																				
3.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu	√	V	V	V	V	V	√		√	V	\checkmark	V	√	V	V	V	V	V	V	√
4.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian	√	V	V	√	V	V	V	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	V	\checkmark	V	$\sqrt{}$	V	V	V	V	V	V	V

Nomor 41-60

No.	Aspek yang ditelaah									N	omo	r So	al								
140.	Aspek yang untelaan	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
A.	Materi																				
1.	Soal sesuai dengan indikator																				
	(menuntut tes tertulis untuk																				$\sqrt{}$
	bentuk pilihan ganda																				
2.	Materi yang ditanyakan sesuai																				
	dengan kompetensi (urgensi,	V	V	J		J	V	J	V	J	J	V	V	V	V	J	V	J	V	V	
	relevasi, kontinuitas, keterpakaian	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	sehari-hari tinggi)																				
3.	Pilihan jawaban homogen dan	ار	ار	2/	V	٦/	J/	2/	ار	2/	2/	J	2/	٦/	٦/	J	ار	ار	ار	٦/	N
	logis	V	V	l v	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
4.	Hanya ada satu kunci jawaban																				$\sqrt{}$
В.	Konstruksi																				
1.	Pokok soal dirumuskan dengan	V	V	1	V	V	V	V	V	J	V	V	٦/	٦/	٦/	V	V	V	٦/	V	V
	singkat, jelas, dan tegas	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	٧

No.	A analy young ditalook	Nomor Soal																			
NO.	Aspek yang ditelaah	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
2.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja	V	V	V	V	V	V	√	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	1
3.	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Pokok soal bebas dan pernyataan yang bersifat negatif ganda	√	√	√	√	~	√	√	7	√	~	√	√	√	\checkmark	~	√	√	√	√	√
5.	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi	√	√	√	√	~	√	√	7	√	~	√	√	√	\checkmark	~	√	√	√	√	√
6.	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi	1	1	-	-	1	-	\checkmark	1	1	1	-	-	1	1	1	-	-	-	1	-
7.	Panjang pilihan jawaban relatif sama	V	V	1	V	V	V		V	1	V	1	1	V	√	V	√	1	V	V	V
8.	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban di atas salah/benar" dan sejenisnya	1	1	√	V	V	V	$\sqrt{}$	V	V	V	V	V	$\sqrt{}$	V	$\sqrt{}$	√	V	V	$\sqrt{}$	√
9.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya	-	1	-	V	-	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	√
10.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya	V	V	V	V	V	V	√	V	1	V	V	V	V	V	√	V	V	V	√	V
C.	Bahasa/Budaya																				
1.	Menggunakan bahasa yang sesuai																				

No.	Aspek yang ditelaah	Nomor Soal																			
140.	Aspek yang untelaan	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	dengan kaidah bahasa Indonesia																				
2.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	V	√	V	\checkmark	V	V	V	V	V	V	V	V	V						
3.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu			√	V	V	V	√			V	~	V	V	V	√	√	V	V	V	V
4.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian	1	1	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V

Maret 2015

Purbalingga, Maret 2015 Penilai Ahli II Sudjatmo, S.Pd. NIP 19590501 198201 1 012

Lampiran 14

HASIL UJI VALIDITAS SOAL UJI COBA

		(Correlation	S	
Nomor	Soal	Total	Nomor S		Total
No.1	Pearson Correlation	,106	No.16	Pearson Correlation	.601**
110.1	Sig. (2-tailed)	,572	110.10	Sig. (2-tailed)	,000
	N	31		N	31
No.2	Pearson Correlation	.568**	No.17	Pearson Correlation	.543**
110.2	Sig. (2-tailed)	,001	110.17	Sig. (2-tailed)	,002
	N	31		N	31
No.3	Pearson Correlation	,195	No.18	Pearson Correlation	.591**
110.5	Sig. (2-tailed)	,293	110.10	Sig. (2-tailed)	,000
	N	31		N	31
No.4	Pearson Correlation	.421*	No.19	Pearson Correlation	.601***
110.1	Sig. (2-tailed)	,018	110.15	Sig. (2-tailed)	,000
	N	31		N	31
No.5	Pearson Correlation	.376*	No.20	Pearson Correlation	.555**
1,010	Sig. (2-tailed)	,037	110.20	Sig. (2-tailed)	,001
	N	31		N	31
No.6	Pearson Correlation	,332	No.21	Pearson Correlation	,251
110.0	Sig. (2-tailed)	,068	110.21	Sig. (2-tailed)	,173
	N	31		N	31
No.7	Pearson Correlation	,199	No.22	Pearson Correlation	.426*
110.7	Sig. (2-tailed)	,283	110.22	Sig. (2-tailed)	,017
	N	31		N	31
No.8	Pearson Correlation	.456**	No.23	Pearson Correlation	,218
1,010	Sig. (2-tailed)	,010	1,0,20	Sig. (2-tailed)	,238
	N	31		N	31
No.9	Pearson Correlation	,133	No.24	Pearson Correlation	.706***
- 1012	Sig. (2-tailed)	,476		Sig. (2-tailed)	,000
	N	31		N	31
No.10	Pearson Correlation	,284	No.25	Pearson Correlation	.403*
	Sig. (2-tailed)	,121		Sig. (2-tailed)	,025
	N	31		N	31
No.11	Pearson Correlation	.723**	No.26	Pearson Correlation	.409*
	Sig. (2-tailed)	,000		Sig. (2-tailed)	,022
	N	31		N	31
No.12	Pearson Correlation	,213	No.27	Pearson Correlation	,269
	Sig. (2-tailed)	,250		Sig. (2-tailed)	,144
	N	31		N	31
No.13	Pearson Correlation	.500**	No.28	Pearson Correlation	.607**
	Sig. (2-tailed)	,004		Sig. (2-tailed)	,000
	N	31		N	31
No.14	Pearson Correlation	.505**	No.29	Pearson Correlation	.459**
	Sig. (2-tailed)	,004		Sig. (2-tailed)	,009
	N	31		N	31
No.15	Pearson Correlation	.502**	No.30	Pearson Correlation	.459**
	Sig. (2-tailed)	,004		Sig. (2-tailed)	,009
	N	31		N	31

		Corr	elations		
Nomor	Soal	Total	Nomor	Soal	Total
No.31	Pearson Correlation	.583**	No.46	Pearson Correlation	.486**
	Sig. (2-tailed)	,001		Sig. (2-tailed)	,006
	N	31		N	31
No.32	Pearson Correlation	,124	No.47	Pearson Correlation	,245
	Sig. (2-tailed)	,505		Sig. (2-tailed)	,184
	N	31		N	31
No.33	Pearson Correlation	.554**	No.48	Pearson Correlation	,119
	Sig. (2-tailed)	,001		Sig. (2-tailed)	,524
	N	31		N	31
No.34	Pearson Correlation	.568**	No.49	Pearson Correlation	,126
	Sig. (2-tailed)	,001		Sig. (2-tailed)	,499
	N	31		N	31
No.35	Pearson Correlation	.414*	No.50	Pearson Correlation	-,064
110.55	Sig. (2-tailed)	,021	110.50	Sig. (2-tailed)	,734
	N	31		N	31
No.36	Pearson Correlation	.460**	No.51	Pearson Correlation	.511**
110.50	Sig. (2-tailed)	,009	110.51	Sig. (2-tailed)	,003
	N	31		N	31
No.37	Pearson Correlation	.680**	No.52	Pearson Correlation	.582**
110.57	Sig. (2-tailed)	,000	110.52	Sig. (2-tailed)	,001
	N	31		N	31
No.38	Pearson Correlation	.737**	No.53	Pearson Correlation	.636**
110.50	Sig. (2-tailed)	,000	110.55	Sig. (2-tailed)	,000
	N	31		N	31
No.39	Pearson Correlation	.737**	No.54	Pearson Correlation	,034
110.57	Sig. (2-tailed)	,000	110.51	Sig. (2-tailed)	,858
	N	31		N	31
No.40	Pearson Correlation	.609**	No.55	Pearson Correlation	,203
110.40	Sig. (2-tailed)	,000	110.55	Sig. (2-tailed)	,273
	N	31		N	31
No.41	Pearson Correlation	,305	No.56	Pearson Correlation	,131
110.41	Sig. (2-tailed)	,095	110.50	Sig. (2-tailed)	,481
	N	31		N	31
No.42	Pearson Correlation	.648**	No.57	Pearson Correlation	.414*
110.42	Sig. (2-tailed)	,000	110.57	Sig. (2-tailed)	,021
	N	31		N	31
No.43	Pearson Correlation	,126	No.58	Pearson Correlation	.496**
110.43	Sig. (2-tailed)	,499	110.36	Sig. (2-tailed)	,005
	N	31		N Sig. (2-tailed)	31
No.44	Pearson Correlation	-,217	No.59	Pearson Correlation	-,048
110.44	Sig. (2-tailed)	,242	110.37	Sig. (2-tailed)	,799
	N Sig. (2-tailed)	31		N Sig. (2-tailed)	31
No.45	Pearson Correlation	,237	No 60	Pearson Correlation	.408*
110.43		1	No.60		
	Sig. (2-tailed)	,199		Sig. (2-tailed)	,023
	N	31		N	31

Lampiran 15

HASIL UJI RELIABILITAS SOAL UJI COBA

		Item-Total St	tatistics	
	Scale Mean if	Scale Variance if	Corrected Item-	Cronbach's Alpha if
	Item Deleted	Item Deleted	Total Correlation	Item Deleted
No.2	15.71	54.613	.504	.923
No.4	15.52	56.391	.366	.925
No.8	16.03	55.432	.374	.925
No.11	16.10	53.557	.682	.921
No.13	15.65	55.303	.435	.924
No.14	15.77	54.581	.486	.924
No.15	15.74	54.665	.484	.924
No.17	15.52	55.658	.512	.923
No.18	16.13	54.183	.611	.922
No.19	15.65	54.303	.591	.922
No.20	15.71	54.613	.504	.923
No.22	15.68	55.626	.369	.925
No.24	16.10	53.557	.682	.921
No.25	16.13	54.183	.611	.922
No.26	15.45	56.923	.370	.925
No.29	16.16	55.073	.495	.923
No.31	15.77	54.447	.504	.923
No.33	16.06	54.262	.556	.923
No.35	15.90	55.290	.375	.925
No.36	16.06	55.462	.380	.925
No.37	15.77	53.047	.705	.920
No.39	15.71	53.613	.652	.921
No.40	15.77	54.114	.552	.923
No.42	15.77	53.447	.647	.921
No.46	16.16	55.073	.495	.923
No.51	15.55	55.589	.475	.924
No.53	15.97	53.499	.631	.921
No.57	16.10	53.557	.682	.921
No.58	16.03	54.499	.507	.923
No.60	15.55	56.189	.366	.925

Keterangan: Soal yang diuji reliabilitasnya merupakan soal yang sudah valid

Lampiran 16

HASIL UJI TINGKAT KESUKARAN SOAL UJI COBA

No.	Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	2	0,68	Sedang
2	4	0,87	Mudah
3	8	0,35	Sedang
4	11	0,29	Sukar
5	13	0,74	Mudah
6	14	0,61	Sedang
7	15	0,64	Sedang
8	17	0,87	Mudah
9	18	0,25	Sukar
10	19	0,74	Sedang
11	20	0,68	Sedang
12	22	0,71	Mudah
13	24	0,29	Sukar
14	25	0,25	Sukar
15	26	0,93	Mudah
16	29	0,22	Sulit
17	31	0,61	Sedang
18	33	0,32	Sedang
19	35	0,48	Sedang
20	36	0,32	Sedang
21	37	0,61	Sedang
22	39	0,68	Sedang
23	40	0,61	Sedang
24	42	0,61	Sedang
25	46	0,22	Sukar
26	51	0,83	Mudah
27	53	0,41	Sedang
28	57	0,29	Sukar
29	58	0,35	Sedang
30	60	0,83	Mudah

Lampiran 17

HASIL UJI DAYA BEDA SOAL UJI COBA

No.	Nomor Soal	Daya Beda	Keterangan
1.	2	0,49	Baik
2.	4	0,25	Cukup
3.	8	0,21	Cukup
4.	11	0,60	Baik
5.	13	0,24	Cukup
6.	14	0,62	Baik
7.	15	0,43	Baik
8.	17	0,25	Cukup
9.	18	0,53	Baik
10.	19	0,50	Baik
11.	20	0,37	Cukup
12.	22	0,30	Cukup
13.	24	0,60	Baik
14.	25	0,53	Baik
15.	26	0,25	Cukup
16.	29	0,34	Cukup
17.	31	0,49	Baik
18.	33	0,54	Baik
19.	35	0,35	Cukup
20.	36	0,30	Cukup
21.	37	0,75	Baik Sekali
22.	39	0,50	Baik
23.	40	0,36	Cukup
24.	42	0,75	Baik Sekali
25.	46	0,33	Cukup
26.	51	0,31	Cukup
27.	53	0,60	Baik
28.	57	0,60	Baik
29.	58	0,64	Baik
30.	60	0,31	Cukup

Lampiran 18

SOAL TES

Kelas/ Semester : III/ 2

Tema : Permainan
Materi : Sejarah Uang
Alokasi Waktu : 30 Menit

PETUNJUK:

- 1. Tulislah nama dan nomor absen pada lembar yang disediakan.
- 2. Kerjakan soal di bawah ini secara individu.
- 3. Dilarang bekerjasama dan membuka buku.
- 4. Cermati tiap soal dan telitilah dalam menjawab.

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang paling benar dan tepat!

1.	Zaman dahulu, untuk memenuhi keb	utuhannya manusia melakukan kegiatan
	tukar menukar barang yang disebut	
	c. jual beli	c. barter
	d. transfer	d. oper

- 2. Alat pembayaran pengganti nilai barang yang sah yaitu
 - c. emas c. kertas d. uang d. barang
- 3. Pekerjaan yang dapat dilakukan manusia untuk mendapatkan uang yaitu, *kecuali....*
 - c. pengemis c. pemangkas rambut
 - d. pegawai negeri d. pedagang
- 4. Berikut yang merupakan syarat uang yaitu
 - a. sulit dibawa
 - b. mudah rusak
 - c. diterima semua orang
 - d. sulit dibagi-bagi
- 5. Bahan pembuat uang kartal yaitu
 - c. karet dan sengd. plastik dan logamd. kertas dan plastik
- 6. Jenis uang yang beredar di masyarakat yaitu
 - a. uang kertas dan uang kartal
 - b. uang kertas dan uang logam
 - c. uang logam dan uang giral
 - d. uang kartal dan uang giral

- 7. Uang giral merupakan alat pembayaran dalam bentuk
 - a. surat wasiat

c. surat berharga

b. surat catatan

d. surat keluarga

- 8. Perhatikan beberapa data berikut ini!
 - 1) giro

3) cek

2) kertas

4) logam

Berdasarkan data di atas yang termasuk jenis uang giral ditunjukkan oleh nomor

c. 1 dan 2

c. 2 dan 3

d. 1 dan 3

d. 2 dan 4

- 9. Berikut yang **tidak** termasuk uang giral yaitu uang
 - c. kertas

c. giro

d. cek

d. wesel

- 10. Cek dan giro termasuk jenis uang
 - a. kartal

c. palsu

b. giral

d. barang

11. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas termasuk jenis uang

a. giral

c. kartal

b. kertas

d. logam

12. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar uang di atas memiliki nilai nominal sebesar

a. Rp 500.000,00

c. Rp 5.000,00

b. Rp 50.000,00

d. Rp 500,00

- 13. Perusahaan yang bertugas mencetak uang di Indonesia yaitu
 - a. Perusahaan Asing
 - b. Perum Peruri
 - c. Departemen Keuangan
 - d. Perum Percetakan Negara

14. Berikut	ini	merupakan	nominal	uang	kertas	yang	beredar	di	Indonesia,
kecuali									

a. Rp 2.000,00

c. Rp 10.000,00

b. Rp 5.000,00

d. Rp 15.000,00

15. Selain uang, alat pembayaran juga dapat berupa

a. kartu nama

c. kartu asuransi

b. kartu kredit d. kartu perdana

16. Mail memiliki kelereng, kemudian ditukar dengan layang-layang milik Upin. Mail dan Upin sedang melakukan kegiatan

a. jasa

c. pinjaman

b. barter

d. jual beli

17. Perhatikan gambar berikut!



Gambar uang di atas jika dipakai untuk membeli permen seharga Rp 2.000,00, maka sisanya

a. Rp. 1.000,00b. Rp. 2.000,00

c. Rp. 3.000,00

d. Rp. 4.000,00

- 18. Berikut ini yang termasuk kegunaan uang yaitu, kecuali
 - a. membayar biaya sekolah
 - b. membeli mainan
 - c. menghias dinding
 - d. membeli buku
- 19. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas termasuk jenis uang

a. emasb. logamc. kertasd. giral

20. Perbedaan nilai tukar mata uang suatu negara dengan negara lain disebut

a. kursb. tarifc. skord. harga

21. Mata uang negara Malaysia yaitu

a. wonb. ringgitc. dolard. rupiah

1 2 3 2 1 8	Perhatikan pernyataan di bawah ini! 1. Bertanda tangan Gubernur Bank Ind 2. Berbentuk bundar 3. Terbuat dari kertas 4. Terbuat dari logam Berdasarkan pernyataan di atas, yang n a. 1 dan 2 b. 1 dan 3	onesia nerupakan ciri-ciri uang logam yaitu c. 2 dan 3 d. 2 dan 4
a l	Di bawah ini yang <u>tidak</u> termasuk syara a. mudah dibawa b. tahan lama c. tidak dapat dibagi-bagi d. diterima semua orang	nt uang yaitu
a l	Persamaan uang logam dan uang kertas a. terdapat tanda tangan Gubernur Ban b. terdapat gambar burung garuda c. berbentuk bundar d. tahan lama	· ·
a	Hemat berarti menandakan gaya hidup . susah . mewah	yang c. sederhana d. foya-foya
8	Γempat yang aman untuk menyimpan ι a. bank o. dompet	aang yaitu di c. saku d. laci meja
8	Mengelola uang dengan baik dapat dila a. membuang o. menabung	kukan dengan cara c. berbelanja d. berjudi
a l	Berikut ini manfaat mengelola uang de a. uang cepat habis b. menghemat pengeluaran c. melatih hidup sederhana d. tabungan menjadi banyak	ngan baik yaitu, kecuali
8	Contoh bank yang dimiliki oleh swasta a. Bank Central Asia b. Bank Indonesia	yaitu c. Bank Rakyat Indonesia d. Bank Negara Indonesia
8	Berikut ini yang termasuk keuntungan a. uang menjadi sedikit b. uang menjadi habis	menabung di bank yaitu c. mendapat bunga d. uang akan hilang

Lampiran 19

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS EKSPERIMEN

Nama Sekolah :SD Negeri 1 Karangmanyar

Kelas / Semester : III / 2

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tema : Permainan Alokasi Waktu : 6 Jp x 35 Menit

Pelaksanaan : Tanggal 8, 15, 22 April 2015

A. STANDAR KOMPETENSI

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

B. KOMPETENSI DASAR

- 2.4. Mengenal sejarah uang.
- 2.5 Mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan.

C. INDIKATOR

- 2.4.1. Menjelaskan sejarah awal munculnya uang.
- 2.4.1. Mengidentifikasi kegunaan uang bagi kita.
- 2.5.1. Mengidentifikasi penggunaan uang sesuai kebutuhan.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN I

- 1. Melalui gambar dengan *pictorial riddle*, siswa dapat menjelaskan pengertian barter dengan benar.
- 2. Setelah medengarkan penjelasan guru dengan menggunakan model pembelajaran *pictorial riddle*, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis uang yang beredar di masyarakat dengan benar.
- 3. Melalui kegiatann tanya jawab dengan guru mennggunakan model pembelajaran *pictorial riddle*, siswa dapat menjelaskan kegunaan uang dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

PERTEMUAN II

- 1. Setelah mengamati gambar *riddle*, siswa dapat menyebutkan minimal 3 ciri-ciri uang logam dengan benar.
- 2. Setelah mengamati gambar *riddle*, siswa dapat menyebutkan minimal 3 ciri-ciri uang kertas dengan benar.
- 3. Setelah melakukan tanya jawab dengan guru, siswa dapat menyebutkan minimal 2 kelebihan dan kekurangan uang logam dan uang kertas dengan benar.
- 4. Setelah melakukan tanya jawabdenggan guru dan berdiskusi melalui model pembelajaran *pictorial riddle*, siswa dapat mengurutkan nilai nominal pada uang dari terkecil dampai terbesar dan sebaliknya dengan benar.
- 5. Setelah melakukan tanya jawabdenggan guru dan berdiskusi melalui model pembelajaran *pictorial riddle*, siswa dapat menyebutkan minimal 2 manfaat menabung dengan benar.

PERTEMUAN III

- 1. Setelah melakukan tanya jawab dengan guru dan melakukan diskusi dengan menggunakan model pembelajaran *pictorial riddle*, siswa dapat menjelaskan pengertian cek dan giro dengan benar.
- Setelah melakukan tanya jawab dengan guru dan berdiskusi menggunakan model pembelajaran *pictorial riddle*, siswa dapat menyebutkan minimal 2 nama bank berdasarkan pemiliknya dengan benar.
- 3. Setelah melakukan tanya jawab dengan guru dan berdiskusi menggunakan model pembelajaran *pictorial riddle*, siswa dapat menyebutkan minimal 2 manfaat mengelola uang dengan benar.

E. KARAKTER SISWA YANG DIHARAPKAN

- 1. Tanggung jawab
- 2. Percaya diri
- 3. Kooperatif
- 4. Toleransi

F. MATERI PEMBELAJARAN

- 1. Mengenal kegiatan jual beli sebelum adanya uang.
- 2. Jenis-jenis uang yang beredar di masyarakat.
- 3. Ciri-ciri uang kertas dan uang logam.
- 4. Kegunaan uang.
- 5. Cara mengelola uang dengan baik.
- 6. Manfaat mengelola uang.

(Materi secara rinci terdapat pada lampiran).

G. MODEL, METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *pictorial riddle*.

- 2. Metode Pembelajaran
 - a. Tanya jawab
 - b. Ceramah
 - c. Penugasan
 - d. Diskusi
- 3. Media Pembelajaran
 - a. Gambar tentang kegiatan tukar menukar barang, jual beli menggunakan alat tukar uang.
 - b. Gambar uang logam, uang kertas, cek, giro.

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN I

- 1. Konsep yang akan dipadukan yaitu: pengertian barter, jenis-jenis uang, dan kegunaan uang.
- 2. Tema yang digunakan untuk memadukan konsep yaitu "Bermain Jual Beli"
- 3. Langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan	Guru memberi salam.	10
Awal	2. Guru melakukan presensi.	Menit
	3. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan	
	keyakinan masing-masing.	
	4. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya	
	kepada siswa tentang permainan jual beli yang	
	pernah dilakukan: "Apa yang kalian pernah	
	bermain jual beli? Ada anak yang jadi penjual dan	
	ada anak yang jadi pembeli? Apa yang digunakan	
	orang-orang untuk membayar barang yang mereka beli?".	
	5. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dilakukan yaitu tentang mengenal sejarah	
	uang dan penggunaan uang. Guru juga	
	menyampaikan tujuan pembelajaran seperti	
	berikut:	
	6. "Anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang	
	sejarah uang dan penggunaan uang. Setelah	
	pembelajaran ini diharapkan kalian dapat	
	menjelaskan apa yang dimaksud dengan barter,	
	dapat menyebutkan jenis-jenis uang yang beredar	
	di masyarakat, dan dapat menyebutkan kegunaan	
	uang".	
Kegiatan	Eksplorasi	40
Inti	 Guru melakukan tanya jawab dengan siswa 	Menit
	tentang alat tukar yang digunakan dalam kegiatan	
	jual beli.	
	2. Guru menyuruh siswa untuk bergabung bersama	
	kelompoknya masing-masing (kelompok yang	
	digunakan sebelumnya sudah ditentukan oleh	
	guru. Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5	
	siswa)	
	3. Guru menunjukkan gambar <i>riddle</i> tentang	
	kegiatan jual beli yang alat tukarnya	
	menggunakan barang dan menggunakan uang.	
	4. Guru menjelaskan tujuan dari gambar tersebut.	
	5. Guru membagikan LKS kepada siswa dan	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan				
	menjelaskan apa yang harus dilakukan siswa.				
	Elaborasi				
	1. Siswa mengamati gambar kegiatan jual beli				
	dengan alat tukar menggunakan barang dan				
	menggunakan uang.				
	2. Siswa dengan bimbingan guru melakukan tanya				
	jawab tentang perbedaan kedua gambar tersebut.				
	3. Pada kegiatan ini, guru menyuruh siswa untuk				
	mengajukan pertanyaan tentang gambar. Jika				
	siswa mengalami kesulitan, maka guru yang akan				
	mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan				
	yang dapat diajukan misalnya seperti berikut:				
	Apa yang berbeda dari gambar tersebut?				
	Apa yang digunakan dalam melakukan jual beli?				
	Apa jenis uang yang digukan dalam gambar?				
	Apakah kamu tahu uang apa saja yang dapat				
	digunakan dalam kehidupan sehari-hari?				
	Apa saja kegunaan uang dalam kehidupan sehari-				
	hari?				
	4. Siswa secara berkelompok mendiskusikan				
	rumusan pemecahan masalah pada gambar riddle				
	sesuai jawaban yang diperoleh dari kegiatan tanya				
	jawab yang dilakukan dengan guru.				
	5. Setelah semua kelompok selesai, perwakilan				
	kelompok pertama mempresentasikan hasil				
	diskusi tentang gambar riddle. Kelompok lain				
	boleh menanggapi maupun bertanya.				
	6. Setelah kelompok pertama selesai dilanjutkan				
	dengan kelompok selanjutnya sampai semua				
	kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.				
	7. Siswa bersama guru merefleksikan pengalaman				
	belajar yang telah dilakukan				
	Konfirmasi				
	1. Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan				
	yang telah dilakukan, dan meluruskan hasil				
	diskusi siswa.				
	2. Guru memberikan <i>reward</i> berupa gambar <i>smile</i>				
	kepada kelompok yang aktif dan memberikan				

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan					
	motivasi kepada kelompok yang lain.					
	3. Guru bertanya kepada siswa apakah ada yang					
	masih belum paham terhadap materi yang telah					
	disampaikan atau sudah paham semua. Jika masih					
	ada yang belum paham, maka guru menjelaskan					
	kembali bagian dari materi yang belum dipahami					
	siswa. Jika semua siswa sudah paham, maka guru					
	memberikan soal evaluasi untuk menguji					
	pemahaman siswa pada materi yang telah					
	disampaikan.					
Kegiatan	Siswa bersama guru menyimpulkan materi	20				
Akhir	pembelajaran.	Menit				
	2. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa.					
	3. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan					
	guru.					
	4. Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal					
	evaluasi, guru bersama siswa mengoreksi					
	jawaban.					
	Guru menilai hasil pekerjaan siswa.					
	6. Guru mengakhiri pembelajaran dengan					
	mengucapkan salam.					

PERTEMUAN II

- 1. Konsep yang akan dipadukan yaitu: ciri-ciri uang kertas dan uang logam mengurutkan nilai nominal pada uang, dan manfaat menabung.
- 2. Tema yang digunakan untuk memadukan konsep yaitu "Permainan".
- 3. Langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

Kegiatan		Deskripsi Kegiatan			
Kegiatan	1.	Guru memberi salam.	10		
Awal	2.	Guru melakukan presensi.	Menit		
	3.	Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan			
		keyakinan masing-masing.			
	4.	Guru melakukan apersepsi dengan bertanya			
		kepada siswa tentang permainan: "Siapa yang			
		pernah bermain monopoli? Apa yang digunakan			

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	dalam permainan itu? Uang yang digunakan	
	berbentuk logam atau kertas?".	
	5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran,	
	"Anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang ciri-	
	ciri uang kertas dan uang logam, nilai nominal	
	pada uang, dan manfaat menabung. Setelah	
	pembelajaran ini diharapkan kalian dapat	
	menjelaskan ciri-ciri uang logam dan uang kertas,	
	dapat mengurutkan nilai nominal pada uang.	
	Tidak hanya itu, kalian juga diharapkan dapat	
	menyebutkan manfaat menabung".	
Kegiatan	Eksplorasi	40
Inti	 Guru melakukan tanya jawab dengan siswa 	Menit
	tentang uang yang beredar di masyarakat.	
	2. Guru menyuruh siswa untuk bergabung bersama	
	kelompoknya masing-masing (kelompok yang	
	digunakan, sebelumnya sudah ditentukan oleh	
	guru. Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5	
	siswa)	
	3. Guru menunjukkan gambar <i>riddle</i> berupa uang	
	kertas dan logam.	
	4. Guru menjelaskan maksud dari gambar tersebut.	
	5. Guru membagikan LKS kepada siswa dan	
	menjelaskan apa yang harus dilakukan siswa.	
	Elaborasi	
	1. Siswa mengamati gambar uang kertas dan logam.	
	2. Siswa dengan bimbingan guru melakukan tanya	
	jawab tentang perbedaan kedua gambar tersebut.	
	3. Pada kegiatan ini, guru menyuruh siswa untuk	
	mengajukan pertanyaan tentang gambar. Jika	
	siswa mengalami kesulitan, maka guru yang akan	
	mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan	
	yang dapat diajukan misalnya seperti berikut:	
	Apa yang berbeda dari gambar tersebut?	
	Bagaimana uang kertas dan uang logam yang	
	kamu amati?	
	Berapa nilai yang ada pada uang tersebut?	
	Apakah uang akan habis jika ditabung?	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan				
	4. Siswa secara berkelompok mendiskusikan				
	rumusan pemecahan masalah pada gambar riddle				
	sesuai jawaban yang diperoleh dari kegiatan tanya				
	jawab yang dilakukan dengan guru.				
	5. Setelah semua kelompok selesai, perwakilan				
	kelompok pertama mempresentasikan hasil				
	diskusi tentang gambar riddle. Kelompok lain				
	boleh menanggapi maupun bertanya.				
	6. Setelah kelompok pertama selesai dilanjutkan				
	dengan kelompok selanjutnya sampai semua				
	kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.				
	7. Siswa bersama guru merefleksikan pengalaman				
	belajar yang telah dilakukan.				
	Konfirmasi				
	1. Guru mengonfirmasi dan meluruskan hasil diskusi				
	siswa.				
	2. Guru memberikan <i>reward</i> berupa gambar <i>smile</i>				
	kepada kelompok yang aktif, dan memberikan				
	motivasi kepada kelompok yang belum aktif.				
	3. Guru bertanya kepada siswa apakah ada yang				
	masih belum paham terhadap materi yang telah				
	disampaikan atau sudah paham semua. Jika masih				
	ada yang belum paham, maka guru menjelaskan				
	kembali bagian dari materi yang belum dipahami				
	siswa. Jika semua siswa sudah paham, maka guru				
	memberikan soal evaluasi untuk menguji				
	pemahaman siswa pada materi yang telah				
	disampaikan.				
Kegiatan	Siswa bersama guru menyimpulkan materi	20			
Akhir	pembelajaran.	Menit			
	2. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa.				
	3. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan				
	guru.				
	4. Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal				
	evaluasi, guru bersama siswa mengoreksi				
	jawaban.				
	5. Guru menilai hasil pekerjaan siswa.				
	6. Guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswa,				

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	yaitu menuliskan daftar pengeluaran sehari-hari	
	dari uang jajan yang dimiliki.	
	7. Guru mengakhiri pembelajaran dengan	
	mengucapkan salam.	

PERTEMUAN III

- 1. Konsep yang akan dipadukan yaitu: uang giral (cek dan giro), jenis-jenis bank berdasarkan pemiliknya, dan manfaat mengelola uang dengan baik.
- 2. Tema yang digunakan untuk memadukan konsep yaitu "Permainan Rumah-rumahan".
- 3. Langkah-langkah pembelajaran:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan			
Kegiatan	1. Guru memberi salam.	Waktu 10		
Awal	2. Guru melakukan presensi.	Menit		
Awai	3. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan	Wichit		
	keyakinan masing-masing.			
	4. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya			
	kepada siswa tentang permainan rumah-rumahan:			
	"apakah kalian pernah bermain rumh-rumahan?			
	Ada yang menjadi ayah, ibu, anak. Masing-			
	masing memiliki tugasnya. Ibu memasak. Ayah			
	bekerja, anak pergi sekolah. Nah, yang dilakukan			
	ayah adalah bekerja. Kira-kira apa tujuan ayah			
	bekerja? Apakah nantinya uang yang didapatkan			
	ayah dapat langsung digunakan membeli pakaian			
	kalian? Ternyata ada uang yang tidak dapat			
	langsung digunakan. Namanya uang giro".			
	5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran,			
	"Anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang			
	bekerja. Setelah pembelajaran ini diharapkan			
	kalian dapat menjelaskan tentang cek dan giro,			
	dapat menyebutkan jenis-jenis bank berdasarkan			
	pemiliknya, dan kalian juga dapat menyebutkan			
	mantaat mengelola uang dengan baik''.			
	manfaat mengelola uang dengan baik".			

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan				
Kegiatan	Eksplorasi	40			
Inti	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang uang giral.	Menit			
	2. Guru menyuruh siswa untuk bergabung bersama				
	kelompoknya masing-masing (kelompok yang digunakan, sebelumnya sudah ditentukan oleh guru. Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5				
	siswa).				
	3. Guru menunjukkan gambar <i>riddle</i> berupa permasalahan penggunaan uang kartal yang dapat langsung digunakan untuk transaksi dan uang giral yang harus diuangkan di bank terlebih dahulu sebelum digunakan untuk transaksi.				
	4. Guru membagikan LKS kepada siswa dan				
	menjelaskan apa yang harus dilakukan siswa.				
	Elaborasi				
	Siswa berdiskusi dengan kelompoknya tentang				
	gambar <i>riddle</i> yang ditunjukkan oleh guru.				
	2. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru terkait gambar <i>riddle</i> , berupa permasalahan penggunaan				
	uang kartal yang dapat langsung digunakan untuk				
	transaksi dan uang giral yang harus diuangkan di				
	bank terlebih dahulu sebelum digunakan untuk				
	transaksi. Jika siswa mengalami kesulitan dalam				
	mengajukan pertanyaan, guru membantu siswa				
	dengan cara guru mengajukan pertanyaan.				
	Pertanyaan yang dapat diajukan oleh guru yaitu sebagai berikut:				
	Bagaimana cara penggunaan uang kartal dan uang giral?				
	Apakah uang giral dapat diuangkan di semua? Siapakah pemilik bank?				
	3. Siswa secara berkelompok mendiskusikan				
	rumusan pemecahan masalah pada gambar <i>riddle</i>				
	sesuai jawaban yang diperoleh dari kegiatan tanya				
	jawab yang dilakukan dengan guru.				
	4. Setelah semua kelompok selesai, salah satu				
	perwakilan kelompok mempresentasikan hasil				

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	diskusi tentang gambar <i>riddle</i> . Kelompok lain	
	boleh menanggapi maupun bertanya.	
	5. Setelah kelompok pertama selesai dilanjutkan	
	dengan kelompok berikutnya sampai semua	
	kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.	
	6. Siswa bersama guru merefleksikan pengalaman	
	belajar yang telah dilakukan.	
	Konfirmasi	
	1. Guru mengonfirmasi dan meluruskan hasil diskusi	
	siswa.	
	2. Guru memberikan <i>reward</i> berupa gambar <i>smile</i>	
	kepada kelompok yang aktif, dan memberikan	
	penguatann kepada siswa yang belum aktif.	
	3. Guru bertanya kepada siswa apakah ada yang	
	masih belum paham terhadap materi yang telah	
	disampaikan atau sudah paham semua. Jika masih	
	ada yang belum paham, maka guru menjelaskan	
	kembali bagian dari materi yang belum dipahami	
	siswa. Jika semua siswa sudah paham, maka guru	
	memberikan soal evaluasi untuk menguji	
	pemahaman siswa pada materi yang telah	
	disampaikan.	
Kegiatan	Siswa bersama guru menyimpulkan materi	20
Akhir	pembelajaran.	Menit
	2. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa.	
	3. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan	
	guru.	
	4. Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal	
	evaluasi, guru bersama siswa mengoreksi	
	jawaban.	
	5. Guru menilai hasil pekerjaan siswa.	
	6. Guru mengakhiri pembelajaran dengan	
	mengucapkan salam.	

I. SUMBER BELAJAR

- 1. Silabus Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III SD.
- 2. a. Muhammad, M. Saleh dan Ade Munajat. 2008. *Ilmu Pengetahuan*

Sosial SD dan MI Kelas III. Jakarta: Depdiknas. Halaman 76-88.

b. Sunarso dan Anis Kusuma. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas III*. Jakarta: Depsiknas. Halaman 94-103.

J. PENILAIAN

Penilaian Proses dan Hasil Belajar

Penilaian Pengetahuan (Kognitif, Afektif, dan Psikomotor)

1) Teknik : tes, non tes

2) Jenis Penilaian : tes tertulis dan unjuk kerja

3) Bentuk Instrumen : pilihan ganda, skala sikap, lembar pengamatan

Purbalingga, April 2015

Peneliti

0.00/

Guru Kelas III

Sudjatmo S.Pd.

NIP 19590501 198201 1 012

Rath Sulistiyani

NIM 1401411330

Mengetahui,

epala Sekolah SD Negeri 1 Karangmanyar

UPTO KECAMATAN

SD NEGERI 1

KALIMANAH Washim, S.Pd.

PEN 13630618 198608 1 004

MEDIA PEMBELAJARAN

Pertemuan I

Contoh Kegiatan Jual Beli yang Alat Tukarnya Barang dan Alat Tukarnya Uang



Pertemuan II

Contoh Uang Kertas

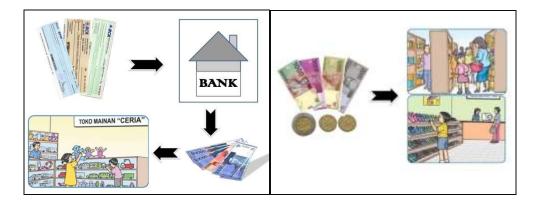


Contoh Uang Logam



Pertemuan III

Proses Penggunaan Uang Kartal dan Uang Giral



LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

PERTEMUAN I

Amatilah gambar di bawah ini dan diskusikan dengan anggota kelompokmu!



"Apa saja yang kamu lihat dari gambar?"

"Tuliskanlah apa saja yang kamu ketahui dari gambar!"

Jawaban:

Kelompok	Nama Kelompok: 1 2 3 4 Kelas :

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

PERTEMUAN II

Amatilah gambar di bawah ini dan diskusikan dengan anggota kelompokmu!



"Apa saja yang kamu lihat dari gambar?"

"Tuliskanlah apa saja yang kamu ketahui dari gambar!"

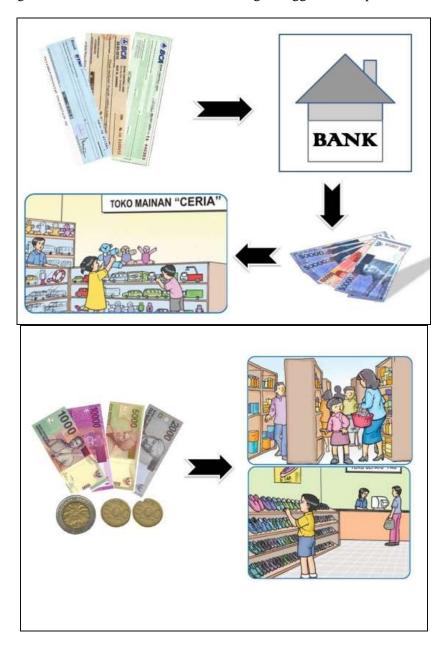
Jawaban:				

1.		
2		
3		
4		
Kelas	:	

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

PERTEMUAN III

Amatilah gambar di bawah ini dan diskusikan dengan anggota kelompokmu!



"Apa saja yang kamu lihat dari gambar?"

"Tuliskanlah apa saja yang kamu ketahui dari gambar!"

Jawaban:		
	Nama Kelompok:	
	1 2	
	3	

Kelas

Soal Evaluasi

Pertemuan I

Kelas/ Semester : III/ 2

Tema : Kegiatan

Materi : Sejarah Uang

Alokasi Waktu : 15 Menit

Jodohkan pernyataan di sebelah kiri dengan pilihan jawaban di sebelah kanan!

Salah satu kegunaan uang ialah sebagai	a.	rupiah
Uang logam merupakan jenis uang	b.	giral
Mengelola uang dengan baik dengan cara	c.	alat pembayaran
Pertukaran barang dengan barang disebut	d.	kartal
Mata uang negara Malaysia adalah	e.	menabung
Bank yang berhak mengedarkan uang adalah	f.	barter
Contoh uang giral yaitu	g.	ringgit
Syarat benda dapat dijadikan alat tukar yaitu	h.	dapat dibagi-bagi
Yen merupakan mata uang negara	i.	Jepang
Uang di Indonesia di cetak oleh	j.	Bank Indonesia
	k.	Perum Peruri
	1.	cek
	m.	Arab
	Uang logam merupakan jenis uang Mengelola uang dengan baik dengan cara Pertukaran barang dengan barang disebut Mata uang negara Malaysia adalah Bank yang berhak mengedarkan uang adalah Contoh uang giral yaitu Syarat benda dapat dijadikan alat tukar yaitu Yen merupakan mata uang negara	Uang logam merupakan jenis uang b. Mengelola uang dengan baik dengan cara c. Pertukaran barang dengan barang disebut d. Mata uang negara Malaysia adalah e. Bank yang berhak mengedarkan uang adalah f. Contoh uang giral yaitu g. Syarat benda dapat dijadikan alat tukar yaitu h. Yen merupakan mata uang negara i. Uang di Indonesia di cetak oleh j. k. 1.

Kunci Jawaban:

a. c. Alat pembayaran f. j. Bank Indonesia

b. d. Kartal g. l. Cek

c. e. Menabung h. h. Dapat dibagi-bagi

d. f. Barter i. i. Jepang

e. g. Malaysia j. k. Perum Peruri

Pedoman Penilaian:

Jumlah jawaban benar x 10

Lampiran 20

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS KONTROL

Nama Sekolah : SD Negeri 2 Grecol

Kelas / Semester : III / 2

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tema : Permainan

Alokasi Waktu : 6 Jp x 35 Menit Pelaksanaan : 7, 14, 21 April 2015

A. STANDAR KOMPETENSI

3. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

B. KOMPETENSI DASAR

- 2.4. Mengenal sejarah uang.
- 2.5 Mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan.

C. INDIKATOR

- 2.4.1. Menjelaskan sejarah awal munculnya uang.
- 2.4.1. Mengidentifikasi kegunaan uang bagi kita.
- 2.5.1. Mengidentifikasi penggunaan uang sesuai kebutuhan.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN I

- 1. Melalui gambar kegiatan barter dan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan pengertian barter dengan benar.
- 2. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis uang yang beredar di masyarakat dengan benar.
- 3. Setelah melakukan tanya jawab dengan guru, siswa dapat menjelaskan kegunaan uang dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

PERTEMUAN II

- 1. Melalui gambar uang logam dan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan minimal 3 ciri-ciri uang logam dengan benar.
- 2. Melalui gambar uang kertas dan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan minimal 3 ciri-ciri uang kertas dengan benar.
- Setelah melakukan tanya jawab dengan guru, siswa dapat menyebutkan minimal 2 kelebihan dan kekurangan uang logam dan uang kertas dengan benar.
- Setelah melakukan tanya jawab dengan guru, siswa dapat mengurutkan nilai nominal pada uang dari terkecil dampai terbesar dan sebaliknya dengan benar.
- 5. Setelah melakukan tanya jawab dengan guru, siswa dapat menyebutkan minimal 2 manfaat menabung dengan benar.

PERTEMUAN III

- Melalui gambar dan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan pengertian cek dan giro dengan benar.
- 2. Setelah melakukan tanya jawab dengan guru, siswa dapat menyebutkan minimal 2 nama bank berdasarkan pemiliknya dengan benar.
- 3. Setelah melakukan tanya jawab dengan guru, siswa dapat menyebutkan minimal 2 manfaat mengelola uang dengan baik.

E. KARAKTER SISWA YANG DIHARAPKAN

- 1. Keberanian
- 2. Tanggung jawab
- 3. Percaya diri

F. MATERI PEMBELAJARAN

- 1. Mengenal kegiatan jual beli sebelum adanya uang.
- 2. Jenis-jenis uang yang beredar di masyarakat.
- 3. Ciri-ciri uang kertas dan uang logam.
- 4. Kegunaan uang.

- 5. Jenis-jenis bank berdasarkan pemiliknya.
- 6. Cara mengelola uang dengan baik.
- 7. Manfaat mengelola uang (Materi secara rinci terdapat pada lampiran).

G. MODEL, METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- 1. Model Pembelajaran
 - a. Model yang digunakan yaitu model pembelajaran konvensional.
- 2. Metode Pembelajaran
 - a. Tanya jawab
 - b. Ceramah
 - c. Penugasan
 - d. Diskusi
- 3. Media Pembelajaran
 - Gambar tentang kegiatan tukar menukar barang dan jual beli menggunakan alat tukar uang.
 - b. Gambar uang logam, uang kertas, cek, giro.

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN I

- 1. Konsep yang akan dipadukan yaitu: Pengertian barter, jenis-jenis uang, dan kegunaan uang.
- 2. Tema untuk memadukan konsep yaitu "Bermain Jual Beli".
- 3. Langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		
Kegiatan	1. Guru memberi salam.	10	
Awal	2. Guru melakukan presensi.	Menit	
	3. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan		
	keyakinan masing-masing.		
	4. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya		
	kepada siswa tentang permainan jual beli yang		
	pernah dilakukan: "Apa yang kalian pernah		
	bermain jual beli? Ada anak yang jadi penjual dan		

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	ada anak yang jadi pembeli? Apa yang digunakan orang-orang untuk membayar barang yang mereka beli?".	
	5. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dilakukan yaitu tentang mengenal sejarah uang dan penggunaan uang. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran seperti	
	berikut: 6. "Anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang sejarah uang dan penggunaan uang. Setelah pembelajaran ini diharapkan kalian dapat menjelaskan apa yang dimaksud dengan barter, dapat menyebutkan jenis-jenis uang yang beredar di masyarakat, dan dapat menyebutkan kegunaan	
	uang".	
Kegiatan	Eksplorasi	40
Inti	 Guru menunjukkan gambar kegiatan barter dan menjelaskan mengapa manusia melakukan barter. Guru menunjukkan gambar kegiatan jual beli yang menggunakan uang sebagai alat tukar dan menjelaskan jenis-jenis uang yang beredar di masyarakat. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang kegunaan uang dalam kehidupan seharihari. Elaborasi Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru secara kelompok. Siswa menyampaikan hasil pekerjaannya. 	Menit
	3. Siswa bersama guru membahas hasil pekerjaan siswa. Konfirmasi Guru bertanya kepada siswa apakah ada yang masih belum paham terhadap materi yang telah disampaikan atau sudah paham semua. Jika masih ada yang belum paham, maka guru menjelaskan kembali bagian dari materi yang belum dipahami siswa. Jika semua siswa sudah paham, maka guru	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	memberikan soal evaluasi untuk menguji	
	pemahaman siswa pada materi yang telah	
	disampaikan.	
Kegiatan	Siswa bersama guru menyimpulkan materi	20
Akhir	pembelajaran.	Menit
	2. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa.	
	3. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan	
	guru.	
	4. Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal	
	evaluasi, guru bersama siswa mengoreksi	
	jawaban.	
	5. Guru menilai hasil pekerjaan siswa.	
	6. Guru mengakhiri pembelajaran dengan	
	mengucapkan salam.	

PERTEMUAN II

- 1. Konsep yang akan dipadukan yaitu: ciri-ciri uang kertas dan uang logam dan mengurutkan nilai nominal pada uang.
- 2. Tema yang digunakan untuk memadukan konsep yaitu "Permainan".
- 3. Langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan	1. Guru memberi salam.	10 Menit
Awal	2. Guru melakukan presensi.	
	3. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama	
	dan keyakinan masing-masing.	
	4. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya	
	kepada siswa tentang permainan: "Siapa yang	
	pernah bermain monopoli? Apa yang digunakan	
	dalam permainan itu? Uang yang digunakan	
	berbentuk logam atau kertas?".	
	5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran,	
	"Anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang	
	ciri-ciri uang kertas dan uang logam, nilai	
	nominal pada uang, dan manfaat menabung.	
	Setelah pembelajaran ini diharapkan kalian	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	dapat menjelaskan ciri-ciri uang logam dan uang	
	kertas, dan dapat mengurutkan nilai nominal	
	pada uang. Tidak hanya itu, kalian juga	
	diharapkan dapat menyebutkan manfaat	
	menabung".	
Kegiatan	Eksplorasi	40 Menit
Inti	1. Guru menunjukkan gambar uang logam dan	
	menjelaskan ciri-cirinya.	
	2. Guru menunjukkan gambar uang kertas dan	
	menjelaskan ciri-cirinya.	
	3. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa	
	tentang nilai nominal pada uang.	
	4. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa	
	tentang mengurutkan nilai nominal pada uang	
	dari yang terkecil sampai terbesar, dan	
	sebaliknya.	
	5. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa	
	tentang manfaat menabung.	
	Elaborasi	
	1. Siswa menerima tugas dari guru.	
	2. Siswa mengerjakan tugas secara individu.	
	3. Siswa bersama guru mengoreksi hasil pekerjaan	
	siswa.	
	Konfirmasi	
	Guru bertanya kepada siswa apakah ada yang	
	masih belum paham terhadap materi yang telah	
	disampaikan atau sudah paham semua. Jika masih	
	ada yang belum paham, maka guru menjelaskan	
	kembali bagian dari materi yang belum dipahami	
	siswa. Jika semua siswa sudah paham, maka guru	
	memberikan soal evaluasi untuk menguji	
	pemahaman siswa pada materi yang telah	
	disampaikan.	
Kegiatan	1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi	20 Menit
Akhir	pembelajaran.	
	2. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa.	
Į.	3. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	4. Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal	
	evaluasi, guru bersama siswa mengoreksi	
	jawaban.	
	5. Guru menilai hasil pekerjaan siswa.	
	6. Guru mengakhiri pembelajaran dengan	
	mengucapkan salam.	

PERTEMUAN III

- 1. Konsep yang akan dipadukan yaitu: uang giral (cek dan giro), jenis-jenis bank berdasarkan pemiliknya, dan manfaat mengelola uang dengan baik.
- 2. Tema yang digunakan untuk memadukan konsep yaitu "Permainan Rumah-rumahan".
- 3. Langkah-langkah pembelajaran:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan	1. Guru memberi salam.	
Awal	2. Guru melakukan presensi.	Menit
	3. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan	
	keyakinan masing-masing.	
	4. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya	
	kepada siswa tentang permainan rumah-rumahan:	
	"apakah kalian pernah bermain rumh-rumahan?	
	Ada yang menjadi ayah, ibu, anak. Masing-	
	masing memiliki tugasnya. Ibu memasak. Ayah	
	bekerja, anak pergi sekolah. Nah, yang dilakukan	
	ayah adalah bekerja. Kira-kira apa tujuan ayah	
	bekerja? Apakah nantinya uang yang didapatkan	
	ayah dapat langsung digunakan membeli pakaian	
	kalian? Ternyata ada uang yang tidak dapat	
	langsung digunakan. Namanya uang giro."	
	5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran,	
	"Anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang	
	bekerja. Setelah pembelajaran ini diharapkan	
	kalian dapat menjelaskan tentang cek dan giro,	
	dapat menyebutkan jenis-jenis bank berdasarkan	
	pemiliknya, dan kalian juga dapat menyebutkan	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	manfaat mengelola uang dengan baik".	
Kegiatan	Eksplorasi	40
Inti	1. Guru menunjukkan gambar cek dan giro, serta	Menit
	menjelaskan pengertian cek dan giro.	
	2. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa	
	tentang nama-nama bank yang diketahui siswa.	
	3. Guru menjelaskan tentang jenis-jenis bank	
	berdasarkan pemiliknya.	
	4. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa	
	tentang manfaat mengelola uang dengan baik.	
	Elaborasi	
	1. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh	
	guru secara kelompok.	
	2. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh	
	guru.	
	3. Siswa menyampaikan hasil pekerjaannya.	
	4. Siswa bersama guru membahas hasil pekerjaan	
	siswa.	
	Konfirmasi	
	Guru bertanya kepada siswa apakah ada yang	
	masih belum paham terhadap materi yang telah	
	disampaikan atau sudah paham semua. Jika masih	
	ada yang belum paham, maka guru menjelaskan	
	kembali bagian dari materi yang belum dipahami	
	siswa. Jika semua siswa sudah paham, maka guru	
	memberikan soal evaluasi untuk menguji	
	pemahaman siswa pada materi yang telah	
	disampaikan.	
Kegiatan	Siswa bersama guru menyimpulkan materi	20
Akhir	pembelajaran.	Menit
	2. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa.	
	3. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan	
	guru.	
	4. Guru bersama siswa mengoreksi jawaban.	
	5. Guru menilai hasil pekerjaan siswa.	
	6. Guru mengakhiri pembelajaran dengan	
	mengucapkan salam.	

I. SUMBER BELAJAR

- 1. Silabus Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III SD.
- 2. a. Muhammad, M. Saleh dan Ade Munajat. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan MI Kelas III*. Jakarta: Depdiknas. Halaman 76-88.
 - b. Sunarso dan Anis Kusuma. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas III*. Jakarta: Depsiknas. Halaman 94-103.

J. PENILAIAN

Penilaian Proses dan Hasil Belajar

Penilaian Pengetahuan (Kognitif, Afektif, dan Psikomotor)

1) Teknik : tes, non tes

2) Jenis Penilaian : tes tertulis dan unjuk kerja

3) Bentuk Instrumen : pilihan ganda, skala sikap, lembar pengamatan

Purbalingga, April 2015

Peneliti

Guru Kelas III

Supriyanti, S.Pd. SD.

NIP 19671217 199403 2 005

Ratih Sulistiyani

NIM 1401411330

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD Negeri 2 Grecol

Robiyah, S.Pd.SD.

NIP 19580716 197911 2 003

Lampiran 21

MATERI AJAR KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

PERTEMUAN I

1. Sejarah Uang

Pada zaman dahulu, untuk memperoleh barang-barang kebutuhan, masyarakat melakukan kegiatan tukar-menukar barang atau barter. Hingga kini kegiatan barter masih berlaku dalam kehidupan suku-suku di pedalaman, khususnya di daerah yang terpencil. Misalnya, garam dan tembakau ditukar dengan damar atau hasil hutan yang lain. Berikut gambar contoh barter:



Gambar 1. Contoh kegiatan barter

Seiring berkembangnya zaman, akhirnya ditemukan alat atau barang tertentu sebagai alat tukar. Alat atau barang tersebut telah disepakati bersama. Alat tukar yang dipakai pada saat itu adalah emas, perak, tembaga, besi, mutiara, dan lain-lain. Alat tukar seperti itu disebut *uang-barang*. Maksud uang-barang adalah barang-barang berharga yang dapat berfungsi sebagai alat tukar.

Agar dapat digunakan sebagai uang, sebuah benda harus memiliki ciriciri sebagai berikut:

- Diterima semua orang, yaitu sebuah benda tidak akan menjadi uang kalau ada sebagian masyarakat yang menolak atau tidak mau menggunakan uang tersebut.
- 2. Tahan lama, yaitu uang yang baik tidak boleh gampang rusak.
- 3. Mudah dibawa-bawa, yaitu jika dibawa kemana-mana, uang tidak merepotkan pemakainya.

4. Dapat dibagi-bagi, yaitu uang bisa menggunakan uang itu untuk membayar barang yang harganya mahal ataupun murah.

2. Jenis-jenis Uang yang Beredar di Masyarakat

Uang sebagai alat tukar yang penting bagi manusia. Untuk mendapatkan uang manusia harus bekerja, karena dengan bekerja maka akan diperoleh uang. Seseorang dapat sebagai buruh, pegawai swasta, pegawai negeri, dan lain-lain supaya mendapatkan uang. Uang yang beredar di masyarakat ada beberapa jenis. Jenis uang tersebut yaitu:

a. Uang giral

Uang giral merupakan uang yang tidak dapat langsung digunakan untuk melakukan transaksi. Uang giral berupa cek dan giro. Pernahkah kalian melihat cek dan giro? Cek dan giro termasuk uang bank. Dikeluarkan oleh bank. Bank akan mengeluarkan apabila kita memiliki tabungan di bank tersebut.



Gambar 2. Contoh uang giral

b. Uang kartal

Uang kartal adalah uang yang dapat langsung digunakan untuk melakukan transaksi. Uang kartal terdiri dari uang kertas dan uang logam.



Gambar 3. Contoh uang kartal

Alat pembayaran lain yang digunakan yaitu kartu kredit dan debit. Keduanya merupakan alat pembayaran yang digunakan selain uang. Kartu kredit, merupakan kartu hutang, yaitu pemakai kartu tersebut harus mengembalikan ke bank beserta bunganya. Bunga bank yaitu jumlah tambahan yang harus dibayar ke bank. Jika terlambat membayar, maka pemakai kartu kredit akan dikenai denda. Kartu debit, merupakan kartu pengganti uang tunai. Berbeda dengan kartu kredit, kartu debit berisi uang yang telah kita tabung sebelumnya di bank. Jadi, setiap kali kita berbelanja dengan menggunakan kartu debit, sebenarnya kita sedang berbelanja dengan uang tabungan kita di bank.



Gambar 4. Contoh kartu kredit

3. Kegunaan Uang

Uang sangat dibutuhkan. Seorang perawat, tukang cukur, buruh, guru, dan sopir berangkat dari rumah yaitu untuk bekerja. Tujuannya mencari uang.



Gambar 5. Berbagai Macam Pekerjaan yang Dapat Menghasilkan Uang.

Dengan uang, mereka dapat membeli barang-barang. Terutama, barang-barang yang menjadi kebutuhan pokok manusia. Makanan dan pakaian. Untuk biaya pendidikan. Jika memungkinkan rekreasi dengan keluarga dan lain-lain.

a. Uang sebagai Alat Pembayaran yang Sah



Gambar 2. Uang Digunakan sebagai Alat Pembayaran yang Sah

Dengan apa kalian membeli keperluan sekolah? Dengan apa orang tua mencukupi kebutuhan keluarga? Tentu dengan uang, bukan? Nah, uang sebagai alat pembayaran yang sah.

b. Uang sebagai Alat Tukar

Uang merupakan alat pembayaran yang sah. Uang berguna pula sebagai penukar. Setiap negara mempunyai mata uang sendiri, misalnya:

- 1) Mata uang Indonesia disebut Rupiah
- 2) Mata uang Singapura disebut Dolar Singapura
- 3) Mata uang Malaysia disebut Ringgit
- 4) Mata uang Filipina disebut Peso
- 5) Mata uang Arab Saudi disebut Real
- 6) Mata uang Amerika Serikat disebut Dolar Amerika

Masing-masing mata uang mempunyai nilai tukar terhadap rupiah. Tahukah kamu apa yang disebut dengan *kurs? Kurs* adalah perbedaan nilai tukar mata uang suatu negara dengan negara lainnya. Misalnya, bila kita akan ke Malaysia. Di Malaysia, uang rupiah tidak dapat digunakan untuk berbelanja. Jadi, harus ditukarkan dulu dengan uang ringgit. Nilai tukarnya sesuai dengan *kurs*.





c. Uang sebagai Alat untuk Membayar Hutang

Salah satu fungsi uang yaitu untuk membayar hutang. Orang mau menerima uang sebagai pembayaran hutang, karena mereka percaya nilai uang tidak akan berubah. Jadi, orang tidak akan mengalami kerugian saat menerima pembayaran hutang.

d. Uang sebagai Pengukur Nilai Barang

Salah satu fungsi uang yaitu untuk mengukur nilai barang. Uang dapat digunakan untuk menentukan berapa harga yang pantas untuk satu buah baju atau satu kilo gram apel. Tidak dapat dibayangkan apabila tidak ada uang, maka kamu akan merasa bingung dalam satuan apa kamu harus menilai barang.

4. Mengelola Uang

Uang yang kita miliki harus kita kelola dengan baik. Dikelola de-

ngan baik maksudnya disimpan dengan rapi serta digunakan dengan hemat dan tepat. Pengelolaan uang yang baik akan banyak memberikan manfaat bagi kita.

Cara mengelola uang dengan baik yaitu sebagai berikut:

- 1) Memilah kebutuhan dan keinginan
- 2) Mengatur uang saku
- 3) Menabung

PERTEMUAN II

Ciri-ciri Uang yang Beredar di Masyarakat

Mata uang kita disebut rupiah. Terdiri atas 2 macam. Uang logam dan kertas. Uang logam dan uang kertas disebut uang kartal. Setiap pecahan mempunyai nominal. Artinya, nilai yang tertulis pada uang itu. Ciri-ciri uang logam antara lain, yaitu:

- a. Terbuat dari logam.
- b. Terdapat tulisan bank Indonesia.

- c. Terdapat gambar burung garuda.
- d. Terdapat tulisan tahun percetakan oleh perum peruri.
- e. Berbentuk bundar.
- f. Tercantum nilai nominal, misalnya Rp100,00, Rp500,00, dan Rp1.000,00.



Gambar 3. Contoh uang logam

Ciri-ciri uang kertas antara lain, yaitu:

- a. Terbuat dari kertas.
- b. Terdapat tulisan bank indonesia dan tanda tangan dewan gubernur bank Indonesia.
- c. Terdapat gambar burung garuda.
- d. Tertulis tahun percetakan oleh perum peruri.
- e. Berbentuk persegi panjang.
- f. Tercantum nilai nominal, misalnya Rp1.000.00, Rp5.000.00, Rp10.000,00, Rp50.000,00, dan Rp100.000,00.



Gambar 4. Contoh uang kertas

Uang kartal memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan uang logam antara lain yaitu tahan lama. Kekurangannya yaitu berat dibawa, terutama dalam jumlah banyak. Kelebihan uang kertas antara lain yaitu praktis dan mudah dibawa ke mana-mana. Kekurangannya antara lain yaitu tidak tahan lama dan mudah rusak. Uang kartal dicetak oleh Perusahaan Umum Percetakan Uang Republik Indonesia (Perum Peruri). Yang berhak mengedarkan uang di Indonesia yaitu Bank Indonesia.

PERTEMUAN III

1. Jenis bank berdasarkan pemiliknya

Bank yang ada di Indonesia dapat dibagi berdasarkan pemiliknya, yaitu bank milik negara dan milik swasta.

Contoh bank milik negara ialah: Bank Indonesia (BI); Bank Nasional Indonesia (BNI); Bank Tabungan Negara (BTN); Bank Rakyat Indonesia (BRI).

Contoh bank milik swasta yaitu: Bank Niaga; Bank Central Asia (BCA); Bank Danamon; Bank Lippo.

2. Manfaat Menabung di Bank

Menabung di bank selain dapat menyimpan uang yang dimilki juga dapat memberikan beberapa keuntungan, seperti: 1) tabungan aman dan tidak akan hilang; 2) mendapatkan bunga; 3) membantu program pembangunan; dan 4) dapat diambil sewaktu-waktu.

3. Manfaat Mengelola Uang dengan Baik

Pentingnya mengelola uang

Berbagai manfaat jika kita pandai mengelola keuangan antara lain:

- 1) Menghemat pengeluaran
- 2) Untuk memenuhi kebutuhan hidup
- 3) Melatih hidup bersama.

KISI-KISI SOAL ASPEK AFEKTIF

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : III /2 Waktu : 10 menit

Materi Pokok : Uang dan Pengelolaan Uang

Standar Kompetensi : 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Afektif	Tingkat Kesukaran	Pernyataan	Nomor Soal
2.4Mengenal	Siswa dapat mengerti penggunaan uang	Skala	A1	Mudah	Positif	1
Sejarah	dalam kegiatan jual beli.	Likert	AI	Widdii	Negatif	6
	Siswa dapat memilih sikap ketika	yang			Negatif	2
2.5 Mengenal	melihat uang yang bersih dan yang penuh coretan.	dimodi- fikasi.	A2	Mudah	Positif	7
Penggunaan	Siswa dapat menunjukkan sikap dalam		A2	Cadana	Negatif	3
Uang Sesuai	penggunaan uang saku.		A2	Sedang	Positif	8
dengan	Siswa dapat mengetahui penggunaan				Positif	4
Kebutuhan.	uang giral dan uang kartal dalam kegiatan jual beli.		A3	Sulit	Negatif	9
	Siswa dapat menunjukkan sikap pada				Negatif	5
	kegiatan menabung.		A2	Sedang	Positif	10
Jumlah Soal	umlah Soal					

Keterangan:

A1 = Penerimaan

A2 = Pemberian respon

A3 = Pemberian nilai

SOAL ASPEK AFEKTIF

Isilah dengan memberi tanda centang ($\sqrt{}$) pada pilihan SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), STS (sangat tidak setuju) sesuai dengan pendapatmu mengenai penyataan-pernyataan berikut ini!

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Uang rupiah merupakan alat tukar yang sah untuk membayar barang yang dibeli.				
2.	Mencoret-coret uang merupakan perbuatan yang baik.				
3.	Menghabiskan semua uang saku untuk membeli makanan di kantin merupakan wujud sikap hemat.				
4.	Uang giral dapat digunakan untuk membayar barang yang dibeli.				
5.	Rajin menabung merupakan wujud sikap hidup hemat.				
6.	Semua barang harus dapat digunakan sebagai alat tukar yang sah.				
7.	Jika diperlukan uang bisa dipakai untuk mencatat atau menggambar sesuatu.				
8.	Menyisihkan uang saku untuk ditabung merupakan salah satu sikap hidup hemat.				
9.	Uang kartal merupakan alat tukar yang sah untuk membayar makanan di kantin.				
10.	Menabung hanya menguntungkan bank, sehingga penabung dirugikan.				

PEDOMAN PENILAIAN SOAL ASPEK AFEKTIF

Skala Likert atau Pernyataan (Ranah Afektif)

Penilaian ranah afektif diperoleh melalui skala *Likert*.

Downwataan	Skor Pilihan					
Pernyataan	SS	S	TS	STS		
Positif	4	3	2	1		
Negatif	1	2	3	4		

$$Na (Nilai afektif) = \frac{Skor Perolehan}{Skor Maksimal} \times 100$$

Keterangan:

Skor tertinggi = 40

Skor terendah = 10

No.	Skor Siswa	Kategori Sikap atau Minat	
1.	Lebih dari 35	Sangat tinggi/sangat baik	
2.	28 sampai 35	Tinggi/baik	
3.	20 sampai 27	Rendah/kurang	
4.	Kurang dari 20	Sangat redah/sangat kurang	

KISI-KISI SOAL ASPEK PSIKOMOTOR

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas/Semester : III/2

Materi Pokok : Sejarah Uang

Standar Kompetensi : 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Psikomotor	Bntuk Soal	Nomor Soal
2.4 Mengenal sejarah uang	Siswa dapat mendemonstrasikan cara mengurutkan uang sesuai dengan nilai nominal uang. Siswa dapat mengisi slip setoran pada bank.	Unjuk kerja	P2	Tes perbuatan	1

Keterangan:

P2 = Kesiapan

SOAL ASPEK PSIKOMOTOR

- 1. Urutkanlah uang-uang yang telah tersedia, dari nominal terkecil hingga terbesar dengan benar! Jika telah selesai, letakkanlah di meja kalian masing-masing!
- 2. Isilah slip pembayaran bank yang telah tersedia!

PEDOMAN PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

1. Panduan penilaian kerja mengurutkan uang dari nominal terkecill hingga terbesar.

Nomor Soal Jenis Penilaian	Ionia Donilaian	Aspek Ketrampilan	Jawa	aban
		Ya	Tidak	
1	Proses	Dilakukan sendiri tanpa bantuan teman.		
2	11000	Dilakukan dengan cepat (tidak melibihi 3 menit).		
3		Susunan uang dari nominal terkecil menuju terbesar.		
4	Hasil	Susunan uang memperhatikan kesamaan posisi gambar pada uang.		
5		Uang disusun dengan rapi.		

Skor maksimal = 5

2.

Panduan penilaian kerja mengisi slip setoran tabungan di bank.

Nomer Cool	Ionia Donilaian	Aspek Ketrampilan	Jawa	aban
Nomor Soal Jenis Penilaian			Ya	Tidak
1	Proses	Dilakukan sendiri tanpa bantuan teman.		
2		Dilakukan dengan cepat (tidak melibihi 5 menit).		
3	Hasil	Dilakukan dengan tepat (mengisi semua aspek yang harus diisi)		

Skor maksimal = 3

Keterangan:

Jawaban "Ya" bila aspek ketrampilan yang dinyatakan tersebut muncul dan benar, sedangkan "Tidak" bila aspek ketrampilan tersebut muncul tetapi tidak benar atau aspek tersebut tidak muncul sama sekali. Jawaban "Ya" memperoleh nilai 1, dan jawaban "Tidak" diberi nilai 0

REKAPITULASI HASIL PENGAMATAN KEGIATAN GURU DALAM PELAKSANAAN MODEL PICTORIAL RIDDLE PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI UANG DAN PENGELOLAAN UANG DI KELAS EKSPERIMEN

Petunjuk Penggunaan

Berilah tanda cek ($\sqrt{}$) pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan jika deskriptor yang disediakan tampak.

Skala Penilaian	Penjelasan
Skor 1	Jika satu deskriptor tampak
Skor 2	Jika dua deskriptor tampak
Skor 3	Jika tiga deskriptor tampak
Skor 4	Jika empat deskriptor tampak

Berikut ini tabel pengamatan kegiatan guru dalam pelaksanaan model *pictorial riddle*.

Aspek yang	Destruction		Niai Pert II Pe	
Diamati	Deskriptor	Pert I Pert II		Pert III
Guru membentuk kelompok diskusi siswa	Guru membagi kelompok secara heterogen sesuai dengan tingkat kecerdasan siswa. Pembentukkan kelompok dilakukan secara jelas. Pembentukkan kelompok secara efisien.	3	3	4
	Guru memberikan penjelasan tujuan pembentukkan kelompok.			
Guru memberikan lembar kerja siswa.	Pembagian lembar kerja siswa dilakukan secara efisien Pembagian lembar kerja disertai dengan penjelasan dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa Lembar kerja siswa yang disediakan cukup untuk semua kelompok Permasalahan pada lembar kerja jelas dan mudah dipahami siswa	3	4	4
Guru menunjukkan gambar <i>riddle</i> sebagai permasalahan	Gambar <i>riddle</i> sesuai dengan materi yang disampaikan Gambar <i>riddle</i> yang ditunjukkan dapat terlihat dengan jelas oleh siswa	4	3	4

Aspek yang	Deslandardere		Niai	
Diamati	Deskriptor	Pert I	Pert II	Pert III
yang harus diselesaikan siswa.	Gambar <i>riddle</i> dapat dipahami oleh siswa			
	Gambar <i>riddle</i> dapat memunculkan rasa ingin tahun siswa			
Guru membimbing siswa memecahkan gambar <i>riddle</i> dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa.	Guru memberikan pertanyaan yang dapat merangsang siswa berpikir kritis Guru memberikan pertanyaan yang mengarah ke pertanyaan selanjutnya Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan permasalahan gambar <i>riddle</i>	4	4	4
Guru memberi kesempatan dan membimbing siswa untuk melakukan diskusi kelompok.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat Guru membimbing siswa untuk berdiskusi kelompok Guru membimbing siswa untuk menjalin kekompakan dan saling menghormati dalam kelompok Guru memperhatikan diskusi tiap kelompok	4	4	4
Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil diskusi	Guru memberikan kesempatan kepada semua kelompok Guru mengajukan pertanyaan kepada kelompok presentasi Guru mengapresiasi hasil diskusi siswa Guru memberikan kesempatan kelompok lain untuk memberikan komentar	4	4	4
Guru memberi kesempatan siswa untuk berpendapat.	Guru menjelaskan tata cara berpendapat Guru memberikan kesempatan berpendapat secara merata Guru memberikan tanggapan atas pendapat siswa Kegiatan mengutarakan pendapat berlangsung secara efektif	3	3	4
	Skor Total	25	26	28
	Persentase (%)	89,3	92,9	100
	Rata-rata %		94,06	

REKAPITULASI HASIL PENGAMATAN KEGIATAN SISWA DALAM PELAKSANAAN MODEL PICTORIAL RIDDLE PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI UANG DAN PENGELOLAAN UANG DI KELAS EKSPERIMEN

Petunjuk Penggunaan

Berilah tanda cek ($\sqrt{}$) pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan jika deskriptor yang disediakan tampak.

Skala Penilaian	Penjelasan
Skor 1	Jika satu deskriptor tampak
Skor 2	Jika dua deskriptor tampak
Skor 3	Jika tiga deskriptor tampak
Skor 4	Jika empat deskriptor tampak

Berikut ini tabel pengamatan kegiatan guru dalam pelaksanaan model *pictorial riddle*.

Aspek yang	D. L. C.		Niai	
Diamati	Deskriptor	Pert I	ert I Pert II P	
Siswa	Siswa tidak terlambat memasuki kelas			
mempersiapkan	Siswa duduk dengan tenang	2	4	4
diri menerima	Siswa menyiapkan alat tulis	3	4	4
pelajaran.	Siswa tertib dan rapi			
Siswa	Siswa mendengarkan penjelasan guru			
mendengarkan	dengan antusias.			
penjelasan guru	Siswa memperhatikan guru.			
saat menjelaskan	Siswa mencatat hal-hal penting yang	3	3	4
tugas kelompok.	disampaikan oleh guru.			
	Siswa tidak melakukan kegiatan lain			
	selain mendengarkan penjelasan.			
Siswa aktif dalam	Siswa ikut menyelesaikan gambar			
berdiskusi.	riddle.			
	Siswa melakukan tanya jawab dengan			
	teman kelompoknya tentang topik			
	masalah.	3	4	4
	Siswa menyampaikan pendapat dengan			
	baik dan menghargai pendapat teman.			
	Siswa mengikuti diskusi dengan			
	antusias.			
Siswa bertanya	Siswa dapat menjawab pertanyaan			
jawab dengan	yang diajukan guru.			
guru.	Siswa aktif dalam menjawab			
	pertanyaan.			
	Siswa menyampaikan pendapat atau	3	4	4
	jawaban dengan bahasa yang santun.			
	Siswa mengikuti kegiatan tanya jawab			
	dengan antusias.			

Aspek yang	D 1 : 4		Niai	
Diamati	Deskriptor	Pert I	Pert II	Pert III
Siswa mengikuti	Siswa melakukan diskusi sesuai			
langkah-langkah	dengan arahan guru.			
pembelajaran	Siswa memikirkan jawaban dari			
dengan baik sesuai	permasalahan yang diberikan guru.	4		4
dengan model	Siswa berdiskusi dengan anggota	4	4	4
pictorial riddle	kelompoknya.			
	Siswa menyampaikan hasil diskusi			
	kelompoknya.			
Siswa	Siswa tidak gaduh saat temannya			
berkompetisi	menyampaikan jawaban atas tugas			
dengan tertib dan	yang didapat.		3	
sportif.	Siswa tidak berbuat curang.	3		4
	Siswa bersikap sportif.			
	Siswa bekerjasama dengan baik dalam kelompok.			
Siswa mengerjakan soal evaluasi.	Siswa mengerjakan soal sesuai dengan instruksi			
	Siswa mengerjakan soal dengan tenang	3	4	4
	Siswa tidak mencontek			
	Siswa menyelesaikan soal dengan tepat			
	waktu			
	Skor Total		26	28
	Persentase (%)		92,9	100
	Rata-rata (%)		90,5	

Purbalingga, April 2015

Guru Kelas III

Sudjatmo S.Pd.

NIP 19590501 198201 1 012

REKAPITULASI HASIL PENILAIAN PERFOMANSI GURU DALAM MERENCANAKAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APKG I DI KELAS EKSPERIMEN

A. Identitas Peneliti

1. Nama : Ratih Sulistiyani 2. NIM : 1401411330

3. Tempat Penelitian : SD Negeri 1 Karangmanyar

4. Kelas : III (tiga)

5. Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (2 jp) 6. Tanggal : 8, 15 dan 22 April 2015

B. Petunjuk Penggunaan

Berilah tanda cek ($\sqrt{}$), jika deskriptor yang disediakan tampak. Skor penilaian terhadap deskriptor yang tampak pada kolom aspek yang diamati yakni:

Satu mendapatkan skor 1 Dua mendapatkan skor 2 Tiga mendapatkan skor 3 Empat mendapatkan skor 4

No	Aspek yang	Dockminton	Deskriptor Skor		
110	diamati	Deskriptor	Pert 1	Pert 2	Pert 3
1.	Indikator pembelajaran	Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa, satuan pendidikan, dan potensi daerah. Digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian. Menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur/diobservasi	3	3	3
2.	Tujuan pembelajaran	Berisi kompetensi yang operasional yang dapat dicapai. Dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang operasional dari kompetensi dasar. Minimal memuat komponen siswa, kata kerja operasional, kondisi, dan materi. Berurutan secara logis dari yang mudah ke yang sukar, dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang konkret ke yang abstrak, dan dari ingatan hingga kreasi.	4	4	4

4.	Materi ajar Alokasi waktu	Materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan. Ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi. Sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Sesuai dengan perkembangan IPTEK. Mencantumkan alokasi waktu secara keseluruhan.	3	3	3
		Mencantumkan waktu untuk setiap kegiatan awal, inti, dan kegiatan akhir. Alokasi waktu untuk kegiatan inti lebih dari jumlah waktu kegiatan awal dan akhir. Alokasi waktu sesuai dengan materi.	4	4	4
5.	Metode pembelajaran	Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran. Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa mencapai kompetensi dasar. Menggunakan multimetode.	4	4	4
6.	Kegiatan pembelajaran	Dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Memuat kegiatan awal, inti, dan kegiatan akhir dan dilakukan secara sistematis serta sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.	4	4	4
7.	Penilaian	Sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi. Memuat teknik tes dan nontes. Mengarah ke berpikir tingkat tinggi. Instrumen penilaian disertai kunci jawaban dan kriteria penilaian.	3	3	3
8.	Sumber belajar/media	Penentuan sumber belajar/media didasarkan pada SK dan KD. Penentuan sumber belajar/media didasarkan pada materi ajar dan kegiatan peembelajaran. Penentuan sumber belajar/media didasarkan pada indikator pencapaian	3	3	3

kompetensi.			
Penentuan sumber belajar/media sesuai			
dengan lingkungan siswa (misal:			
referensi tertulis, lingkungan,			
narasumber, TV, dll).			
Skor Perolehan	29	29	29
Nilai APKG I (%)	87,5	87,5	87,5
Rata-rata (%)		87,5	

Skor maksimal = 32

 $skor = \frac{skor \, perolehan}{skor \, maksimal} \, x \, 100$

Purbalingga, April 2015

Guru Kelas III

Sudjatmo S.Pd.

NIP 19590501 198201 1 012

REKAPITULASI HASIL PENILAIAN PERFOMANSI GURU DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APKG II DI KELAS EKSPERIMEN

A. Identitas Peneliti

1. Nama : Ratih Sulistiyani 2. NIM : 1401411330

3. Tempat Penelitian : SD Negeri 1 Karangmanyar

4. Kelas : III (tiga)

5. Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (2 jp) 6. Tanggal : 8, 15 dan 22 April 2015

B. Petunjuk Penggunaan

Berilah tanda cek ($\sqrt{}$), jika deskriptor yang disediakan tampak. Skor penilaian terhadap deskriptor yang tampak pada kolom aspek yang diamati yakni:

Satu mendapatkan skor 1 Dua mendapatkan skor 2 Tiga mendapatkan skor 3 Empat mendapatkan skor 4

	A amala wana			Skor	
No	Aspek yang Diamati	Deskriptor	Pert 1	Pert 2	Pert 3
1.	Kegiatan pendahulan Dalam kegiatan pendahuluan, guru:	Memotivasi siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai isi silabus.	4	3	4
2.	Eksplorasi Dalam kegiatan	Melibatkan siswa mencari informasi yang luas dan dalam tentang materi daur air. Menggunakan beragam metode	3	4	4
	eksplorasi, guru:	pembelajaran, media pembelajaran,			

		dan sumber belajar lain.			
		Memfasilitasi terjadinya interaksi			
		antarasiswa serta antara siswa dan			
		guru, lingkungan, dan sumber			
		belajar lainnya.			
		Melibatkan siswa secara aktif.			
3.	Elaborasi 1	Membiasakan siswa membaca dan			
		menulis yang beragam melalui			
		tugas-tugas tertentu yang			
	Dalam kegiatan	bermakna.			
	elaborasi, guru:	Memfasilitasi siswa melalui			
	Glas stast, gura.	pemberian tugas, diskusi, dan lain-			
		lain untuk memunculkan gagasan			
		baru baik secara lisan maupun			
		tertulis.			
		Memberi kesempatan untuk	3	4	4
		berpikir, menganalisis,			
		menyelesaikan masalah dan			
		bertindak tanpa rasa takut.			
		Memfasilitasi siswa dalam			
		pembelajaran kooperatif dan kolaboratif.			
		Kolaboratii.			
4	Flahorasi 2	Memfacilitaci cicwa herkompetici			
4.	Elaborasi 2	Memfasilitasi siswa berkompetisi			
4.	Elaborasi 2	secara sehat untuk meningkatkan			
4.		secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.			
4.	Dalam kegiatan	secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Memfasilitasi siswa membuat			
4.		secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan			
4.	Dalam kegiatan	secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara	4	4	2
4.	Dalam kegiatan	secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok .	4	4	3
4.	Dalam kegiatan	secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok . Memfasilitasi siswa untuk	4	4	3
4.	Dalam kegiatan	secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja individual	4	4	3
4.	Dalam kegiatan	secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok.	4	4	3
4.	Dalam kegiatan	secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa melakukan	4	4	3
4.	Dalam kegiatan	secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok . Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa melakukan pameran, turnamen, festival, serta	4	4	3
·	Dalam kegiatan elaborasi, guru:	secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan.	4	4	3
4. 5.	Dalam kegiatan	secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok . Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan. Memberikan umpan balik positif	4	4	3
·	Dalam kegiatan elaborasi, guru:	secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan,	4	4	3
·	Dalam kegiatan elaborasi, guru: Konfirmasi 1	secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah	4	4	3
·	Dalam kegiatan elaborasi, guru: Konfirmasi 1	secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan siswa.	4	4	3
·	Dalam kegiatan elaborasi, guru: Konfirmasi 1 Dalam kegiatan konfirmasi,	secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan siswa. Memberikan konfirmasi terhadap			
·	Dalam kegiatan elaborasi, guru: Konfirmasi 1	secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan siswa. Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi siswa	4	4	3
·	Dalam kegiatan elaborasi, guru: Konfirmasi 1 Dalam kegiatan konfirmasi,	secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan siswa. Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi siswa melalui berbagai sumber.			
·	Dalam kegiatan elaborasi, guru: Konfirmasi 1 Dalam kegiatan konfirmasi,	secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok . Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan siswa. Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi siswa melalui berbagai sumber. Memfasilitasi siswa melakukan			
·	Dalam kegiatan elaborasi, guru: Konfirmasi 1 Dalam kegiatan konfirmasi,	secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok . Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan siswa. Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi siswa melalui berbagai sumber. Memfasilitasi siswa melakukan refleksi untuk memperoleh			
·	Dalam kegiatan elaborasi, guru: Konfirmasi 1 Dalam kegiatan konfirmasi,	secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok . Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan siswa. Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi siswa melalui berbagai sumber. Memfasilitasi siswa melakukan			

		Memfasilitasi siswa untuk memperoleh pengalaman yang bermakna.					
6.	Konfirmasi 2 Dalam kegiatan	Berfungsi sebagai narasumber, fasilitator, dan membantu menyelesaikan masalah. Memberi acuan agar siswa dapat					
	konfirmasi, guru:	melakukan pengecekan hasil eksplorasi. Memberi informasi kepada siswa untuk bereksplorasi lebih jauh. Memberikan motivasi kepada siswa yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.	3	4	3		
7.	Kemampuan mengelola kelas	Pembelajaran dimulai dan diakhiri sesuai dengan rencana. Menciptakan iklim kelas yang kondusif. Tidak terjadi penundaan kegiatan selama pembelajaran. Tidak terjadi penyimpangan selama pembelajaran.	4	3	4		
8.	Ketepatan antara waktu dan materi pembelajaran.	Dimulai sesuai dengan rencana. Waktu digunakan dengan cermat. Tidak terburu-buru atau diperlambat. Diakhiri sesuai dengan rencana.	3	3	4		
9.	Menyampaikan materi sesuai dengan hierarki belajar dan karakter siswa.	Dari konkret ke abstrak. Materi berkaitan dengan materi lain. Bermuara pada simpulan. Dari hal yang telah diketahui oleh siswa.	4	4	4		
10.	Kegiatan penutup Dalam kegiatan penutup, guru:	Bersama-sama dengan siswa dan/atau sendiri membuat rangkuman/ simpulan pelajaran. Melakukan penilaian/refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling, dan/atau memberikan tugas, baik tugas	4	4	4		

individual maupu kelompok sesuai dengan hasil belajar pesrta didik, menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.			
Skor Perolehan	36	37	38
Nilai APKG II (%)		92,5	95
Rata-rata (%)		92,5	

Skor maksimal = 40

 $skor = \frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal}\ x\ 100$

Purbalingga, April 2015

Guru Kelas III

Sudjatmo S.Pd.

NIP 19590501 198201 1 012

REKAPITULASI HASIL PENGAMATAN KEGIATAN GURU DALAM PELAKSANAAN MODEL *PICTORIAL RIDDLE*PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI UANG DI KELAS KONTROL

Petunjuk Penggunaan

Berilah tanda cek ($\sqrt{}$) pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan jika deskriptor yang disediakan tampak.

Skala Penilaian	Penjelasan
Skor 1	Jika satu deskriptor tampak
Skor 2	Jika dua deskriptor tampak
Skor 3	Jika tiga deskriptor tampak
Skor 4	Jika empat deskriptor tampak

Berikut ini tabel pengamatan kegiatan guru dalam pelaksanaan model *pictorial riddle*.

Aspek yang	D 1 1 4		Nilai	
Diamati	Deskriptor	Pert I	Pert II	Pert III
Guru membentuk kelompok diskusi siswa	Guru membagi kelompok secara heterogen sesuai dengan tingkat kecerdasan siswa. Pembentukkan kelompok dilakukan secara jelas. Pembentukkan kelompok secara efisien. Guru memberikan penjelasan tujuan pembentukkan kelompok.	3	4	4
Guru memberikan lembar kerja siswa.	Pembagian lembar kerja siswa dilakukan secara efisien Pembagian lembar kerja disertai dengan penjelasan dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa Lembar kerja siswa yang disediakan cukup untuk semua kelompok Permasalahan pada lembar kerja jelas dan mudah dipahami siswa	3	4	4
Guru menunjukkan gambar <i>riddle</i> sebagai permasalahan yang harus diselesaikan siswa.	Gambar riddle sesuai dengan materi yang disampaikan Gambar riddle yang ditunjukkan dapat terlihat dengan jelas oleh siswa Gambar riddle dapat dipahami oleh siswa Gambar riddle dapat memunculkan rasa ingin tahun siswa	0	0	0

Aspek yang	Dedotator	Nilai			
Diamati	Deskriptor	Pert I	Pert II	Pert III	
Guru membimbing	Guru memberikan pertanyaan yang dapat merangsang siswa berpikir kritis				
siswa	Guru memberikan pertanyaan yang				
memecahkan	mengarah ke pertanyaan selanjutnya				
gambar <i>riddle</i>	Guru memberikan pertanyaan sesuai				
dengan	dengan materi	0	0	0	
mengajukan	Guru memberikan pertanyaan sesuai				
pertanyaan	dengan permasalahan gambar <i>riddle</i>				
kepada siswa.	dengan permasaranan gambar raare				
Guru memberi	Guru memberi kesempatan kepada				
kesempatan dan	siswa untuk menyampaikan pendapat				
membimbing	Guru membimbing siswa untuk				
siswa untuk	berdiskusi kelompok				
melakukan diskusi	Guru membimbing siswa untuk	4	4	4	
kelompok.	menjalin kekompakan dan saling				
	menghormati dalam kelompok				
	Guru memperhatikan diskusi tiap				
	kelompok				
Guru memberikan	Guru memberikan kesempatan kepada				
kesempatan	semua kelompok				
kepada siswa	Guru mengajukan pertanyaan kepada				
untuk	kelompok presentasi	4	4	4	
menyampaikan	Guru mengapresiasi hasil diskusi siswa	4	4	4	
hasil diskusi	Guru memberikan kesempatan				
	kelompok lain untuk memberikan				
	komentar				
Guru memberi	Guru menjelaskan tata cara				
kesempatan siswa	berpendapat				
untuk	Guru memberikan kesempatan				
berpendapat.	berpendapat secara merata	3	4	4	
	Guru memberikan tanggapan atas	3	+	4	
	pendapat siswa				
	Kegiatan mengutarakan pendapat				
	berlangsung secara efektif				
	Skor Total	17	20	20	
	Persentase (%)	60,7	71,5	71,5	
	Rata-rata (%)	67,9			

REKAPITULASI HASIL PENGAMATAN KEGIATAN SISWA DALAM PELAKSANAAN MODEL PICTORIAL RIDDLE PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI UANG DI KELAS KONTROL

Petunjuk Penggunaan

Berilah tanda cek ($\sqrt{}$) pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan jika deskriptor yang disediakan tampak.

Skala Penilaian	Penjelasan
Skor 1	Jika satu deskriptor tampak
Skor 2	Jika dua deskriptor tampak
Skor 3	Jika tiga deskriptor tampak
Skor 4	Jika empat deskriptor tampak

Berikut ini tabel pengamatan kegiatan guru dalam pelaksanaan model *pictorial riddle*.

Aspek yang	Dodovinton	Niai		
Diamati	Deskriptor	Pert I	Pert II	Pert III
Siswa	Siswa tidak terlambat memasuki kelas			
mempersiapkan	Siswa duduk dengan tenang	3	4	4
diri menerima	Siswa menyiapkan alat tulis)	4	4
pelajaran.	Siswa tertib dan rapi			
Siswa	Siswa mendengarkan penjelasan guru			
mendengarkan	dengan antusias.			
penjelasan guru	Siswa memperhatikan guru.			
saat menjelaskan	Siswa mencatat hal-hal penting yang	3	4	4
tugas kelompok.	disampaikan oleh guru.			
	Siswa tidak melakukan kegiatan lain			
	selain mendengarkan penjelasan.			
Siswa aktif dalam	Siswa ikut menyelesaikan gambar			
berdiskusi.	riddle.	_		
	Siswa melakukan tanya jawab dengan			
	teman kelompoknya tentang topik			
	masalah.	4	4	4
	Siswa menyampaikan pendapat dengan			
	baik dan menghargai pendapat teman.			
	Siswa mengikuti diskusi dengan			
	antusias.			
Siswa bertanya	Siswa dapat menjawab pertanyaan			
jawab dengan	yang diajukan guru.			
guru.	Siswa aktif dalam menjawab			
	pertanyaan.	2	, A	A
	Siswa menyampaikan pendapat atau	3	4	4
	jawaban dengan bahasa yang santun.			
	Siswa mengikuti kegiatan tanya jawab			
	dengan antusias.			

Aspek yang	D 1 : 4		Niai	
Diamati	Deskriptor	Pert I	Pert II	Pert III
Siswa mengikuti	Siswa melakukan diskusi sesuai			
langkah-langkah	dengan arahan guru.			
pembelajaran	Siswa memikirkan jawaban dari			
dengan baik sesuai	permasalahan yang diberikan guru.		0	0
dengan model	Siswa berdiskusi dengan anggota	0 0		0
pictorial riddle	kelompoknya.			
	Siswa menyampaikan hasil diskusi			
	kelompoknya.			
Siswa	Siswa tidak gaduh saat temannya			
berkompetisi	menyampaikan jawaban atas tugas			
dengan tertib dan	yang didapat.			
sportif.	Siswa tidak berbuat curang.	4 3		4
	Siswa bersikap sportif.			
	Siswa bekerjasama dengan baik dalam			
	kelompok.			
Siswa	Siswa mengerjakan soal sesuai dengan			
mengerjakan soal	instruksi			
evaluasi.	Siswa mengerjakan soal dengan tenang			
	Siswa tidak mencontek	3	4	4
	Siswa menyelesaikan soal dengan tepat	1		
	waktu			
	Skor Total		27	24
	Persentase (%)	71,5	96,4	85,7
	Rata-rata (%)		84,5	

Purbalingga, April 2015

Guru Kelas III

Supriyanti, S.Pd. SD.

NIP 19671217 199403 2 005

REKAPITULASI HASIL PENILAIAN PERFOMANSI GURU DALAM MERENCANAKAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APKG I DI KELAS KONTROL

A. Identitas Peneliti

1. Nama : Ratih Sulistiyani 2. NIM : 1401411330

3. Tempat Penelitian : SD Negeri 2 Grecol

4. Kelas : III (tiga)

5. Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (2 jp) 6. Tanggal : 7, 14 dan 21 April 2015

B. Petunjuk Penggunaan

Berilah tanda cek ($\sqrt{}$), jika deskriptor yang disediakan tampak. Skor penilaian terhadap deskriptor yang tampak pada kolom aspek yang diamati yakni:

Satu mendapatkan skor 1 Dua mendapatkan skor 2 Tiga mendapatkan skor 3 Empat mendapatkan skor 4

Nie	Aspek yang	Dochminton		Skor	
No	diamati	Deskriptor	Pert 1	Pert 2	Pert 3
1.	Indikator pembelajaran	Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa, satuan pendidikan, dan potensi daerah. Digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian. Menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur/diobservasi	4	3	3
2.	Tujuan pembelajaran	Berisi kompetensi yang operasional yang dapat dicapai. Dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang operasional dari kompetensi dasar. Minimal memuat komponen siswa, kata kerja operasional, kondisi, dan materi. Berurutan secara logis dari yang mudah ke yang sukar, dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang konkret ke yang abstrak, dan dari ingatan hingga	4	4	4

		kreasi.			
4.	Materi ajar Alokasi waktu	Materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan. Ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi. Sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Sesuai dengan perkembangan IPTEK. Mencantumkan alokasi waktu secara keseluruhan. Mencantumkan waktu untuk setiap kegiatan awal, inti, dan kegiatan akhir. Alokasi waktu untuk kegiatan inti lebih dari jumlah waktu kegiatan awal dan akhir. Alokasi waktu sesuai dengan materi.	4	4	3
5.	Metode pembelajaran	Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran. Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa mencapai kompetensi dasar. Menggunakan multimetode.	3	3	3
6.	Kegiatan pembelajaran	Dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Memuat kegiatan awal, inti, dan kegiatan akhir dan dilakukan secara sistematis serta sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.	3	3	3
7.	Penilaian	Sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi. Memuat teknik tes dan nontes. Mengarah ke berpikir tingkat tinggi. Instrumen penilaian disertai kunci jawaban dan kriteria penilaian.	3	3	3
8.	Sumber belajar/media	Penentuan sumber belajar/media didasarkan pada SK dan KD. Penentuan sumber belajar/media didasarkan pada materi ajar dan kegiatan peembelajaran. Penentuan sumber belajar/media	3	3	3

didasarkan pada indikator pencapaian			
kompetensi.			
Penentuan sumber belajar/media sesuai			
dengan lingkungan siswa (misal:			
referensi tertulis, lingkungan,			
narasumber, TV, dll).			
Skor Perolehan	27	27	27
Nilai APKG I	84,37	84,37	84,37
Rata-rata		84,37	•

Skor maksimal = 32

 $skor = \frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal}\ x\ 100$

Purbalingga, April 2015

Guru Kelas III

Supriyanti, S.Pd. SD.

NIP 19671217 199403 2 005

REKAPITULASI HASIL PENILAIAN PERFOMANSI GURU DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APKG II DI KELAS KONTROL

A. Identitas Peneliti

7. Nama : Ratih Sulistiyani 8. NIM : 1401411330

9. Tempat Penelitian : SD Negeri 2 Grecol

10. Kelas : III (tiga)

11. Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (2 jp) 12. Tanggal : 7, 14 dan 21 April 2015

B. Petunjuk Penggunaan

Berilah tanda cek ($\sqrt{}$), jika deskriptor yang disediakan tampak. Skor penilaian terhadap deskriptor yang tampak pada kolom aspek yang diamati yakni:

Satu mendapatkan skor 1 Dua mendapatkan skor 2 Tiga mendapatkan skor 3 Empat mendapatkan skor 4

N.T.	Aspek yang	D 1 : 4		Skor	
No	Diamati	Deskriptor	Pert 1	Pert 2	Pert 3
1.	Kegiatan pendahulan Dalam kegiatan pendahuluan, guru:	Memotivasi siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai isi silabus.	3	3	4
2.	Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi, guru:	Melibatkan siswa mencari informasi yang luas dan dalam tentang materi daur air. Menggunakan beragam metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain.	3	3	3

	T	T .	ı	1	
		Memfasilitasi terjadinya interaksi antarasiswa serta antara siswa dan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya. Melibatkan siswa secara aktif.			
3.	Elaborasi 1 Dalam kegiatan elaborasi, guru:	Membiasakan siswa membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna. Memfasilitasi siswa melalui pemberian tugas, diskusi, dan lainlain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis. Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah dan bertindak tanpa rasa takut. Memfasilitasi siswa dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif.	3	4	3
4.	Elaborasi 2 Dalam kegiatan elaborasi, guru:	Memfasilitasi siswa berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok. Memfasilitasi siswa melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan.	3	3	3
5.	Konfirmasi 1 Dalam kegiatan konfirmasi, guru:	Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan siswa. Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi siswa melalui berbagai sumber. Memfasilitasi siswa melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan. Memfasilitasi siswa untuk	3	3	4

		memperoleh pengalaman yang bermakna.			
6.	Konfirmasi 2 Dalam kegiatan konfirmasi, guru:	Berfungsi sebagai narasumber, fasilitator, dan membantu menyelesaikan masalah. Memberi acuan agar siswa dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi. Memberi informasi kepada siswa untuk bereksplorasi lebih jauh. Memberikan motivasi kepada siswa yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.	2	3	3
7.	Kemampuan mengelola kelas	Pembelajaran dimulai dan diakhiri sesuai dengan rencana. Menciptakan iklim kelas yang kondusif. Tidak terjadi penundaan kegiatan selama pembelajaran. Tidak terjadi penyimpangan selama pembelajaran.	4	4	4
8.	Ketepatan antara waktu dan materi pembelajaran.	Dimulai sesuai dengan rencana. Waktu digunakan dengan cermat. Tidak terburu-buru atau diperlambat. Diakhiri sesuai dengan rencana.	3	4	4
9.	Menyampaikan materi sesuai dengan hierarki belajar dan karakter siswa.	Dari konkret ke abstrak. Materi berkaitan dengan materi lain. Bermuara pada simpulan. Dari hal yang telah diketahui oleh siswa.	4	4	3
10.	Kegiatan penutup Dalam kegiatan penutup, guru:	Bersama-sama dengan siswa dan/atau sendiri membuat rangkuman/ simpulan pelajaran. Melakukan penilaian/refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling, dan/atau memberikan tugas, baik tugas individual maupu kelompok sesuai	4	4	4

dengan hasil belajar pesrta didik, menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.			
Skor Perolehan	32	38	32
Nilai APKG II (%)	80	95	80
Rata-rata		85	

Skor maksimal = 40

 $skor = \frac{skor \, perolehan}{skor \, maksimal} \, x \, 100$

Purbalingga, April 2015

Guru Kelas III

Supriyanti, S.Pd. SD.

NIP 19671217 199403 2 005



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KARANGMANYAR

Alamat: Jl. Soekarno-Hatta Karangmanyar Kecamatan Kalimanah, 53371

DAFTAR NILAI TES AWAL KELAS EKSPERIMEN

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai
1.	Aviana Saputri	Perempuan	40
2.	Nurdiansyah Saputra	Laki-laki	47
3.	Saeful Ma'arif	Laki-laki	43
4.	Afran Indra Maulana	Laki-laki	46
5.	Agustina Dwi Lestari	Perempuan	43
6.	Andika Dwi Prasetyo	Laki-laki	60
7.	Anisa Tri Hartanti	Perempuan	40
8.	Apriliyani Nur Azizah	Perempuan	43
9.	Bayu Nur Jati	Laki-laki	36
10.	Dipa Agista Atthoriq	Laki-laki	60
11.	Falen Bilal Fauzan	Laki-laki	57
12.	Feronata Kholda .S	Perempuan	50
13.	Gendis Pambayun	Perempuan	63
14.	Mar'ah Baitus Solihah	Perempuan	57
15.	Safitri Meliana	Perempuan	40
16.	Sheva Aditya Ramadhan	Laki-laki	43
17.	Syamsul Hidayat	Laki-laki	57
18.	Sylla Hiba Al Rasya	Perempuan	43
19.	Yaniarti Rohmah	Perempuan	53
20.	Yanuar Pria Prayogi	Laki-laki	53
21.	Alif Nur Hidayat	Laki-laki	40
22.	Keisya Cinta Ramadan	Perempuan	63
23.	Rizky Fadilah	Laki-laki	63
24.	Dimas Mukti Rahayu	Laki-laki	60



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI 2 GRECOL

Alamat: Jl. Raya Grecol Kecamatan Kalimanah, 53371

DAFTAR NILAI TES AWAL KELAS KONTROL

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai
1.	Imam Nur Dafa	Laki-laki	53
2.	Imam Nur Dafi	Laki-laki	17
3.	Aliyah Septiyana	Perempuan	30
4.	Ferdiansyah Aprilian	Laki-laki	37
5.	Menik	Perempuan	53
6.	Septa Adek Pangestu	Perempuan	43
7.	Zaki Agua Setiawan	Laki-laki	53
8.	Alvin Prasetya	Laki-laki	50
9.	Eka Wahyudi	Laki-laki	57
10.	Erna Sari Dewi	Perempuan	50
11.	Gita Utari	Perempuan	47
12.	Mutia Lutfi	Perempuan	40
13.	Nurul Soleh	Perempuan	57
14.	Riska Veliana Agesti	Perempuan	57
15.	Umi Hikmawati	Perempuan	60
16.	Wicaksono Bayu Prasetya	Laki-laki	57
17.	Zuleika Zuhdiyyah	Perempuan	40
18.	Nayla Fiantika	Perempuan	43
19.	Nabila Sabrina Azkya	Perempuan	60
20.	Ambaliki Rafif Nurvadi	Laki-laki	53
21.	Desy Tri Yani	Perempuan	37
22.	Nida Wafa Karimah	Laki-laki	43
23.	Mutie Ahsan Sunarko	Laki-laki	50
24.	Nur Langit Harlim Wijaya	Laki-laki	57



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KARANGMANYAR

Alamat: Jl. Soekarno-Hatta Karangmanyar Kecamatan Kalimanah, 53371

DAFTAR NILAI TES AKHIR KELAS EKSPERIMEN

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai
1.	Aviana Saputri	Perempuan	70
2.	Nurdiansyah Saputra	Laki-laki	73
3.	Saeful Ma'arif	Laki-laki	83
4.	Afran Indra Maulana	Laki-laki	77
5.	Agustina Dwi Lestari	Perempuan	73
6.	Andika Dwi Prasetyo	Laki-laki	83
7.	Anisa Tri Hartanti	Perempuan	86
8.	Apriliyani Nur Azizah	Perempuan	90
9.	Bayu Nur Jati	Laki-laki	83
10.	Dipa Agista Atthoriq	Laki-laki	87
11.	Falen Bilal Fauzan	Laki-laki	77
12.	Feronata Kholda .S	Perempuan	87
13.	Gendis Pambayun	Perempuan	93
14.	Mar'ah Baitus Solihah	Perempuan	97
15.	Safitri Meliana	Perempuan	70
16.	Sheva Aditya Ramadhan	Laki-laki	80
17.	Syamsul Hidayat	Laki-laki	83
18.	Sylla Hiba Al Rasya	Perempuan	77
19.	Yaniarti Rohmah	Perempuan	90
20.	Yanuar Pria Prayogi	Laki-laki	73
21.	Alif Nur Hidayat	Laki-laki	80
22.	Keisya Cinta Ramadan	Perempuan	77
23.	Rizky Fadilah	Laki-laki	90
24.	Dimas Mukti Rahayu	Laki-laki	83



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI 2 GRECOL

Alamat: Jl. Raya Grecol Kecamatan Kalimanah, 53371

DAFTAR NILAI TES AKHIR KELAS KONTROL

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai
1.	Imam Nur Dafa	Laki-laki	73
2.	Imam Nur Dafi	Laki-laki	70
3.	Aliyah Septiyana	Perempuan	67
4.	Ferdiansyah Aprilian	Laki-laki	63
5.	Menik	Perempuan	73
6.	Septa Adek Pangestu	Perempuan	77
7.	Zaki Agua Setiawan	Laki-laki	83
8.	Alvin Prasetya	Laki-laki	70
9.	Eka Wahyudi	Laki-laki	67
10.	Erna Sari Dewi	Perempuan	87
11.	Gita Utari	Perempuan	77
12.	Mutia Lutfi	Perempuan	70
13.	Nurul Soleh	Perempuan	67
14.	Riska Veliana Agesti	Perempuan	93
15.	Umi Hikmawati	Perempuan	73
16.	Wicaksono Bayu Prasetya	Laki-laki	93
17.	Zuleika Zuhdiyyah	Perempuan	70
18.	Nayla Fiantika	Perempuan	83
19.	Nabila Sabrina Azkya	Perempuan	80
20.	Ambaliki Rafif Nurvadi	Laki-laki	63
21.	Desy Tri Yani	Perempuan	73
22.	Nida Wafa Karimah	Laki-laki	70
23.	Mutie Ahsan Sunarko	Laki-laki	80
24.	Nur Langit Harlim Wijaya	Laki-laki	77



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KARANGMANYAR

Alamat: Jl. Soekarno-Hatta Karangmanyar Kecamatan Kalimanah, 53371

DAFTAR NILAI PSIKOMOTOR KELAS EKSPERIMEN

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai
1.	Aviana Saputri	Perempuan	87,5
2.	Nurdiansyah Saputra	Laki-laki	75
3.	Saeful Ma'arif	Laki-laki	87,5
4.	Afran Indra Maulana	Laki-laki	100
5.	Agustina Dwi Lestari	Perempuan	87,5
6.	Andika Dwi Prasetyo	Laki-laki	75
7.	Anisa Tri Hartanti	Perempuan	75
8.	Apriliyani Nur Azizah	Perempuan	100
9.	Bayu Nur Jati	Laki-laki	75
10.	Dipa Agista Atthoriq	Laki-laki	100
11.	Falen Bilal Fauzan	Laki-laki	87,5
12.	Feronata Kholda .S	Perempuan	100
13.	Gendis Pambayun	Perempuan	100
14.	Mar'ah Baitus Solihah	Perempuan	75
15.	Safitri Meliana	Perempuan	87,5
16.	Sheva Aditya Ramadhan	Laki-laki	100
17.	Syamsul Hidayat	Laki-laki	100
18.	Sylla Hiba Al Rasya	Perempuan	87,5
19.	Yaniarti Rohmah	Perempuan	75
20.	Yanuar Pria Prayogi	Laki-laki	100
21.	Alif Nur Hidayat	Laki-laki	100
22.	Keisya Cinta Ramadan	Perempuan	87,5
23.	Rizky Fadilah	Laki-laki	100
24.	Dimas Mukti Rahayu	Laki-laki	100



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI 2 GRECOL

Alamat: Jl. Raya Grecol Kecamatan Kalimanah, 53371

DAFTAR NILAI PSIKOMOTOR KELAS KONTROL

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai
1.	Imam Nur Dafa	Laki-laki	87,5
2.	Imam Nur Dafi	Laki-laki	75
3.	Aliyah Septiyana	Perempuan	100
4.	Ferdiansyah Aprilian	Laki-laki	87,5
5.	Menik	Perempuan	100
6.	Septa Adek Pangestu	Perempuan	75
7.	Zaki Agua Setiawan	Laki-laki	87,5
8.	Alvin Prasetya	Laki-laki	75
9.	Eka Wahyudi	Laki-laki	75
10.	Erna Sari Dewi	Perempuan	100
11.	Gita Utari	Perempuan	87,5
12.	Mutia Lutfi	Perempuan	87,5
13.	Nurul Soleh	Perempuan	75
14.	Riska Veliana Agesti	Perempuan	87,5
15.	Umi Hikmawati	Perempuan	100
16.	Wicaksono Bayu Prasetya	Laki-laki	75
17.	Zuleika Zuhdiyyah	Perempuan	100
18.	Nayla Fiantika	Perempuan	87,5
19.	Nabila Sabrina Azkya	Perempuan	75
20.	Ambaliki Rafif Nurvadi	Laki-laki	75
21.	Desy Tri Yani	Perempuan	87,5
22.	Nida Wafa Karimah	Laki-laki	100
23.	Mutie Ahsan Sunarko	Laki-laki	75
24.	Nur Langit Harlim Wijaya	Laki-laki	87,5



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KARANGMANYAR

Alamat: Jl. Soekarno-Hatta Karangmanyar Kecamatan Kalimanah, 53371

DAFTAR NILAI AFEKTIF KELAS EKSPERIMEN

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai	Kriteria
1.	Aviana Saputri	Perempuan	3,4	A-
2.	Nurdiansyah Saputra	Laki-laki	2,5	A
3.	Saeful Ma'arif	Laki-laki	3,2	B+
4.	Afran Indra Maulana	Laki-laki	3,5	A-
5.	Agustina Dwi Lestari	Perempuan	3,3	B+
6.	Andika Dwi Prasetyo	Laki-laki	3,1	B+
7.	Anisa Tri Hartanti	Perempuan	3,3	B+
8.	Apriliyani Nur Azizah	Perempuan	2,8	В
9.	Bayu Nur Jati	Laki-laki	3	В
10.	Dipa Agista Atthoriq	Laki-laki	3,1	B+
11.	Falen Bilal Fauzan	Laki-laki	3,6	A-
12.	Feronata Kholda .S	Perempuan	3,7	A
13.	Gendis Pambayun	Perempuan	3,3	B+
14.	Mar'ah Baitus Solihah	Perempuan	3,1	B+
15.	Safitri Meliana	Perempuan	3,2	B+
16.	Sheva Aditya Ramadhan	Laki-laki	3,5	A-
17.	Syamsul Hidayat	Laki-laki	3,7	A
18.	Sylla Hiba Al Rasya	Perempuan	3,3	B+
19.	Yaniarti Rohmah	Perempuan	3,1	B+
20.	Yanuar Pria Prayogi	Laki-laki	3,2	B+
21.	Alif Nur Hidayat	Laki-laki	3,4	A-
22.	Keisya Cinta Ramadan	Perempuan	2,9	В
23.	Rizky Fadilah	Laki-laki	3,5	A-
24.	Dimas Mukti Rahayu	Laki-laki	2,9	В



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI 2 GRECOL

Alamat: Jl. Raya Grecol Kecamatan Kalimanah, 53371

DAFTAR NILAI AFEKTIF KELAS KONTROL

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai	Kriteria
1.	Imam Nur Dafa	Laki-laki	2,9	В
2.	Imam Nur Dafi	Laki-laki	3	В
3.	Aliyah Septiyana	Perempuan	3,1	B+
4.	Ferdiansyah Aprilian	Laki-laki	3	В
5.	Menik	Perempuan	2,8	В
6.	Septa Adek Pangestu	Perempuan	2,9	В
7.	Zaki Agua Setiawan	Laki-laki	2,7	В
8.	Alvin Prasetya	Laki-laki	2,3	C+
9.	Eka Wahyudi	Laki-laki	2,9	В
10.	Erna Sari Dewi	Perempuan	2,8	В
11.	Gita Utari	Perempuan	2,8	В
12.	Mutia Lutfi	Perempuan	2,6	B-
13.	Nurul Soleh	Perempuan	3,7	A
14.	Riska Veliana Agesti	Perempuan	3,5	A-
15.	Umi Hikmawati	Perempuan	3,1	B+
16.	Wicaksono Bayu Prasetya	Laki-laki	3,2	B+
17.	Zuleika Zuhdiyyah	Perempuan	2,8	В
18.	Nayla Fiantika	Perempuan	2,8	В
19.	Nabila Sabrina Azkya	Perempuan	2,9	В
20.	Ambaliki Rafif Nurvadi	Laki-laki	3,1	B+
21.	Desy Tri Yani	Perempuan	2,6	B-
22.	Nida Wafa Karimah	Laki-laki	3,2	B+
23.	Mutie Ahsan Sunarko	Laki-laki	3,5	A-
24.	Nur Langit Harlim Wijaya	Laki-laki	2,6	B-



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KARANGMANYAR

Alamat: Jl. Soekarno-Hatta Karangmanyar Kecamatan Kalimanah, 53371

DAFTAR NILAI RATA-RATA KOGNITIF DAN PSIKOMOTOR KELAS EKSPERIMEN

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai
1.	Aviana Saputri	Perempuan	77
2.	Nurdiansyah Saputra	Laki-laki	74
3.	Saeful Ma'arif	Laki-laki	85
4.	Afran Indra Maulana	Laki-laki	86
5.	Agustina Dwi Lestari	Perempuan	79
6.	Andika Dwi Prasetyo	Laki-laki	80
7.	Anisa Tri Hartanti	Perempuan	82
8.	Apriliyani Nur Azizah	Perempuan	94
9.	Bayu Nur Jati	Laki-laki	80
10.	Dipa Agista Atthoriq	Laki-laki	92
11.	Falen Bilal Fauzan	Laki-laki	81
12.	Feronata Kholda .S	Perempuan	92
13.	Gendis Pambayun	Perempuan	96
14.	Mar'ah Baitus Solihah	Perempuan	88
15.	Safitri Meliana	Perempuan	77
16.	Sheva Aditya Ramadhan	Laki-laki	88
17.	Syamsul Hidayat	Laki-laki	90
18.	Sylla Hiba Al Rasya	Perempuan	81
19.	Yaniarti Rohmah	Perempuan	84
20.	Yanuar Pria Prayogi	Laki-laki	84
21.	Alif Nur Hidayat	Laki-laki	88
22.	Keisya Cinta Ramadan	Perempuan	81
23.	Rizky Fadilah	Laki-laki	94
24.	Dimas Mukti Rahayu	Laki-laki	90



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI 2 GRECOL

Alamat: Jl. Raya Grecol Kecamatan Kalimanah, 53371

DAFTAR NILAI RATA-RATA KOGNITIF DAN PSIKOMOTOR KELAS KONTROL

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai
1.	Imam Nur Dafa	Laki-laki	79
2.	Imam Nur Dafi	Laki-laki	72
3.	Aliyah Septiyana	Perempuan	80
4.	Ferdiansyah Aprilian	Laki-laki	73
5.	Menik	Perempuan	84
6.	Septa Adek Pangestu	Perempuan	76
7.	Zaki Agua Setiawan	Laki-laki	85
8.	Alvin Prasetya	Laki-laki	72
9.	Eka Wahyudi	Laki-laki	70
10.	Erna Sari Dewi	Perempuan	92
11.	Gita Utari	Perempuan	81
12.	Mutia Lutfi	Perempuan	77
13.	Nurul Soleh	Perempuan	70
14.	Riska Veliana Agesti	Perempuan	91
15.	Umi Hikmawati	Perempuan	84
16.	Wicaksono Bayu Prasetya	Laki-laki	86
17.	Zuleika Zuhdiyyah	Perempuan	82
18.	Nayla Fiantika	Perempuan	85
19.	Nabila Sabrina Azkya	Perempuan	78
20.	Ambaliki Rafif Nurvadi	Laki-laki	68
21.	Desy Tri Yani	Perempuan	79
22.	Nida Wafa Karimah	Laki-laki	82
23.	Mutie Ahsan Sunarko	Laki-laki	78
24.	Nur Langit Harlim Wijaya	Laki-laki	81

SURAT PENELITIAN

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Gedung Gd A2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon: 024-8508019 Laman: http://fip.unnes.ac.id.surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor

289/UN37.1.1.9/LT/2015

Lamp. Hal

: Ijin Penelitian

Kepada

Dengan Hormat,

Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama

: RATIH SULISTIYANI

: 1401411330

Topik

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

Keefektifan Model Pictorial Riddle dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 1

Karangmanyar

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 1 April 2015

a.n. Dekan

Koordinator PGSD Tegal

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

SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA DINAS PENDIDIKAN

UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN KALIMANAH SD NEGERI I KARANGMANYAR

Alamat: Jl. Soekarno-Hatta Karangmanyar Kecamatan Kalimanah, 53371

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/098/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wasim, S.Pd.SD.

NIP : 19630618 198608 1 004

Jabatan : Kepala Sekolah

Satuan Kerja : SD Negeri 1 Karangmanyar

Menerangkan bahwa

Nama : Ratih Sulistiyani NIM : 1401411330

Jurusan/ Prodi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar/ S1 UNNES

Telah melakukan penelitian pada SD Negeri 1 Karangmanyar, UPT Dinas Pendidikan

SD NEGERL1

Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga dari tanggal 6-25 April 2015. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

> Mithabagga, 30 April 2015 Kepah Sh Negeri I Karangmayar

Pd.8D. 0618 198608 I 004



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA DINAS PENDIDIKAN UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN KALIMANAH SD NEGERI 2 GRECOL

Desa Grecol RT. 03 RW. 01 Kode Pos 53371

SURAT KETERANGAN

Nomor: 420/029/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama

: Robiyah, S.Pd.SD.

NIP

: 19580716 197911 2 003

Jabatan

Kepala Sekolah

Satuan Kerja | SD Negeri 2 Grecol

Menerangkan bahwa

Nama

: Ratih Sulistiyani

NIM

: 1401411330

NEM : 140141133

Jurusan/ Prodi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar/ S1 UNNES

Telah melakukan penelitian tanggal 6-25 April 2015,

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Purbalingga, 2 Mei 2015 Kepala SD, Naperi 2 Grecol

Robiyin Pd.SD. 19330604 197402 2 003

DOKUMENTASI KELAS EKSPERIMEN



Kegiatan membuka pembelajaran



Guru menunjukkan gambar riddle



Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya



Kegiatan ice breaking



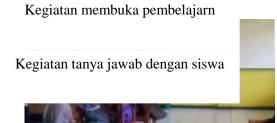
Guru membimbing siswa melakukan diskusi kelompok



Guru membimbing siswa melakukan presentasi hasil diskusi kelompok

DOKUMENTASI KELAS KONTROL

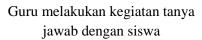




Guru menjelaska dengan met

Siswa mencata











mbimbing diskusi kelompok