

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING*
BERBANTU MEDIA *BIG BOOK* TERHADAP
KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMAHAMI MATERI
JENIS PEKERJAAN KELAS IV MI MIFTAHUL ULUM
LENGKIR TAHUN AJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

Dwi Ummu Kholifah

NIM: 1703096060

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Ummu Kholifah

NIM : 1703096060

Jurusan/Progam Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

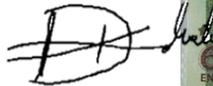
Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING*
BERBANTU MEDIA *BIG BOOK* TERHADAP
KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMAHAMI MATERI
JENIS PEKERJAAN KELAS IV MI MIFTAHUL ULUM
LENGKIR TAHUN AJARAN 2020/2021**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri,
kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 17 Juli 2021

Saya yang menyatakan,



Dwi Ummu Kholifah

NIM 1703096060



KEMENTERIAN AGAMA R.I.
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini :

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTU MEDIA *BIG BOOK* TERHADAP KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMAHAMI MATERI JENIS PEKERJAAN KELAS IV MI MIFTAHUL ULUM LENGKIR TAHUN AJARAN 2020/2021.**
Penulis : Dwi Ummu Kholifah
NIM : 1703096060
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 28 Oktober 2021

DEWAN PENGUJI

Ketua

Dra. H. Ani Hidavati, M.Pd
NIP. 196112051993032001

Sekretaris

Zuanita Adrivani, M.Pd
NIDN. 2022118601

Penguji I

Muhammad Rofiq, M.Pd
NIP. 1991101152019031013



Penguji II

Arsan Shanie, M.Pd
NIP. 199006262019031015

Pembimbing

Dra. H. Ani Hidavati, M.Pd
NIP. 196112051993032001

NOTA DINAS

Semarang, 17 Juli 2021

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

di Semarang

Assalamu 'alaikum wr. Wb

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Berbantu Media *Big Book* Terhadap Kemampuan Siswa dalam Memahami Materi Jenis Pejerjaan Kelas IV MI Mifatahul Ulum Lengkir tahun Ajaran 2020/2021.

Nama : Dwi Ummu Kholifah

NIM : 1703096060

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang munaqosyah.

Wassalamua 'alaikum wr. Wb.

Pembimbing 1,



Dra. Hj. Ani Hidayati M.Pd

NIP: 196112051993032001

ABSTRAK

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTU MEDIA *BIG BOOK* TERHADAP KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMAHAMI MATERI JENIS PEKERJAAN KELAS IV MI MIFTAHUL ULUM LENGKIR TAHUN AJARAN 2020/2021.**

Penulis : Dwi Ummu Kholifah

NIM : 1703096060

Skripsi ini dilatar belakangi oleh kurangnya kemampuan memahami materi jenis pekerjaan pada pelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi jenis pekerjaan kelas IV MI Miftahul Ulum Lengkir.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen model pre eksperimen dengan menggunakan design *One Group Pretest Posttest Control* yang dilaksanakan di MI Miftahul Ulum Lengkir. Penelitian ini juga merupakan penelitian populasi karena yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh populasi kelas yaitu kelas IV.

Dalam uji hipotesis, peneliti menggunakan uji *t-test*. Berdasarkan hasil perhitungan *t-tets* dengan taraf signifikasi 0,05 diperoleh $t_{hitung} = 9,430$ sedangkan $t_{tabel} = 2,306$ $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} berada di daerah penerimaan H_a yaitu ada pengaruh penggunaan metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi jenis pekerjaan kelas IV MI Miftahul Ulum Lengkir tahun ajaran 2020/2021 sehingga H_0 ditolak.

Berdasarkan nilai yang diperoleh rata-rata nilai kelas eksperimen sebelum dan sesudah dikenai perlakuan yaitu *pretest* 72,2 dan *posttest* 91,1 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh terhadap penggunaan metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi jenis pekerjaan kelas IV MI Miftahul Ulum lengker tahun ajaran 2020/2021.

Kata kunci: *Role Playing*, pemahaman materi jenis pekerjaan.

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten Agar sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	‘
س	s	غ	g
ج	j	ف	f
ح	h	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	ẓ	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	’
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

Diftong:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan

au = أو

ai = يا

iy = يه

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrohim

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Berbantu Media *Big Book* Terhadap kemampuan Siswa dalam Memahami Materi Jenis Pekerjaan Kelas IV MI Miftahul Ulum Lengkir Tahun Ajaran 2020/2021**” sebagai salah satu pesyaratan meraih gelar sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Walisongo. Tidak lupa shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan para pengikutnya dengan harapan semoga kita semua mendapat syafaat di hari kiamat nanti.

Dengan kerendahan hati dan penuh rasa hormat, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan. Dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini, peneliti banyak mendapat bimbingan dan saran dari berbagai pihak baik dalam penelitian maupun dalam penyusunan skripsi, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dan tersusun dengan baik. Oleh karena itu dalam kesempatan kali ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Imam Taufik, M.Ag., selaku rektor di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Dr. Hj. Lift Anis Ma'sumah, M.Ag.
3. Hj. Zulaikhah, M.Ag, M. Pd selaku ketua prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
4. Dra. Hj. Ani Hidayati, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing penulis selama masa studi dan bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam skripsi ini.
5. M Hanif Ubaidillah S. Pd, selaku kepala sekolah MI Miftahul Ulum Lengkir. Edi Basuki Rohmad, S. Pd. I, selaku guru kelas IV dan seluruh peserta didik MI Miftahul Ulum Lengkir yang telah memberi izin dan banyak membantu dalam penelitian.
6. Kristi Liani Purwati, S.Si, M.Pd. selaku sekretaris Jurusan PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
7. Nor Hadi, M.Pd sebagai wali dosen yang selalu mengarahkan dan membimbing dalam penyusunan skripsi.
8. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah mendidik, membimbing, dan mengajar peneliti selama menempuh studi.

9. Orang tuaku tersayang, Bapak Sumantri dan Ibu Suhartini, serta kakak ku tersayang, Nurul Mabruroh S.pd., nenek kakek ku H Mujiran dan Hj Rukminim dan keponakan ku Nafisha Kayyisa Almahira yang selalu memberikan motivasi, semangat dan dukungan kepada penulis serta rangkaian do'a tulusnya yang tiada henti demi suksesnya studi penulis.
10. Teman-temanku sedulur 2017, PGMI-B dan asrama A7 yang selalu memberikan motivasi kepada penulis.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan do'anya demi terselesaikannya skripsi ini.

Kepada semua pihak yang telah membantu, penulis tidak dapat memberikan apa-apa selain untaian kata terimakasih dengan tulus serta iringan do'a, semoga Allah SWT selalu memberikan kebahagiaan di dunia dan akhirat kepada mereka. Pada akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Semarang, 17 Juli 2021



Dwi Ummu Kholifah

NIM. 1703096060

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN	i
PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS	iii
ABSTRAK.....	iv
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
BAB II PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING BERBANTU MEDIA BIG BOOK DAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATERI JENIS PEKERJAAN KELAS IV MI.....	10
A. Deskripsi Teori	10
1. Metode Role Playing.....	10
2. Media Big Book.....	19
3. Metode <i>Role Playing</i> Berbantu Media <i>Big Book</i>	24
4. Pemahaman Peserta Didik terhadap Materi.....	28
5. Materi Pembelajaran	30

B. Kajian Pustaka Relevan	44
C. Rumusan Hipotesis	48
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Jenis Penelitian	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian	52
C. Populasi Penelitian.....	52
D. Variabel Penelitian.....	53
E. Teknik Pengumpulan Data.....	56
F. Teknik Analisi Data	66
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....	70
A. Deskripsi Data.....	70
B. Analisis Data.....	74
C. Pembahasan Hasil Penelitian	78
D. Keterbatasan Penelitian.....	82
BAB V PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	85
C. Penutup.....	87
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
Tabel 2.1	Kompetensi dasar, Indikator Pembelajaran 2	3
Tabel 3.1	Desain penelitian One Group Pretest-Posttest Desain..... 1	5
Tabel 3.2	Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal 9	5
Tabel 3.3	Hasil Perhitungan Reliability Statistics 1	6
Tabel 3.4	klasifikasi taraf kesukaran soal 3	6
Tabel 3.5	Hasil Perhitungan Daya Beda Soal 5	6

Tabel 3.6	Persentase Hasil Perhitungan Daya Beda Soal	6
	6	
Tabel 4.1	Data Perolehan Nilai Pretest Posttes kelompok Eskperimen	7
	3	
Tabel 4.2	Deskripsi Data Pretest Posttest Kelompok Eksperimen.....	7
	4	
Tabel 4.3	Data Hasil Uji Normalitas Akhir	7
	5	
Tabel 4.4	Paired Samples Statistics	7
	7	
Tabel 4.5	Paired Samples Correlation.....	7
	7	
Tabel 4.6	paired samples test	7
	8	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Profil Madrasah
Lampiran 2	Hasil wawancara
Lampiran 3	RPP Kelas Eksperimen
Lampiran 4	Materi Ajar
Lampiran 5	Lampiran Media <i>Big Book</i>
Lampiran 6	Uji Validitas Soal
Lampiran 7	Kunci Jawaban soal uji valitas
Lampiran 8	Hasil observasi awal
Lampiran 9	Daftar Siswa Kelas 4
Lampiran 10	Soal <i>Pretes</i> dan <i>Posttets</i>
Lampiran 11	Kunci jawaban <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttets</i>
Lampiran 12	
Lampiran 13	Analisis Item Soal (Validitas)
Lampiran 14	Hasil perhitungan reabiliti statistic
Lampiran 15	Taraf kesukaran soal
Lampiran 16	Daya beda soal
Lampiran 17	Data hasil uji normalitas akhir
Lampiran 18	Uji hipotesis
Lampiran 19	Dokumentasi penelitian
	Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Banyak sekali ilmu-ilmu yang telah kita pelajari dari jenjang awal kita masuk ke dunia pendidikan. Tentunya tidak asing lagi bagi kita bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu ilmu yang telah kita semua pelajari dan dapatkan saat berada di awal bangku sekolah. Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang sering kita dengar dengan sebutan IPS, merupakan mata pelajaran yang vital bagi peserta didik. pengertian dari vital disini yaitu sangat penting untuk kehidupan selanjutnya kehidupan dalam berbangsa dan bernegara. Selain itu juga dalam mata pelajaran ilmu Pengetahuan sosial (IPS) atau yang kita kenal dengan nama *social studies* adalah ilmu yang mempelajari tentang manusia dengan segala aspeknya dalam sistem kehidupan terutama di lingkungan masyarakat. Dalam ilmu pengetahuan social tentunya mengembangkan kemampuan berfikir kritis, kreatif, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan sosial, juga membangun komitmen dan tentunya kesadaran nilai-nilai social dan kemanusiaan. Antara beberapa aspek tersebut semuanya saling berkaitan antara aspek satu dengan aspek yang lain. Tanpa kita sadari pelajaran yang menurut peserta didik

tidak terlalu penting justru sangat penting untuk dipelajari dengan betul-betul. Karena dengan tercapainya tujuan, peserta didik dalam mempelajari materi IPS secara tidak langsung ikut meringankan bangsa untuk mencetak generasi penerus bangsa yang mampu bersosial dan bermasyarakat dengan baik.

Tetapi perlu kita ketahui bersama bahwa tidak sedikit dari peserta didik yang mengalami masalah pada saat proses pembelajaran. Kesulitan belajar merupakan permasalahan yang sering sekali dialami oleh peserta didik. Kesulitan belajar menunjukkan pada suatu keadaan dimana peserta didik mengalami kelainan yang berpengaruh terhadap proses berfikir, proses mengingat dan proses menerima.¹ Dalam kenyataannya IPS sering di pandang dengan sebelah mata serta terkesan kurang menarik bahkan materi IPS juga dirasa membosankan karena hanya membahas tentang begitu-begitu saja. Fonomena seperti inilah yang harus disikapi dengan serius oleh komunitas pendidikan IPS. Hal semacam ini harus dijadikan tantangan dengan mengembangkan IPS dari berbagai segi baik itu berupa metode pembelajaran, media pembelajarannya dan pengemasannya.² Maka dari itu kita

¹ M. Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi, 2017) hml. 152.

² Yosapa Haris Nusarastriya, "permasalahan dan tantangan guru PKn menghadapi perubahan kurikulum 2013", Satya Widya, (vol. 29, No. 1, juni 2013), hml. 25-26.

sebagai pendidik harus mempersiapkan berbagai macam variasi dalam melakukan pembelajaran selain itu juga kita harus memperhatikan setiap peserta didik kita. Karena setiap peserta didik memiliki kekurangan dan kebutuhan yang berbeda.

Selain itu salah satu cara pendidik untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran adalah dengan cara memperbaiki sistem dalam pembelajaran. Karena sebuah sistem pembelajaran dapat berpengaruh besar terhadap sebuah proses pembelajaran. Sistem tersebut meliputi metode pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran, pendekatan dan perhatian seorang pendidik kepada peserta didiknya.

Seperti yang telah kita ketahui bersama bahwa dilapangan memiliki kenyataan yaitu pendidik sering sekali menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Hal seperti ini lah yang pada akhirnya menurunkan minat peserta didik dalam menerima pembelajaran. Padahal seperti yang kita ketahui bersama metode ceramah tidak bisa digunakan untuk semua mata pelajaran. Dalam proses pembelajaran juga peserta didik dan pendidik dituntut untuk sama-sama aktif, namun seorang murid memiliki prosentasi lebih besar dalam proses pembelajaran dalam masalah keaktifan. Sedangkan aktif yang ditunjukkan untuk pendidik yaitu seorang pendidik harus memiliki pemikiran kreatif hal

tersebut berguna agar pendidik mampu menyajikan materi pembelajaran dengan baik dan semenarik mungkin, sehingga menyebabkan peserta didik tergugah semangatnya untuk belajar.

Kita juga mengetahui bahwa terdapat banyak sekali model, strategi, media, yang bisa digunakan oleh pendidik untuk melakukan proses pembelajaran dengan kreatif dan efektifitas mungkin. Dalam penelitian ini peneliti memilih untuk meneliti salah satu metode yang disertai dengan media dalam pelajaran IPS SD/MI, hal tersebut dilakukan untuk menghasilkan suatu pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan semangat peserta didik dalam mengalami proses belajar. Dengan dilakukan yang demikian membantu pendidik untuk menyampaikan materi dengan lebih mudah selain itu juga peserta didik dapat lebih mudah memahami mata pelajaran yang disampaikan pada saat proses pembelajaran. Terutama dalam memahami jenis-jenis pekerjaan dalam pembelajaran IPS MI/SD.

Permasalahan seperti hal tersebut juga terjadi di MI Miftahul Ulum dimana minat peserta didik terhadap pelajaran IPS sangatlah minim. Hal ini karena kurangnya penggunaan metode dan juga media yang digunakan oleh pendidik. Selain itu penyampaian materi yang disampaikan dengan kurangnya menarik perhatian peserta didik menyebabkan peserta didik

lebih memilih memfokuskan terhadap hal yang lain. Sebuah kenyataan juga terjadi bahwa pendidik lebih sering menggunakan metode ceramah daripada menggunakan metode lain hal tersebut berdampak terhadap minimnya ketertarikan peserta didik terhadap materi pelajaran tersebut. Berbeda dari metode ceramah, metode diskusi juga digunakan sebagai selingan oleh pendidik untuk menyampaikan materi, namun hal tersebut juga masih belum mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi tersebut. Hal tersebut terjadi karena peserta didik berada dalam titik jenuh saat terjadinya proses pembelajaran. Disinilah dibutuhkanannya metode dan media yang menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan bersama dengan ustadz Edi selaku guru kelas IV di MI Miftahul Ulum Lengkir yang menyatakan bahwa minat belajar anak terhadap materi IPS tentunya ada namun sering sekali anak merasa jenuh, hal tersebut terjadi karena kurangnya inovasi penggunaan media dan metode, sehingga bisa jadi anak hanya aktif di awal pelajaran namun di tengah-tengah merasa kendor. Selain itu juga motivasi belajar peserta didik yang minim tidak dipungkiri bahwa semakin membuat tidak menariknya pembelajaran. Selain itu juga terdapatnya kendala dalam fasilitas yang digunakan dalam menunjang pembelajaran. Meskipun pendidik sudah mengaplikasikan metode seperti

ceramah dan diskusi namun juga belum mampu membentuk peserta didik yang aktif dan kreatif.³

Beberapa masalah yang ditampakan, sangat berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kritis peserta didik. Hal ini dikarenakan kurangnya partisipasi individu peserta didik dalam proses pembelajaran disetiap harinya. Sehingga proses pembelajaran bisa saja hanya melibatkan sebagian peserta didik tanpa di sadari oleh pendidik dan sebagian peserta didik yang lain menjadi kurang aktif sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang memahami bagi peserta didik. Selain itu ditambah kurangnya fasilitas yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti belum tersedianya LCD, alat peraga dan alat yang lainnya. Seperti pada contoh materi IPS tentang suku-suku bangsa di Indonesia hanya menyampaikan menggunakan metode ceramah dan diskusi saja. Hal tersebut secara tidak langsung menggambarkan bahwa kegiatan pembelajaran terjadi kurang efektif.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dalam penelitian ini peneliti menawarkan solusi untuk mengatasi masalah pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* berbantu dengan media *Big Book*, diharapkan peserta didik dapat menerima pembelajaran dengan hati yang senang, aktif

³ Wawancara dengan ustadz Edi, tanggal 21 November 2020 di MI Mitahul Ulum Lengkir.

serta mampu berfikir kritis, mudah memahami materi pembelajaran dengan baik, berpartisipasi dengan baik saat proses pembelajaran. Karena dalam model pembelajaran seperti ini peserta didik diminta untuk meragakan materi yang akan di pelajari dengan dibantu media *Big Book* sehingga dapat lebih menarik perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas yang melatar belakangi penulisan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Berbantu Media *Big Book* Terhadap Kemampuan Siswa dalam Memahami Materi Jenis Pekerjaan Kelas IV MI Miftahul Ulum Lengker Tahun Ajaran 2020/2021”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti paparkan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian kali ini adalah:

“Apakah penggunaan metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi jenis pekerjaan kelas IV MI Miftahul Ulum Lengker pada tahun pelajaran 2020/2021?”.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, dapat diketahui tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh Penggunaan metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi jenis pekerjaan kelas IV MI Miftahul Ulum Lengker tahun pelajaran 2020/2021.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat bagi berbagai pihak yaitu peserta didik, pendidik, sekolah, dan peneliti.

a. Bagi peserta didik

- 1) Melatih peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Terciptanya pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga peserta didik akan lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 3) Mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran khususnya pada materi pokok hak dan kewajiban ku.

b. Bagi pendidik

- 1) Sebagai motivasi dan acuan untuk meningkatkan keterampilan pendidik dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih bervariasi serta

memperbaiki sistem dalam mengelola pembelajaran.

- 2) Meningkatkan profesionalisme pendidik pada saat mengajar.
 - 3) Sebagai sarana pendidik dalam mengevaluasi setiap kali pembelajaran selesai dilakukan.
- c. Bagi sekolah
- 1) Memberikan sesuatu yang baru bagi sekolah dalam memperbaiki proses pembelajaran yang diharapkan dan juga dapat memperbaiki kualitas sekolah seperti pada umumnya.
 - 2) Dapat menjalin kerjasama antar guru yang memiliki pengaruh positif pada kualitas pembelajaran disekolah.
- d. Bagi peneliti
- 1) Peneliti memperoleh pengalaman secara langsung tentang bagaimana menerapkan metode *Role Playing* berbantu dengan media *Big Book*.

BAB II

**PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING BERBANTU
MEDIA BIG BOOK DAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN
MATERI JENIS PEKERJAAN KELAS IV MI**

A. Deskripsi Teori

1. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode secara harfiah berasal dari kata *methodos* dalam bahasa Yunani yang berarti jalan atau cara. Metode ini merupakan salah satu strategi, jalan atau cara yang digunakan oleh guru dalam proses melakukan pembelajaran, lebih tepatnya untuk mempermudah proses dalam melakukan pembelajaran. Metode juga sebagai salah satu cara agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar, selain itu juga mempermudah peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik.

Metode merupakan perencanaan secara menyeluruh untuk menyajikan materi pembelajaran secara teratur, tidak ada satu bagian yang bertentangan atau bertolak belakang dan semua berdasarkan pada suatu pendekatan tertentu.¹ Sumber lain juga

¹ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Pelajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), hml. 76.

menyebutkan bahwa metode juga bisa dijelaskan sebagai cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan penyajian pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.²

Dari beberapa paparan tadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran sendiri merupakan sebuah perencanaan yang utuh, maksud dari utuh disini adalah secara keseluruhan dan juga bersistem atau secara terstruktur dalam menyajikan materi pembelajaran. Metode pembelajaran biasanya dilakukan secara bersistem dan bertahap dengan cara yang berbeda-beda untuk mencapai tujuan yang telah dibuat dalam pembelajaran dan di bawah kondisi yang berbeda pula. Karena setiap metode yang digunakan dalam pembelajaran selalu berbeda-beda selain itu juga lingkungan atau kondisi peserta didik dan juga tempat belajar juga berbeda-beda. Dengan adanya metode dalam pembelajaran tentu diharapkan sangat memudahkan baik pendidik maupun peserta didik dalam menerima materi, dengan adanya metode diharapkan juga terciptanya kondisi pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

² Martiyono, *Perencanaan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, t.t), hml. 83.

Metode *Role Playing* menurut beberapa para ahli yang terdapat dalam buku mengajar membaca itu mudah, antara lain yaitu metode *Role Playing* adalah metode pembelajaran untuk mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan cara memerankan suatu tokoh tertentu. Sedangkan jika kita tarik benang merahnya metode *Role Playing* adalah cara yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran yang ditekankan pada setiap individu dengan penghayatan dan perasaan. Metode *Role Playing* ini terdiri dari tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Metode ini merupakan metode yang sederhana caranya yaitu dengan anak diajak bermain menggunakan berbagai macam permainan yang sudah ada atau kreasi sendiri.³

Metode *Role Playing* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan pada bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peran pada peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya baik sebagai tokoh hidup atau benda mati.⁴ Begitu juga dengan materi jenis pekerjaan dalam mata pelajaran IPS,

³ Christina, *Mengajar Membaca itu Mudah*, (Yogyakarta: CV Alaf Media, 2019), hml. 2.

⁴ Noor bin Saper, dkk., *Innoyation of Education*, (Pontianak: Islamic Guidance and Counselling Department, 2017), hml. 368.

disini selain menarik minat peserta didik, mereka juga lebih mudah untuk menerima pelajaran karena dalam hal ini peserta didik dilibatkan dengan memerankan jenis pekerjaan. Tentu hal tersebut selain mudah untuk diingat juga akan sulit dilupakan karena pada saat peserta didik menerima pelajaran, mereka menerima pelajaran dengan hati yang suka cita tanpa beban.

Adanya bermain peran dan kerja secara kelompok dapat mempermudah peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan dalam materi pembelajaran, karena pada dasarnya manusia di bumi ini membutuhkan contoh dan juga bermusyawarah, firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surat Al-Maidah ayat 31:

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورَى
سَوْءَةَ أَخِيهِ قَالَ يُورِيَلْتِي أَعْجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا
الْغُرَابِ فَأُورَى سَوْءَةَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ التَّذِمِّينِ

Kemudian Allah SWT menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkannya (Qobil) bagaimana seharusnya menguburkan saudaranya.

Berkata Qobil : “Oh, celaka aku! Mengapa aku tidak bisa berbuat seperti burung gagak ini, sehingga aki bisa mengubur mayat

saudaraku ini?" Maka jadilah dia termasuk orang yang menyesal.⁵

b. Tujuan Metode *Role Playing*

Ratna puspita Dewi dan Ganes Gunansyah mengutip pendapat dari *Fanis Shaftel dan George Shaftel* bahwa tujuan dari metode *Role Playing* yaitu:

- a) Untuk menghayati suatu hal atau kejadian yang sebenarnya dalam realita kehidupan.
- b) Agar dapat memahami yang terjadi dari sesuatu serta bagaimana akibat yang terjadi.
- c) Untuk mempertajam indra dan rasa siswa terhadap sesuatu hal atau kejadian.
- d) Sebagai menyaluran atau pelepasan perasaan-perasaan.
- e) Sebagai alat menganalisis keadaan, kemampuan dan kebutuhan siswa kearah pembentukan konsep secara mandiri.
- f) Menumbuhkan peran dari seseorang dalam suatu kehidupan dari suatu kejadian atau keadaan.
- g) Menumbuhkan serta memiliki nilai-nilai (norma-norma) dan peran budaya dalam kehidupan.

⁵ Ash Shafa, *Al-Qur'an wanita dan keluarga*, (Jakarta: Al-Huda, 2016) hml: 113

- h) Melatih anak (siswa) dan mengendalikan dan memperbarui perasaan, cara berfikir dan perbuatannya.
- i) Membantu siswa dalam mengklarifikasi (memperinci, memperjelas) pola berfikir, berbuat dan keterampilannya dalam membuat atau mengambil keputusan (decision making) menurut caranya sendiri.
- j) Pembinaan struktur sosial dan system nilai lingkungannya.
- k) Membiarkan siswa dalam kemampuan memecahkan masalah (problem solving behavior), berfikir kritis analitis, berkomunikasi hidup dalam kelompok dan lain-lain.⁶

c. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Dalam rangka menyiapkan situasi bermain peran atau metode *Role Playing* di dalam kelas, maka pendidik dapat mengikuti Langkah-langkah sebagai berikut:

- a) pendidik menyiapkan materi dan media yang cocok digunakan sebagai penunjang kegiatan bermain peran.

⁶ Ratna puspita Dewi dan Ganes Gunansyah, “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar ”, (Vol. 02, No. 03 Tahun 2014), hml. 3.

- b) pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan menunjuk beberapa peserta didik sebagai peraga dan yang lainnya sebagai penebak.
 - c) pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperagakan sesuai gambar yang terdapat pada *Big Book* yang telah di siapakan oleh pendidik.
 - d) pendidik juga memberikan kesempatan bagi peserta didik yang kedapatan menebak untuk berdiskusi terlebih dahulu, jika dirasa sudah yakin dengan jawabannya pendidik meberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan gagasannya.
 - e) Kegiatan tersebut di peragakan secara terus menerus sampai dirasa peserta didik telah memahami materi yang di sampaikan.
 - f) Jika sudah selesai maka pendidik mengajak peserta didik untuk mengeluarkan pendapatnya sesuai dengan materi yang telah di pelajari.
- d. Kelebihan dan kelemahan metode *Role Playing*
- 1) Kelebihan Metode *Role Playing*
 - a) *Role Playing* dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana peserta didik tanpa sadar

mendengarkan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.

- b) *Role Playing* melibatkan jumlah peserta didik yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
- c) *Role Playing* dapat memberikan kepada peserta didik kesenangan karena *Role Playing* pada dasarnya adalah permainan.
- d) Seluruh peserta didik dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatannya dalam bekerja sama hingga berhasil.
- e) Merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.
- f) Suasana yang menggembirakan bagi peserta didik selama mereka belajar metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

2) Kelemahan Metode *Role Playing*

- a) Menimbulkan kegaduhan saat pembelajaran berlangsung sehingga kemungkinan yang terjadi yaitu menyebabkan kelas yang lain merasa terganggu.
- b) Dibutuhkan keterampilan pendidik dalam mengelola pada saat permainan berlangsung.

- c) Peserta didik kurang maksimal atau menghayati dalam melakukan peran yang dilakoninya.
- d) Membutuhkan banyak waktu untuk melakukan persiapan dalam bermain peran
- e) Dibutuhkan keterampilan bahasa yang baik dari peserta didik.⁷

Tentunya dalam pemakaian metode dalam pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangan yang harus kita ketahui karena dalam pemakaian metode juga harus melihat banyak aspek baik aspek dari pendidik itu sendiri, peserta didik, fasilitas dan juga lingkungan pada saat pembelajaran. Maka dari itu adanya kelebihan dan kekurangan adalah suatu hal yang wajar dalam penggunaan metode dalam pembelajaran. Sedangkan jika kita tarik kesimpulan tentunya metode *Role Playing* yaitu melibatkan banyak peserta didik selain itu juga membawa suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran. Sedangkan kekurangannya sendiri yaitu menimbulkan kegaduhan yang kurang lebih mengganggu maka dari itu diperlukan keterampilan yang bagus.

e. Prosedur Metode *Role Playing*

1) Informasi tujuan

⁷ Anas Muhammad, *Mengenal Metode Pembelajaran*, (Pasuruan: CV.Pustaka Hulwa, 2014), hml. 52-53.

- 2) Mengajukan topik
- 3) Menjelaskan cara bermain
- 4) Menafsirkan cerita
- 5) Menganalisis peran-peran
- 6) Memilih pemain
- 7) Menata jalannya permainan
- 8) Menentukan tugas pengamat
- 9) Memulai permainan
- 10) Memelihara jalannya permainan
- 11) Menghentikan permainan
- 12) Diskusi dan evaluasi
 - a) Memimpin kembali peran
 - b) Membicarakan kembali pusat
- 13) Memainkan kembali
- 14) Diskusi dan evaluasi
- 15) Mengemukakan pengalaman:
Menghubungkan situasi permasalahan
pengalaman sendiri yang nyata.⁸

2. Media *Big Book*

a. Pengertian Media

Kata “media” berasal dari kata latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang

⁸ Martiyono, *Perencanaan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, t.t), hml. 90.

secara harfiah artinya “perantara”, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).⁹ Tentu dalam pembelajaran media sangat membantu proses pembelajaran dengan baik, karena disini media merupakan perantara dari pendidik kepada peserta didik untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari.

Sedangkan media pembelajaran menurut H.Malik yaitu media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pada saat terjadinya proses pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran.¹⁰ Jadi dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran memiliki hubungan yang erat dengan proses pembelajaran, dimana dengan adanya media mampu membantu pendidik untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran.

b. *Big Book*

Buku besar (*Big Book*) adalah buku bacaan yang memiliki ukuran, tulisan, dan gambar yang besar. *Big*

⁹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2006), hml. 6.

¹⁰ Meda Yuliani, dkk, *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), hml: 7

book berkarakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, sehingga memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara pendidik dan peserta didik. Pendidik dapat memilih *Big Book* yang isi cerita dan topiknya sesuai dengan minat siswa atau sesuai dengan tema pelajaran.¹¹ Tentu kita sudah memiliki gambaran bahwa dengan *Big Book* dapat membantu proses pembelajaran menjadi semakin baik dan menarik perhatian peserta didik. Selain mampu menarik perhatian peserta didik dengan media *Big Book* juga mampu menajdikan pembelajaran lebih interaktif dan mampu meningkatkan kekreatifan pendidik dalam mengelola pembelajaran.

Buku besar (*Big book*) yang di paparkan USAID memiliki tujuan diantaranya yaitu, *Big Book* sendiri memberikan pengalaman membaca, sehingga peserta didik menjadi lebih terampil membaca, *Big Book* juga melibatakan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga terjadi peningkatan proses pada peserta didik, *Big Book* juga dapat bertujuan untuk

¹¹ Umar sulaiman, “Pengaruh Penggunaan Media *Big Book* Dalam Pembelajaran Terhadap Keterampilan Literasi Siswa Kelas Awal Madrasah Ibtidhaiyah Negeri Banta-Bantaeng Makassar”, (jurnal al-kalam vol. IX, No. 2, Desember 2017), hml. 195.

menggali informasi peserta didik.¹² Sedangkan Langkah-langkah menggunakan *Big Book* diantaranya yaitu:

- a) Peserta didik memperhatikan media *Big Book*
- b) Peserta didik memprediksi isi dari *Big Book*.tersebut.
- c) Salah satu dari siswa ada yang maju ke depan untuk memperagakan gambar yang ada di *Big Book* tersebut.
- d) Peserta didik yang lain memiliki bagian sebagai menebak apa yang telah di peragakan oleh siswa yang ada di depan.
- e) Kegiatan tersebut dilakukan secara bergilir sampai gambar yang ada pada *Big Book* tersebut pada akhir halaman.

c. Kelebihan Media *Big Book*

Kegunaan sebuah media selalu memiliki kelebihan tersendiri terhadap suatu pembelajaran. Sama halnya dengan *Big Book*, Lynch memaparkan bahwa media *Big Book* juga salah satu media yang memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu:

¹² Rahayu nur fajriyani, “Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media *Big Book* Siswa Kelas I”, (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 1 Tahun ke-7, 2018), hml. 64.

- a) Melibatkan peserta didik untuk ikut berperan dalam situasi nyata dengan cara yang tidak menakutkan.
- b) Memungkinkan peserta didik melihat tulisan yang sama seperti pada saat pendidik membaca tulisan tersebut.
- c) Mengajak peserta didik secara Bersama-sama dengan bekerja sama memberi makna dalam tulisan di dalamnya.
- d) Memberikan kesempatan dan membantu anak yang mengalami keterlambatan membaca untuk mengenali tulisan dengan bantuan guru dan teman yang lain.
- e) Mengembangkan semua aspek Bahasa termasuk kemampuan keaksaraan dan pengungkapan Bahasa.
- f) Dapat diselingi percakapan yang relevan mengenai isi cerita bersama anak sehingga topik bacaan dan isi berkembang sesuai dengan pengalaman dan imajinasi anak.¹³

¹³ Sundari Septiyana dan Nina Kurniah, “*Pengaruh Media Big Book Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini* ”, (Vol. 2, No. 1, 2017), hml. 49.

Media *Big Book* merupakan media pembelajaran yang hampir sama dengan media yang lain, yaitu memiliki tujuan untuk membantu atau mempermudah proses pembelajaran. Begitupun sebaliknya media *Big Book* juga memiliki kekurangan, di dalam pembuatan *Big Book* pendidik di tuntut untuk kreatif dan inovatif mungkin, apabila pendidik tidak memiliki kedua point tersebut bisa jadi *Big Book* yang dihasilkan kurang mampu menarik perhatian peserta didik.

d. Ciri-ciri *Big Book*

Karges Bone dalam USAID menyatakan bahwa *Big Book* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Berupa cerita singkat.
- b) Terdapat pola pengulangan kata.
- c) Gambar pada *Big Book* memiliki makna.
- d) Jenis dan ukuran huruf besar agar dapat jelas terbaca.
- e) Jalan cerita mudah untuk di difahami.¹⁴

3. Metode *Role Playing* Berbantu Media *Big Book*

- a. Pendidik mengucapkan salam untuk memulai pembelajaran

¹⁴ Ibid 49

- b. salah satu peserta didik memimpin berdoa dan membaca asmaul husna bersama sebelum pembelajaran di mulai.
- c. Pendidik menyiapkan media berupa *Big Book* yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- d. Pendidik menjelaskan materi tentang jenis pekerjaan kepada peserta didik.
- e. peserta didik di berikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum di fahami.
- f. Pendidik menjelaskan Langkah-langkah metode role paling berbantu media *Big Book* yang akan digunakan untuk proses pembelajaran.
- g. peserta didik di bentuk menjadi beberapa kelompok 2-3 kelompok lalu pendidik memilih perwakilan kelompok maju ke depan untuk memperagakan gambar yang ada dalam *Big Book*.
- h. peserta didik yang menjadi peserta atau penebak gambar bertugas untuk mendiskusikan jawaban dari yang diperagakan oleh temannya.
- i. peserta didik yang sudah di tunjuk oleh perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya, berdiri di tempat masing-masing untuk menyebutkan jawabannya.

- j. peserta didik sebagai peraga tadi mengkonfirmasi apakah jawaban yang di sampaikan teman-temannya tadi sudah benar atau masih salah.
- k. Pendidik memberikan intruksi kepada seluruh siswa untuk meringkas materi jenis pekerjaan yang telah di pelajari hari ini.
- l. Pendidik memberikan intruksi kepada seluruh siswa untuk menyampaikan hasil ringkasannya.
- m. Pendidik memberikan penguatan mengenai materi jenis pekerjaan.
- n. Pendidik dan peserta didik mengadakan kegiatan evaluasi terkait materi jenis pekerjaan.
- o. Pendidik memberikan tugas rumah untuk pertemuan yang akan mendatang.
- p. Pendidik mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan dilanjut salam.

Menerapkan metode *Role Playing* pada pembelajaran Tematik materi jenis pekerjaan , diharapkan peserta didik dapat mengetahui jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan mereka sehari-hari secara langsung melalui media *Big Book* yang telah di persiapkan oleh Pendidik, diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dan komunikatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik dan

tentunya hasil belajar peserta didik. Selain mendengarkan arahan dari Pendidik peserta didik juga dapat mengetahui jenis-jenis pekerjaan dan bisa mengelompokkan secara langsung melalui bantuan media *Big Book* yang telah disediakan oleh Pendidik. Karena dengan kegiatan yang seperti ini peserta didik dapat lebih mengingat dan lebih memahami materi pelajaran yang dipelajari, bahkan karena kegiatan belajar dan mengajar yang tidak terkesan monoton mampu membuat kedekatan Pendidik dan peserta didik terjalin dengan baik, sehingga peserta didik lebih memahami materi dan menguasai materi dengan baik.

Ketika pembelajaran di kelas berlangsung tentu terdapat suatu kendala yang dapat menghambat proses kegiatan belajar mengajar, keadaan yang seperti ini seringkali mengakibatkan peserta didik kehilangan fokus dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh Pendidik. Adapun kendala-kendala yang di hadapi di kelas pada saat kegiatan belajar mengajar yaitu:

- a) Peserta didik kurang bisa berkonsentrasi saat pembelajaran
- b) Peserta didik masih terlihat ramai mengganggu aktivitas kelompok lain
- c) Peserta didik masih suka izin untuk meninggalkan kelas pada waktu pembelajaran

- d) Kurangnya waktu dalam menyampaikan pembelajaran

4. Pemahaman Peserta Didik terhadap Materi

Pemahaman adalah hasil belajar, seperti peserta didik dapat menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri atas apa yang telah dibacanya atau didengarnya, serta dapat memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan pendidik dan dapat menerapkan pada kasus yang lain.¹⁵ Secara garis besar pemahaman yang dialami peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran sangatlah penting, karena hal tersebut dapat menjadi sebagian tolak ukur, apakah tujuan pembelajaran tercapai atau tidak. Walaupun tingkat pemahaman setiap peserta didik berbeda namun tetap saja hal tersebut merupakan salah satu yang penting. Seperti yang telah dipaparkan, bahwa biasanya tingkat pemahaman peserta didik dapat dilihat di akhir pembelajaran. Bagaimana peserta didik mampu mengungkapkan kembali baik dengan cara lisan maupun tulisan terhadap materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan nasional ketentuan umum pasal 1 yang dimaksud dengan peserta

¹⁵ Nana sudhjana, *Penilaian Harian Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1995), hml. 24.

didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi yang ada pada dirinya melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis Pendidikan tertentu. Piaget dalam teorinya juga menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar adalah anggota masyarakat yang mendapat Pendidikan di jenjang sekolah dasar dengan tahapan operasional konkret (umur 7 atau 8-11/12 tahun). Pada tahap operasional kongkrit ini proses berfikir anak masih kongkret, sehingga dalam menyelesaikan masalah harus menggunakan logika-logika yang kongkret atau bersifat fisik.¹⁶

Materi pembelajaran merupakan salah satu hal yang menempati posisi paling penting dari keseluruhan kurikulum, karena itu materi harus disiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Karena sasaran tersebut tentunya harus mencapai standart. Tentunya materi yang dipersiapkan oleh guru juga harus benar-benar menunjang tercapainya standart kompetensi dan kompetensi dasar.

Andi prastowo dalam bukunya mengutip pendapat dari Wina Sanjaya bahwa bahan atau materi pembelajaran (*learning material*) adalah segala sesuatu yang menjadi isi

¹⁶ Fendika Prastiyo, *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model Kooperatif Jigsaw pada Materi Pecahan di Kelas V SDN Sepanjang 2*, (Surakarta: CV KEKATA GROUP, 2019), hml. 11

kurikulum yang harus di kuasi oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu.¹⁷

Pemahaman peserta didik terhadap materi merupakan salah satu tujuan utama dari pembelajaran tematik. Dari penjelasan terkait pemahaman, peserta didik dan juga materi dapat di simpulkan bahwa pemahaman materi adalah motivasi yang diberikan kepada peserta didik untuk menerima, menyerap dan memahami materi pelajaran yang telah diberikan oleh pendidik kepada peserta didik.

5. Materi Pembelajaran

Kompetensi Inti (KI)

- KI -1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan

¹⁷ Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran TEMATIK Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2017), hml. 194.

menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

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

Table 2.1 Kompetensi dasar, Indikator pembelajaran tematik IPS

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3. mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1 Menjabarkan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budayandi lingkungan sekitar sampai provinsi. 3.3.2 Membedakan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budayandi lingkungan sekitar sampai provinsi.
4.3 menyajikan hasil identifikasi kegiatan	4.3.1 Menyebutkan kegiatan ekonomi dan hubungannya

<p>ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan social dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>	<p>dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan social dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>4.3.2 Menuliskan Kembali kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan social dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>
---	---

a. Pengertian dan Jenis-jenis Pekerjaan.

1) Pengertian Pekerjaan

Pekerjaan merupakan salah satu jenis karakteristik setiap individu dalam bermasyarakat. contohnya, petani merupakan pekerjaan mayoritas bangsa Indonesia sebagai negara agraris. Nelayan adalah pekerjaan yang ditekuni oleh masyarakat di daerah pantai. Adapun di daerah pegunungan Sebagian masyarakat menggarap perkebunan. Banyak ragam pekerjaan dalam masyarakat. Pekerjaan yang ditekuni masyarakat biasanya sesuai dengan kondisi lingkungan alam sekitar.

Pekerjaan merupakan salah satu bentuk dari kegiatan ekonomi. menurut Kamus Besar Basaha

Indonesia (KBBI) pekerjaan adalah pencaharian yang dijadikan pokok penghidupan atau sesuatu yang dilakukan untuk mendapatkan penhasilan. Sedangkan kegiatan ekonomi adalah semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia guna untuk memenuhi kebutuhan kehidupannya sehari-hari. Pada dasarnya manusia bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari. Jadi dapat kita simpulkan bahwa pekerjaan merupakan salah satu bentuk kegiatan ekonomi.

Sebagaiman firman Allah SWT dalam surah at-Taubah ayat 105:

وَقُلْ أَعْمَلُوا فَسَيَرَى اللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ
وَالْمُؤْمِنُونَ^{٥٥} وَسَتُرَدُّونَ إِلَىٰ عِلْمِ الْغَيْبِ وَالشَّهَادَةِ
فَيُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ^{٥٦}

Dan katakanlah, “Bekerjalah kamu, maka Allah akan melihat pekerjaanmu, begitu juga Rasul-Nya dan orang-orang mukmin, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) yang mengetahui yang gaib dan yang nyata, lalu diberitakan-Nya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan”.¹⁸

¹⁸ Ash Shafa, Al-Qur'an wanita dan keluarga, (Jakarta: Al-Huda, 2016) hml: 204

Pekerjaan dapat dibedakan menjadi dua diantaranya sebagai berikut:

2) Jenis – Jenis pekerjaan

a) Pekerjaan yang Menghasilkan Barang

Pekerjaan yang menghasilkan barang adalah suatu pekerjaan yang dapat menghasilkan suatu barang yang tentunya bisa dipergunakan oleh seseorang.

(1) Petani

Petani merupakan salah satu contoh dari pekerjaan. Pekerjaan ini merupakan salah satu pekerjaan yang menghasilkan barang. Kerana Indonesia memiliki kesuburan tanah yang baik dan kebanyakan masyarakat Indonesia menjadi petani maka Indonesia disebut juga sebagai negara agraris. Petani di sebut sebagai pekerjaan yang menghasilkan barang karena hasil tanaman seperti padi, sayur-sayuran, buah-buahan dan yang lainnya yang di kelolah oleh petani nantinya akan di jual kepada orang lain atau di pergunakan sendiri.



Gambar 2.1 Petani

(2) Nelayan

Sebagian besar wilayah Indonesia merupakan wilayah perairan. Perairan tersebut meliputi perairan darat dan perairan laut. Perairan darat ini contohnya seperti sungai, danau, kolam dan juga empang, biasanya ikan-ikan yang terdapat dalam perairan darat di budidayakan. Sedangkan perairan laut seperti yang telah kita ketahui wilayah perairan Indonesia yang luas dan juga berpotensi menghasilkan ikan yang banyak. Tidak heran jika masyarakat Indonesia banyak yang bekerja sebagai nelayan. Nelayan ini merupakan pekerjaan yang menghasilkan barang. Karena hasil dari budi daya nelayan atau hasil dari tangkapan nelayan tadi akan di perjual belikan kepada

orang lain atau bisa dipergunakan sendiri untuk memenuhi kebutuhannya.



Gambar 2.2 Nelayan

(3) Peternak

Peternakan mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Selain itu juga peternakan dapat menambah penghasilan di masyarakat. Jenis hewan ternak di Indonesia tentunya ada banyak mulai dari sapi, kerbau, kambing, ayam, burung dan sebagainya. Hewan tersebut biasanya menghasilkan daging, telur, susu, kulit. Hasil-hasil tersebut yang nantinya akan di jual belikan kepada orang lain, baik yang masih berupa hewan maupun yang sudah di olah namun selain di jual barang-barang tersebut juga bisa digunakan sendiri, maka dari itu peternakan adalah salah satu

contoh dari pekerjaan yang menghasilkan barang.



Gambar 2.3 Peternak

(4) Penjual Kue

Penjual kue merupakan salah satu pekerjaan yang dapat menghasilkan barang. Karena dengan adanya penjual kue maka konsumen atau pembeli akan memperoleh barang yang di inginkan yaitu berupa kue. Kue yang kita ketahui terbagi menjadi dua yaitu kue tradisional dan kue modern.



Gambar 2.4 Penjual Kue

(5) Pengrajin

Pengrajin merupakan salah satu pekerjaan yang menghasilkan barang. Hasil yang di buat oleh pengrajin nantinya akan di jual. Contoh dari hasil kerajinan yaitu gerabah, ukiran patung, vas bunga, rajutan, kursi yang terbuat dari rotan tentunya masih banyak lagi contohnya.



Gambar 2.5 Pengrajin kursi

(6) Percetakan

Percetakan merupakan salah satu pekerjaan yang menghasilkan barang. percetakan adalah pekerjaan yang memproduksi secara masal tulisan atau gambar, percetakan tersebut biasanya menggunakan media tinta dan sebuah mesin cetak. Biasanya percetakan menghasilkan

barang seperti buku, poster, broser, pamphlet, undangan, dan kartu-kartu yang lain.



Gambar 2.6 Percetakan

b) Pekerjaan yang Menghasilkan Jasa

pekerjaan yang menghasilkan jasa merupakan pekerjaan yang hasilnya bukan berupa barang, tetapi hasil pekerjaannya dapat dinikmati dan dirasakan oleh orang lain.

a) Guru

Guru adalah salah satu pekerjaan atau profesi yang menghasilkan jasa yaitu berupa ilmu pengetahuan, seorang guru tidak bisa menghasilkan barang karena tugas guru yaitu membimbing siswa sebagai generasi muda yang berpotensi dan berkualitas unggul. Oleh karena itu pekerjaan yang menghasilkan jasa

disebut sebagai pekerjaan yang berkaitan dengan sosial budaya.



Gambar 2.7 Guru sedang mengajar

b) Dokter

Dokter adalah salah satu jenis pekerjaan yang memberikan jasa atau pelayanan kepada masyarakat berupa pelayanan Kesehatan. Jasa atau pelayanan yang yang diberikan oleh dokter dapat dinikmati dan di rasakan oleh masyarakat yang membutuhkan.



Gambar 2.8 Dokter sedang memeriksa pasien

c) Tukang potong rambut

Tukang potong rambut adalah salah satu jenis pekerjaan yang memberikan jasa, dimana orang yang datang ke tukang potong rambut akan mendapatkan pelayanan berupa pangkas rambut. Tukang potong rambut dapat memberikan efek percaya diri terhadap penampilan orang yang datang maka dari itu pekerjaannya dapat dinikmati dan dirasakan oleh orang lain.



Gambar 2.9 Tukang potong rambut

d) Tentara

Tentara Nasional Indonesia (TNI) adalah Angkatan bersenjata dari Indonesia. Tentara merupakan pekerjaan yang menghasilkan jasa yang berguna untuk menjaga keamanan dan melindungi masyarakat.



Gambar 2.10 Tentara

e) Supir

Supir merupakan orang yang mengendarai kendaraan baik merupakan kendaraan beroda dua maupun beroda empat. Supir menghasilkan jasa untuk mengantarkan dan menjemput penumpang yang ingin berpergian atau barang yang ingin dibawa ke suatu tempat. Karena hal tersebut maka sopir termasuk jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa, karena dengan adanya pemberian jasa atau hasil pekerjaannya tersebut dapat dinikmati oleh seseorang.



Gambar 2.11 Sopir angkutan umum



Gambar 2.12 Sopir mengangkut sayur-sayuran

f) Montir

Sering sekali Ketika mobil atau sepeda kita rusak kita selalu pergi ke sebuah bengkel untuk mencari montir. Montir sendiri adalah seseorang yang memiliki keahlian dalam memperbaiki atau mengutak-atik mesin. Montir atau yang sering kita dengar sebagai tukang bengkel memiliki tugas untuk memperbaiki atau melakukan perawatan pada mesin yang mengalami kerusakan. Montir termasuk pekerjaan yang memberikan jasa. Jasa yang diberikan adalah pelayanan dalam memperbaiki sesuatu yang berhubungan dengan mesin, baik itu mobil, motor maupun sejenisnya.



Gambar 2.13 Montir sedang memperbaiki mobil

B. Kajian Pustaka Relevan

Peneliti telah melakukan kajian terhadap berbagai jenis sumber atau referensi yang tentunya memiliki kesamaan atau hubungan materi pokok tentang permasalahan dalam penelitian. Kajian pustaka ini digunakan sebagai pijakan teori dan sebagai bahan perbandingan terhadap karya ilmiah yang telah ada, baik mengenai kelebihan maupun kekurangan yang telah ada sebelumnya. Beberapa kajian pustaka yang dijadikan oleh peneliti yang dapat dijadikan sebagai rujukan perbandingan dari penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Ernani mahasiswi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang yang berjudul

“Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang”

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ernani menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *Role Playing* keterampilan berbicara siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Plembang. Dapat diketahui bahwa hasil keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan metode *Role Playing* mendapatkan mean sebesar 39,9. Sedangkan presentase hasil keterampilan berbicara yang tergolong tinggi sebanyak 6 orang. Sedangkan setelah menggunakan metode *Role Playing* mean nya menjadi 81,96. Sedangkan presentase hasil keterampilan berbicara yang tergolong tinggi sebanyak 9 orang siswa. Jadi dapat diketahui bawa sebelum dan sesudah menggunakan metode *Role Playing* terjadi peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbicara siswa.¹⁹

2. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Umar Sulaiman Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alaudin Makassar yang berjudul

“pengaruh penggunaan media Big Book dalam Pembelajaran Terhadap Keterampilan Literasi Siswa Kelas Awal Madrasah Ibtidaiyh Negeri Banta-Bnataeng Makassar.”

¹⁹ Ernani dan Ahmad Syarifuddin, “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang”, (Jurnal Ilmiah PGMI vol. 2, No. 1, Januari 2016), hml. 39.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Umar Sulaiman menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *Big Book* terhadap Keterampilan Literasi Siswa Kelas Awal Madrasah Ibtidaiyah Negeri Banta-Bantaeng Makassar. Dapat diketahui sebelum penggunaan media *Big Book* menunjukkan skor rata-rata yang diperoleh adalah 52,44 cenderung kurang sedangkan keterampilan literasi siswa kelas awal Madrasah Ibtidaiyah Negeri BantaBantaeng Makassar setelah penggunaan media *Big Book* menunjukkan skor rata-rata yang diperoleh adalah 83,98 cenderung sangat baik. Terdapat pengaruh penggunaan media *Big Book* terhadap keterampilan literasi siswa kelas awal Madrasah Ibtidaiyah Negeri Banta-Bantaeng Makassar.²⁰

Pengaruh penggunaan media *Big Book* yang dipadukan dengan metode *Role Playing* (bermain peran) diharapkan berpengaruh terhadap proses belajar peserta didik, terutama terhadap cara kerja siswa memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Proses belajar peserta didik yang sebelumnya hanya menggunakan metode ceramah dan belum berbekal media lain tentu sangat mempengaruhi

²⁰ Umar Sulaiman, *Pengaruh Penggunaan Media Big Book Dalam Pembelajaran Terhadap Keterampilan Literasi Siswa Kelas Awal Madrasah Ibtidaiyah Negeri Banta-Bantaeng Makassar*, (Jurnal al-kalam, vol. IX, No. 2 desember 2017), hml. 202.

daya serap peserta didik terhadap materi, dengan adanya metode *Role Playing* yang disebut juga bermain peran yang dibantu dengan media *Big Book* membawa Perubahan yang lebih signifikan terhadap proses belajar dan juga tentunya menciptakan situasi pembelajaran yang lebih menarik dan lebih menyenangkan lagi bagi peserta didik.

Persamaan yang dilakukan peneliti pada penelitian kali ini adalah sama-sama menggunakan metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* sebagai uji coba atau eksperimen terhadap salah mata pelajaran yang dikombinasikan dengan metode dan media tersebut dengan harapan adanya inovasi penggunaan metode dan media tersebut dapat membawa dampak yang signifikan terhadap proses belajar mengajar yang dilakukan oleh peserta didik dan pendidik. Namun tentu di penelitian kali ini terdapat suatu hal yang berbeda, dalam penelitian kali ini peneliti mengambil fokus di kelas empat sebagai penelitian, tempat yang di ambil oleh peneliti pun berbeda karena pada penelitian kali ini peneliti melakukan penelitian di MI Miftahul Ulum Lengkir yang tentunya memiliki banyak sekali perbedaan dari penelitian-penelitian sebelumnya, mulai dari kegiatannya, aktivitas belajar mengajarnya, vasilitas yang di miliki sekolah dan juga kondisi dari peserta

didiknya, tentu penelitian ini dan penelitian sebelumnya akan memberikan hasil penelitian yang berbeda.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.²¹

Buku statistika pendidikan karya Zainatul Muffarikhoh, mengutip perkataan dari Sutopo dan Slamet bahwa hipotesis adalah pernyataan mengenai satu atau lebih populasi yang perlu dibuktikan keabsahannya melalui prosedur pengujian hipotesis . pengujian hipotesis merupakan suatu proses melakukan perbandingan antara nilai sampel (berasal dari data penelitian) dengan nilai hipotesis pada data populasi.²²

Pada penelitian kali ini, peneliti bermaksud mengajukan hipotesis yaitu “ada pengaruh penggunaan metode *Role*

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 96

²² Zainatul Muffarikhoh, *statistika Pendidikan*, (Surabaya: CV.Jakat Media Publishing, 2020), hlm. 71

Playing berbantu media *Big Book* terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi jenis pekerjaan kelas IV MI Miftahul Ulum Lengkir tahun ajaran 2020/2021”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yang dilakukan dengan pendekatan eksperimen. Metode penelitian eksperimen sendiri dapat didefinisikan sebagai metode riset yang dilakukan melalui eksperimentasi atau percobaan. Dalam buku metodologi dan aplikasi riset Pendidikan yang di paparkan oleh Wermeister bahwa eksperimen yaitu *“Eksperimentation consists in the dileberate and controlled modification of the condition determining an event, and in the interpretation of the ensuring changes in the event itself”* yang dapat kita tarik kesimpulan bahwa suatu percobaan merupakan suatu modifikasi kondisi yang dilakukan secara disengaja dan terkontrol dalam menentukan peristiwa atau kejadian, serta

pengamatan terhadap perubahan yang terjadi pada peristiwa itu sendiri.¹

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian kali ini yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada penelitian ini terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Bentuk penelitian Pre Eksperimental Design yang digunakan peneliti adalah *One Group Pretest-Posttest Design* dengan desain sebagai berikut:

Table 3.1 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

Pretest	Treatment	Posttest
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 : Nilai pretest yaitu nilai tes hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* berbantu dengan media *Big Book* terhadap kemampuan

¹ Moh Ali, dkk., *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hml. 73-74.

siswa dalam memahami materi jenis pekerjaan kelas IV MI Miftahul Ulum.

X : Treatment (pelakuan), yaitu menerapkan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* berbantu dengan media *Big Book* terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi jenis pekerjaan kelas IV MI Miftahul Ulum.

O₂ : Nilai Posttest, yaitu nilai tes hasil belajar peserta didik setelah menerapkan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* berbantu dengan media *Big Book* terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi jenis pekerjaan kelas IV MI Miftahul Ulum.

Alasanya digunakannya design satu kelompok dalam penelitian eksperimen dengan bentuk design “*Pre-eksperimental desaigns*” dengan memilih desaign *one-groups pretest-posttest*, adalah karena peneliti tidak menemukan kelompok lain yang dekat dengan daerah yang sedang dilakukan kegiatan penelitian yang tentunya bisa dijadikan bahan untuk penelitian apabila peneliti mengambil kelompok lain yang jauh dari tempat dilakukan penelitian secara tidak langsung akan sangat menghambat proses penelitian dan juga akan menghabiskan banyak waktu, tenaga dan juga biaya. Sedangkan dalam hal tersebut peneliti memiliki keterbatasan

tersendiri, oleh karena adanya keterbatasan tersebut peneliti melakukan penelitian eksperimen menggunakan design satu kelompok dengan bentuk design “*Pre-eksperimental designs*” dengan memilih desain *one-groups pretest-posttest*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV MI Mitahul Ulum Lengkir. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Dalam waktu kurang lebih 1 bulan tersebut peneliti melakukan penelitian tepatnya yaitu 22 April - 25 Mei 2021.

C. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan hanya sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang telah dipelajari, tetapi juga meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki pada subjek atau objek tersebut.²

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan(pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabet, 2018), hml: 117

Populasi ialah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua bagian yang ada di dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya termasuk penelitian populasi.³ Populasi dalam penelitian kali ini adalah seluruh peserta didik di kelas IV MI Miftahul Ulum Lengkir, yang terdiri dari 1 kelas, yaitu kelas IV berjumlah 9 siswa. Karena pada kelas IV di MI Miftahul Ulum ini hanya ada 1 kelas maka kelas tersebut akan menjadi satu-satunya kelas yang mendapatkan perlakuan eksperimen. Artinya kelas tersebut merupakan satu-satunya kelas yang akan mendapatkan *pretest* yaitu sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* yaitu hasil setelah diberi perlakuan.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja, yang dirumuskan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh hasil informasi tentang hal tersebut, kemudian dapat ditarik kesimpulannya.⁴ Dalam penelitian kali ini terdapat dua variabel yang akan diteliti, yaitu terdiri dari:

³ Suhartini Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2006), hml: 130

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan(pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabet, 2018), hml: 60

1. Variabel Independen

Variabel independen atau sering disebut dengan variabel stimulus, *predictor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas ialah variabel yang dapat mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau munculnya variabel dependen (terikat).⁵

Variabel bebas dalam penelitian kali ini yaitu metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* (X).

Sedangkan indikator dalam penelitian ini yaitu:

- a) Pendidik membentuk Peserta didik menjadi beberapa bagian kelompok.
- b) Pendidik menunjuk salah satu Peserta didik untuk bermain peran di depan kelas sesuai dengan gambar yang ada di *Big Book*.
- c) Peserta didik yang tinggal di bangku mendapat bagain menebak apa yang sedang diperagakan oleh Peserta didik lain di depan kelas.
- d) Peserta didik yang kedepan menebak juga mengelompokkan jenis apa pekerjaan tersebut.
- e) Bertukar peran, semula Peserta didik yang bertugas sebagai peraga atau memperagakan bertukar posisi

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 39

dengan siswa yang bertugas menebak gambar yang sudah ada dalam *Big Book*.

- f) Membuat simpulan bersama antara Peserta didik dan juga pendidik.
- g) Penutup.

2. Variabel dependen

Variabel dependen atau biasa kita ketahui dengan variabel terikat dalam penelitian. Dalam penelitian ini variabel terikatnya yaitu kemampuan siswa dalam memahami materi jenis pekerjaan pada peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum Lengker (Y).

Sedangkan indikator dalam penelitian ini yaitu:

- a) Menjabarkan kegiatan ekonomi yang ada di masyarakat dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budayandi lingkungan sekitar sampai provinsi.
- b) Membedakan kegiatan ekonomi yang terdapat di masyarakat dan hubungannya kegiatan ekdengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budayandi lingkungan sekitar sampai provinsi.
- c) Menyebutkan kegiatan ekonomi yang terdapat pada masyarakat dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya dyang terdapat pada lingkungan sekitar sampai provinsi.

- d) Menuliskan Kembali kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan social dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data untuk penelitian ini adalah:

1. Wawancara

Teknik wawancara yaitu suatu teknik yang digunakan oleh peneliti untuk menyempurnakan penelitiannya, dengan cara melakukan tanya jawab terhadap sumber tertentu seperti halnya kita melakukan wawancara bersama pendidik, hal tersebut guna memudahkan pencarian data dalam proses penelitian. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian kali ini yaitu dengan mewawancarai kepala sekolah, guru kelas dan juga salah satu peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum Lengker mengenai penggunaan metode berbatu media yang sedang peneliti teliti.

2. Tes atau Ujian

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan cara memberikan tes berupa soal ujian (soal tes atau test) dan inventori (*inventory*). Tentunya soal-soal yang diberikan yaitu yang berkaitan dengan permasalahan yang

diambil seperti soal-soal berkaitan dengan materi yang akan di teliti.

Penelitian ini menggunakan tes yaitu berupa tes objektif atau pilihan ganda. Jika peserta didik menjawab pertanyaan tersebut dengan benar maka mendapat skor 1, dan jika peserta didik menjawab pertanyaan dengan salah atau tidak menjawab maka skornya 0. Tes ini dilakukan dengan 2 tahap yakni tahap *pretest* dan juga *posttests*. Tahap *Pretes* digunakan untuk mengetahui kemampuan atau kondisi awal peserta didik sebelum mendapat perlakuan terhadap suatu materi. Sedangkan *posttes* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan terhadap hasil pemahaman suatu materi setelah diberikan perlakuan

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi ini digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data dari peserta didik, data tersebut berupa data profil MI Miftahul Ulum, nama peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum, data jumlah peserta didik di kelas IV MI Miftahul Ulum, data pendidik di MI Miftahul Ulum, foto-foto. Disini peneliti mendokumentasikan hasil penelitian yang telah diberikan kepada peserta didik. Pada proses pengambilan data dan dokumentasi yang digunakan untuk menunjang penelitian peneliti dibantu oleh salah satu pendidik di MI Miftahul Ulum Lengkir yang bernama ibu

lalila fitriani dan juga saudara eva nur alfiah yang menjadi rekan peneliti pada saat melakukan penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian menggunakan tes tertulis berbentuk pilihan ganda, instrument pada penelitian ini kemudian diadakan uji coba dan dianalisis, yaitu:

a. Validitas

Untuk menentukan validitas masing butir soal peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment*, yaitu berupa:⁶

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{(N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = merupakan koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

Apabila r dikonsultasikan dengan r_{tabel} *production moment* dengan taraf signifikansi 5%, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ *product moment* maka item soal tersebut valid.

⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 213.

Berdasarkan uji coba soal yang dilakukan dengan nilai $N=20$ dan taraf signifikasinya 5% didapat $r_{tabel} = 0,444$. Butir soal dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$.
 dibawah ini tabel hasil perhitungan analisis validitas instrument tes:

Tabel 3.2 Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal

Butir Soal	<i>Rhitung</i>	<i>Rtabel</i>	Kesimpulan
1	-0,122	0,444	Tidak valid
2	-0,122	0,444	Tidak valid
3	-0,122	0,444	Tidak valid
4	0,526	0,444	Valid
5	0,856	0,444	Valid
6	-0,102	0,444	Tidak valid
7	0,758	0,444	Valid
8	0,595	0,444	Valid
9	0,031	0,444	Tidak valid
10	0,647	0,444	Valid
11	0,758	0,444	Valid
12	0,449	0,444	Valid
13	0,897	0,444	Valid
14	0,397	0,444	Tidak valid
15	0,481	0,444	Valid
16	0,397	0,444	Tidak valid

17	0,428	0,444	Tidak valid
18	-0,452	0,444	Tidak valid
19	0,317	0,444	Tidak valid
20	0,636	0,444	Valid

Hasil dari analisis validitas soal uji coba dari 20 soal dapat diketahui bahwa terdapat 10 soal valid yaitu nomor 4,5,7,8,10,11,12,13,15,20. Untuk uraian lengkapnya bisa dilihat di lampiran 13.

b. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan koefisien yang menunjukkan sejauh mana suatu instrument atau alat pengukur dapat dipercaya, artinya apabila suatu instrument digunakan secara berulang-ulang untuk mengukur sesuatu yang sama, maka hasilnya relatif stabil atau selalu konsisten.⁷

Dalam uji reliabilitas instrument kali ini, peneliti menggunakan bantuan SPSS versi 16 dengan model *Alpha Cronbach*.

Tabel 3.3 Hasil Perhitungan *Reliability Statistics*

⁷ Muhammad Khumaedi, “Relisibilitas Inatrumen Penelitian Pendidikan” (Jurnal Pendidikan Teknik Mesin, Vol. 12, No. 1, juni 2012), hml, 26

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.702	21

Dari tabel diatas dapat kita lihat bahwa nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,702. Nilai ini tergolong mencukupi. Reliabilitas dikatakan tinggi apabila nilai r_{xx} mendekati angka 1. Namun secara umum apabila nilai $\alpha > 0,7$ artinya reliabilitas mencukupi (*sufficient reliability*). Untuk uraian lengkapnya bisa dilihat di lampiran 14.

c. Tingkat kesukaran soal

Pada setiap soal selalu memiliki tingkat kesukaran yang berbeda-beda. Soal yang baik yaitu soal memiliki taraf kesukaran yang sedang. Taraf kesukaran yang sedang yaitu tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah, bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran. (*difficulty indeks*). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 – 1,00. Soal dengan indeks 0,00 menunjukkan bahwa soal tersebut terlalu sukar, sedangkan soal dengan indeks 1,00

menunjukkan bahwa soal terlalu mudah bagi peserta didik.⁸

Tingkat kesukaran soal dapat dihitung dengan menggunakan rumus, yaitu:

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

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus di atas, maka didapatkan data di bawah ini:

Tabel 3.4 Klasifikasi taraf kesukaran soal

Butir Tes	Benar	Taraf Kesukaran	Kesimpulan
1	8	0,89	Mudah
2	8	0,89	Mudah
3	8	0,89	Mudah
4	5	0,56	Sedang
5	6	0,67	Sedang
6	7	0,78	Mudah

⁸ Khairuddin Alfath dan Laela Umi Fatimah, “Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor” , (jurnal komunikasi dan Pendidikan islam, Vol. 8, No. 2, Desember 2019), hml, 42-43.

7	8	0,89	Mudah
8	5	0,56	Sedang
9	4	0,44	Sedang
10	7	0,78	Mudah
11	8	0,89	Mudah
12	4	0,44	Sedang
13	7	0,78	Mudah
14	7	0,78	Mudah
15	7	0,78	Mudah
16	7	0,78	Mudah
17	8	0,89	Mudah
18	8	0,89	Mudah
19	5	0,56	Sedang
20	7	0,78	Mudah

Berdasarkan tabel yang telah dipaparkan diatas, dapat diketahui bahwa hasil perhitungan taraf kesukaran butir tes dengan kriterian mudah yaitu (1,2,3,6,7,10,13,14,15,16,17,18,20) butir soal dengan kriteria sedang (4,5,8,9,11,12,19).

d. Daya beda soal

Daya pembeda soal merupakan kemampuan antara butir soal, dapat membedakan antara peserta didik yang telah menguasai materi yang diujikan dan peserta didik yang belum menguasai materi yang diujikan. Jadi intinya yaitu peserta didik yang sudah faham terkait

materi dan yang belum faham. Untuk mengukur daya beda soal maka digunakan rumus sebagai berikut:⁹

$$D = P_A - P_B$$

$$P_A = \frac{B_A}{J_A}$$

$$P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D = Daya beda soal

P_A = proporsi kelompok atas yang dapat menjawab dengan benar butir item soal yang bersangkutan.

P_B = proporsi kelompok bawah yang dapat menjawab dengan benar butir item soal yang bersangkutan.

B_A = banyaknya kelompok atas yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan.

J_A = jumlah teste yang termasuk dalam kelompok atas.

⁹ Khairuddin Alfath dan Laela Umi Fatimah, “Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor” , (jurnal komunikasi dan Pendidikan islam, Vol. 8, No. 2, Desember 2019), hml, 51 – 54.

B_B = banyaknya kelompok bawah yang dapat menjawab dengan benar butir item yang bersangkutan.

J_B = jumlah teste yang termasuk dalam kelompok bawah.

Tabel 3.5 Hasil Perhitungan Daya Beda Soal

No. soal	B_A	B_B	P_A	P_B	D	Kesimpulan
1	4	4	5	4	-0,2	Sangat buruk
2	4	4	5	4	-0,2	Sangat buruk
3	4	4	5	4	-0,2	Sangat buruk
4	4	1	5	4	0,55	Baik
5	5	1	5	4	0,75	Sangat baik
6	4	3	5	4	0,05	jelek
7	5	3	5	4	0,25	Sedang
8	3	2	5	4	0,1	jelek
9	3	1	5	4	0,35	Sedang
10	5	2	5	4	0,5	Jelek
11	5	3	5	4	0,25	Sedang
12	3	1	5	4	0,35	Sedang
13	5	2	5	4	0,5	Jelek
14	4	3	5	4	0,05	Jelek
15	5	2	5	4	0,5	Jelek
16	5	2	5	4	0,5	Jelek

17	5	3	5	4	0,25	Sedang
18	4	4	5	4	-0,2	Sangat buruk
19	3	2	5	4	0,1	Jelek
20	5	2	5	4	0,5	Jelek

Tabel 3.6 Persentase Hasil Perhitungan Daya Beda Soal

No	Kriteria	No Soal	Jumlah	Persentase
1	Sangat jelek	1,2,3,13,18	5	25%
2	Jelek	6,8,10,14,15,16,19,20	8	40%
3	Cukup	7,9,11,12,17	5	25%
4	Baik	4	1	5%
5	Sangat baik	5	1	5%

Berdasarkan tabel di atas, maka hasil perhitungan dari daya beda butir soal diatas yaitu, 5 soal dengan kriteria sangat jelek (1,2,3,13,18), 8 soal dengan kriteria jelek (6,8,10,14,15,16,19,20), 5 soal dengan kriteria cukup (7,9,11,12,17), 1 soal dengan kriteria baik (4), dan 1 soal dengan kriteria sangat baik (5).

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu teknik dalam analisis data pada sebuah penelitian. Uji normalitas data sendiri yaitu uji untuk mengukur apakah data yang di dapatkan memiliki distribusi normal atau tidak normal, sehingga pemilihan statistik dapat dilakukan dengan tepat. Uji normalitas dalam penelitian kali ini yaitu menggunakan uji *Shapiro-wilk* karena jumlah sampel besar ≤ 50 . Secara analisis uji normalitas data dilakukan melalui beberapa perhitungan yaitu:

a. Kolmogrov-Smirnov

Kriteria normal: nilai kemaknaan (p) $> 0,05$ (sampel besar > 50).

b. Shapiro-wilk

Kriteria normal : nilai kemaknaan (p) $> 0,05$
(sampel besar ≤ 50).¹⁰

Untuk mempermudah dalam analisis data dan perhitungan matematis, peneliti menggunakan bantuan perangkat lunak, yaitu berupa software SPSS versi 16.

2. Uji Hipotesis

¹⁰ Slamet Riyanto dan Aglis Andhita Hatmawan, *Metode riset penelitian kuantitatif penelitian di bidang manajemen, Teknik, Pendidikan dan eksperimen*, (Yogyakarta: CV budi utama,2020) hml: 81-85

Uji hipotesis merupakan salah satu Teknik analisis data pada penelitian. Uji hipotesis ini dilakukan setelah uji normalitas. Uji hipotesis sendiri yaitu digunakan untuk menjawab hipotesis pada penelitian. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Teknik uji t berpasangan (*Two Paired Samples Test*) untuk uji dua sisi (*two tailed atau two sides*). Terdapat dua pendekatan yaitu pendekatan klasik dan pendekatan probabilistik. Kriteria keputusannya yaitu :

a. Pendekatan klasik

- 1) Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- 2) Jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

b. Pendekatan probabilistik, membandingkan nilai probabilitas atau signifikansi dengan α (alpha)

- 1) Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> \alpha$, maka H_0 diterima dan H_a di tolak.
- 2) Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $< \alpha$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan hipotesis statistik yang dibuat untuk menentukan keefektifan pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) H_0 : Tidak ada pengaruh terhadap penggunaan metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi jenis pekerjaan kelas IV MI Miftahul Ulum Lengker tahun pelajaran 2020/2021.
- 2) H_a : Ada pengaruh terhadap penggunaan metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi jenis pekerjaan kelas IV MI Miftahul Ulum Lengker tahun pelajaran 2020/2021.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISI DATA

A. Deskripsi Data

Penelitian “pengaruh penggunaan metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi jenis pekerjaan kelas IV MI Miftahul Ulum Lengker tahun ajaran 2020/2021” ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu untuk mengetahui pengaruh dari metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi jenis pekerjaan kelas IV MI Miftahul Ulum Lengker tahun ajaran 2020/2021. Pada Penelitian ini menggunakan variabel bebas berupa metode *Role Playing* (X), kemudian dicari pengaruhnya dengan variabel terikat yaitu pemahaman terhadap materi (Y).

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui perbedaan antara kelas yang belum diberikan perlakuan dengan setelah kelas tersebut diberikan perlakuan secara kuantitatif. Langkah awal yang dilakukan karena kelas IV di MI Miftahul Ulum hanya ada satu kelas dengan jumlah ada 9 peserta didik maka peneliti mengambil model dengan cara *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu menjadi satu-satunya, kelas tersebut menjadi kelas yang di kenai pretest sekaligus juga

kelas yang dikenai posttes. Alasan lainnya kenapa peneliti mengambil model *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu karena tidak ditemukan kelompok lain yang dekat di daerah sekitar penelitian yang bisa dijadikan sebagai bahan untuk melakukan penelitian. Dan jika penelitian ini mengambil kelompok lain yang jauh dari tempat penelitian, tentunya akan lebih banyak memakan waktu, tenaga dan juga biaya. Sedangkan dalam hal ini peneliti memiliki beberapa keterbatasan, oleh karena keterbatasan tersebut maka penelitian eksperimen ini menggunakan desain satu kelompok. Proses pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan metode wawancara, tes dan juga dokumentasi.

Instrument penelitian telah diberikan kepada peserta didik dari sekolah lain yang berada di sekitar lingkungan peneliti dan juga sudah mendapatkan materi jenis pekerjaan yaitu kelas IV. Hal tersebut dikarenakan kelas yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian hanya ada 1 kelas dengan jumlah 9 peserta didik jadi peneliti mengambil alternative untuk mengajukan soal tersebut kepada peserta didik dari sekolah lain. Tujuan dilakukannya uji coba soal karena untuk mengetahui apakah butir soal telah memenuhi kriteria soal yang baik atau belum memenuhi kriteria soal yang baik. Analisis butir soal yang digunakan berupa uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaraan soal dan daya beda soal.

Setelah butir soal tersebut di uji coba, maka soal tersebut dapat digunakan *pretest* dan *posttes*. Jumlah soal dan jenis soal yang digunakan dalam uji pretest dan posttes yaitu sama. Tujuan dilakukan *pretest* pada kelas tersebut yaitu untuk mengetahui bagaimana kelas tersebut sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan nilai *posttest* digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil setelah diberikan perlakuan oleh peneliti.

Penerapan *pretest* pada kelas eksperimen, dilakukan dengan melakukan yaitu peneliti melakukan pemberian soal terlebih dahulu lalu pemberian materi, untuk kelas eksperimen tersebut menggunakan metode *Role Playing* berbantu media *Big Book*.

Langkah terakhir yaitu penerapan *posttest* untuk kelas eksperimen. Hasil *posttest* tersebut nantinya akan di hitung untuk mengetahui hasil setelah diberikannya perlakuan atau *treatment* pada kelas eksperimen. Nilai tersebut dihitung untuk mencari normalitasnya yang selanjutnya dilakukan perhitungan menggunakan uji t, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah hasil akhir kelas eksperimen sebelum dan sesudah di berikan memiliki perbedaan. Berikut adalah data hasil *posttest* atau *treatment*.

1. Data Nilai *Pretes* dan *Posttest* Kelompok Eksprimen

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV MI Miftahul Ulum sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* mencapai nilai tertinggi yaitu 100 dan terendah 60.

Tabel : 4.1 Data Perolehan Nilai *Pretest Posttes* kelompok Eskperimen

No	Nama	Pretest	Posttes	N-Gian
1	Umar Said	60	80	20
2	Nafisha Ainal Farah	80	100	20
3	Novia Mamruatul Hikmah	70	90	20
4	Frian Adib Atoilah	80	90	10
5	Dinda Ayu Aini	70	100	30
6	Zahwa Auliya Putri	80	90	10
7	M. Alfarizi Hikmah	80	100	20
8	Syifa Cahyani Aprilia Putri	70	90	20
9	Zahra Viona Melan Sari	60	80	20
	Jumlah	650	820	170
	Rata-Rata	72,2	91,1	18,9

Berdasarkan data dari nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen diatas, secara perhitungan sederhana dapat dilihat melalui meningkatnya antara rata-rata nilai pretest dan posttest yaitu 72,2 menjadi 91,1 dari nilai rata-rata tersebut dapat dilihat bahwa terdapat adanya peningkatan sejumlah 18,9.

Tabel 4.2 Deskripsi Data Pretest Posttest Kelompok Eksperimen

	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa	9	9
Nilai Terendah	60	80
Nilai Tertinggi	80	100
Rata-rata	72,2	91,1

B. Analisis Data

Analisis data ini merupakan salah satu analisis data yang didasarkan pada nilai *posttest* yang telah diberikan kepada peserta didik di kelas eksperimen. Dalam menganalisis data sebelumnya telah dilakukan uji prasyarat kemudian uji

hipotesis menggunakan uji t, berikut uraian hasil uji yang telah dilakukan oleh peneliti.

1. Uji Prasyarat Analisis Data

Analisis tahap akhir merupakan analisis data berupa nilai *posttets* dari kelas eksperimen. Nilai akhir tersebut terlebih dahulu di uji normalitasnya. Setelah itu di analisis dan ditarik kesimpulan.

Uji normalitas pada tahap akhir ini menggunakan nilai *posttets* pada kelas ekperimen, yaitu tes akhir setelah peserta didik menerima materi jenis-jenis pekerjaan dan juga menerima perlakuan. Peserta didik yang mengikuti *posttest* berjumlah 9 anak. Berdasarkan data nilai *posttest* diperoleh hasil perhitungan normalitasnya.

Pada uji normalitas kali ini peneliti menggunakan normalitas *shapiro wilk* untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusannya yaitu jika nilai sig lebih dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal dan apabila nilai sig kurang dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.3 : Data Hasil Uji Normalitas Akhir

	Kelas	Shapiro-wilk		
		statistic	Df	Sig

Hasil belajar peserta didik	Posttest kelompok eksperimen	.838	9	.055
-----------------------------	------------------------------	------	---	------

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena nilai sig lebih dari 0,05.

2. Uji Hipotesis

Dari hasil perhitungan uji normalitas di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya data akhir yaitu uji hipotesis. Uji hipotesis pada penelitian kali ini yaitu menggunakan teknik uji t berpasangan (*Two Paired Samples Test*) untuk uji dua sisi (*two tailed atau two sides*). Pengambilan keputusan pada uji hipotesis ini yaitu nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variable awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Sedangkan nilai signifikan (*2-tailed*) $> 0,05$ menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir. Ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Tabel 4.4 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std.Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretets	72.22	9	8.333	2.778
	posttest	91.11	9	7.817	2.606

Tabel paired sampel statistik menunjukkan nilai deskriptif masing-masing variabel pada sampel yang berpasangan. Pada tes awal mempunyai nilai rata-rata (mean) 72.22 dari 9 data. Sebaran (*std.Deviation*) yang diperoleh adalah 8.333 dengan standart error 2.778. sedangkan tes akhir mempunyai nilai rata-rata (mean) 91.11 dari 9 data. Sebaran data (*std.Deviation*) yang diperoleh 7.817 dengan standart error 2.606. Hal ini menunjukkan bahwa tes akhir pada data lebih tinggi dari pada tes awal.

Tabel 4.5 Paired Samples Correlation

		N	Correlation	Sig
Pair 1	pretest & posttes	9	0.725	0.027

Pada tabel paired samples correlations menunjukkan di atas menunjukkan nilai korelasi yang menunjukkan

hubungan antara kedua variabel pada sampel berpasangan. Hal ini diperoleh dari koefisien korelasi pearson bivariat (dengan uji signifikasi dua sisi) untuk setiap pasangan variabel yang dimasukkan. Karena pada tabel di atas hasil signifikasi < 0.05 maka terdapat hubungan antara pretest dan posttets.

Tabel 4.6 paired samples test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 pretest - posttets	-18.889	6.009	2.003	-23.508	-14.270	-9.430	8	.000

Dari tabel diatas diperoleh nilai signifikasi (2-tailed) $0.000 < 0.05$ yang artinya menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Jadi karena hasil dari nilai signifikasi < 0.05 maka H_0 di tolak dan H_a diterima.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti membentuk kelas hanya menjadi satu kelas hal tersebut dilakukan karena suatu keterbatasan baik keterbatasana karena

jumlah peserta didik dan juga keterbatasan jumlah kelas. Dalam penelitian kali ini peneliti membentuk kelas menjadi beberapa kelompok agar setiap peserta didik dapat saling berpasangan dan juga melatih keterampilan bekerja sama dan juga berdiskusi antar peserta didik yang lain. Latar belakang dilakukannya penelitian ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi jenis-jenis pekerjaan pada materi IPS yang saat ini sudah di muat menjadi satu kesatuan ke dalam tematik. Analisis data dalam penelitian ini dikelola menjadi dua tahapan, yaitu:

1. Analisis data awal. Pada tahap analisis data awal sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan pretets di kelas IV sebagai Langkah awal dalam penelitian. Tes awal (*pretets*) adalah hasil analisis soal yang terlebih dahulu di uji cobakan kepada peserta didik kelas IV yang lain. Lalu setelah soal tersebut di uji cobakan tindakan selanjutnya yaitu dilakukan uji coba kelayakannya berdasarkan validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda soal. Hasilnya yaitu berupa soal pilihan ganda yang digunakan sebagai soal untuk *pretets*.

Berdasarkan analisis data awal hasil dari perhitungan, diperoleh nilai rata-rata untuk kelas IV yaitu 72.22 dengan standar deviasi (s) 8.333. analisis uji normalitas juga menunjukkan bahwa kelas eksperimen

tersebut dalam kondisi normal atau stabil. Oleh karena itu dapat di simpulkan bahwa kelas tersebut layak untuk dijadikan kelas eksperimen. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan peneliti maka peneliti memutuskan bahwa kelas IV dengan jumlah peserta didik 9 orang layak digunakan menjadi kelas eksperimen dalam penelitian. Untuk secara rinci perhitungannya dapat dilihat di lampiran 18.

2. Analisis data akhir. Pada analisis tahap akhir ini peneliti melakukan proses pembelejarana di kelas IV sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen tersebut merupakan kelas yang mendapat perlakuan berupa penggunaan metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* dalam pembelajaran jenis-jenis pekerjaan. Proses pembelajaran dilakukan dua pertemuan, pada pertemuan kedua dilakukan *posttets*. Pada pertemuan kedua ini peneliti memberikan *posttets* kepada kelas eksperimen dengan soal yang sama yaitu soal yang digunakan untuk tes awal (*pretest*).

Berdasarkan hasil dari *posttets* yang telah dilakukan, nilai rata-rata yang didapatkan dari kelas eksperimen yaitu 91,11 dengan standar deviasi (s) 7,817. Dari analisis data akhir diperoleh $t_{hitung} = 9,430$ dan $t_{tabel} = 2,306$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis

yang diajukan oleh peneliti diterima. Untuk secara rinci perhitungannya dapat dilihat di lampiran 18.

Selama proses terjadinya pembelajaran, peneliti menggunakan metode yaitu metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* pada kelas IV (kelas eksperimen) dengan tujuan melihat pengaruh terhadap penggunaan metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* terhadap kemampuan memahami materi jenis pekerjaan. Belajar berkelompok secara terstruktur ternyata dapat membantu penggunaan metode menjadi lebih efektif dalam meningkatkan pembelajaran peserta didik karena mereka diminta untuk mempelajari prosedur-prosedur tertentu dan mengasah keterampilan mereka dalam belajar.

Dari penjelasan di atas, dapat menjawab hipotesis yang di rumuskan oleh peneliti bahwa ada perbedaan rata-rata dari kelas eksperimen sebelum dan sesudah dikenai perlakuan yaitu berupa penggunaan metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi jenis pekerjaan kelas IV MI Miftahul Ulum Lengker tahun pelajaran 2020/2021. Oleh karena itu, metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* berpengaruh terhadap pemahaman materi jenis-jenis pekerjaan. Hal tersebut mampu dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata nilai pada saat pretest

dan juga posttests yang hasilnya signifikan ($t_{hitung} = 9,430$).

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi jenis pekerjaan kelas IV MI Miftahul Ulum Lengker tahun pelajaran 2020/2021.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian kali ini telah peneliti lakukan dengan maksimal, akan tetapi peneliti sadar betul bahwa masih banyak terdapat keterbatasan pada penelitian kali ini. Adapun keterbatasan yang dialami oleh peneliti antara lain yaitu:

1. Keterbatasan Materi

Pada penelitian kali ini materi yang digunakan oleh peneliti terbatas hanya mencakup pada materi jenis pekerjaan. Maka dari itu, kemungkinan jika dilakukan pada materi yang berbeda maka hasilnya juga akan berbeda atau tidak sama.

2. Keterbatasan Waktu Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terbatas pada waktu. Karena peneliti menggunakan metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* secara tidak langsung peneliti membutuhkan waktu yang lebih dari biasanya. Walaupun waktu yang digunakan terbatas akan tetapi peneliti mampu

melakukan penelitian dan memenuhi syarat dalam penelitian ilmiah.

3. Keterbatasan Tempat

Penelitian yang dilakukan peneliti terbatas oleh tempat, karena di tempat yang peneliti gunakan sebagai tempat penelitian hanya ada 1 kelas dan tempat yang peneliti pilih jauh dari sekolah-sekolah yang lain maka peneliti tidak menemukan tempat yang dapat digunakan sebagai kelas kontrol dalam penelitian. Walaupun tempat yang digunakan terbatas namun peneliti tetap mampu melakukan penelitian dan memenuhi syarat dalam penelitian ilmiah.

4. Keterbatasan Kemampuan

Peneliti menyadari betul adanya keterbatasan dalam penelitian khususnya dalam pengetahuan ilmiah. Namun peneliti berusaha semaksimal mungkin dalam menjalankan penelitian dan menyelesaikan penelitian dengan bimbingan dan arahan dari dosen pembimbing.

Demikian keterbatasan yang dialami oleh peneliti selama melakukan penelitian di MI Miftahul Ulum Lenker Modo. Selanjutnya peneliti berharap metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* dapat diterapkan dalam pembelajaran jenis pekerjaan agar peserta didik memperoleh prestasi belajar yang maksimal. Hal ini merupakan bentuk

dari tindak lanjut dari penelitian yang telah dilakukan pada penelitian kali ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi jenis pekerjaan kelas IV MI Miftahul Ulum Lengker tahun ajaran 2020/2021. Kita juga mengetahui bahwa terdapat perbedaan sebelum diberikan metode *Role Playing* berbantu media *Big Book*. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil uji t pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,430 > 2,306$. Dari hasil pengujian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} berada di daerah penerimaan H_a sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, penggunaan metode *Role Playing* berbantu media *Big Book* berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi jenis pekerjaan kelas IV MI Miftahul Ulum Lengker tahun ajaran 2020/2021.

B. Saran

Demi memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar dan kegiatan yang lainnya, tentu saja diperlukan saran. Dalam penulisan skripsi ini perkenankanlah peneliti untuk memberikan saran yang bersifat membangun dan

memberikan motivasi kepada beberapa pihak yang terkait, antara lain yaitu:

1. Bagi Peserta Didik

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa kemampuan memahami materi jenis pekerjaan pada saat dilakukan pretest masih ada nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) oleh karena itu peserta didik harus lebih giat dalam belajar lagi agar saat peserta didik menerima materi dari pendidik, peserta didik lebih siap karena sudah memiliki persiapan sebelumnya. Selain itu peserta didik diharapkan lebih fokus lagi saat pelaksanaan pembelajaran agar materi yang di sampaikan oleh pendidik diterima dengan baik oleh peserta didik. Tak terkecuali pelajaran IPS yang saat ini sudah dikemas menjadi satu dalam pembelajaran tematik yang sering dianggap tidak menarik oleh peserta didik. Dengan belajar yang giat diharapkan peserta didik tidak hanya mendapatkan nilai yang baik tentunya peserta didik juga di harapkan mampu memahami materi yang telah dipelajari dan mampu menerapkannya dalam pembelajaran yang lain dan dalam kehidupan kesehariaanya.

2. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan mampu mengembangkan inovasi dan kreativitas dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan dari pembelajaran tersebut, sehingga kemampuan pemahaman materi yang dicapai oleh peserta didik semakin baik. Kemudian pendidik hendaknya dapat meningkatkan perhatiannya dalam upaya membina dan membimbing peserta didik dalam proses belajar mengajar di setiap harinya.

3. Bagi Sekolah

Untuk madrasah perlu memberikan motivasi dan memfasilitasi para pendidik supaya meningkatkan dan mengembangkan proses pembelajaran aktif, salah satunya yaitu dengan cara memberikan pelatihan. Sekolah juga diharapkan mampu membantu dengan memberikan fasilitas berupa media dan juga referensi yang memadai terutama yang berkaitan dengan pembelajaran IPS sehingga peserta didik mampu belajar dengan baik tidak hanya menerima materi atau pembelajaran dari pendidik saja.

C. Penutup

Puji syukur alhamdulillah atas segala limpahan rahmat dan karunia dari Allah SWT, sehingga skripsi ini mampu terselesaikan. Peneliti menyadari betul bahwa dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena banyak keterbatasan

yang penulis miliki. Untuk itu kritik dan saran yang membangun senantiasa penulis harapkan demi kebaikan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Aamiin

DAFTAR PUSTAKA

- Alfath, Khairuddin dan Laela Umi Fatimah, “*Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor*” , Jurnal komunikasi dan Pendidikan islam, Vol. 8, No. 2, Desember 2019.
- Ali, Moh, muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.
- Andi,M Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran*, Ponorogo: Uwais Inspirasi, 2017.
- Arikunto, Suhartini, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2006.
- Bin Saper, Noor dkk, *Innoyation of Education*, Pontianak: Islamic Guidance and Counselling Department, 2017.
- Christina, *Mengajar Membaca itu Mudah*, Yogyakarta: CV Alaf Media, 2019.
- Fajriya, Rahayu nur, “*Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Big Book Siswa Kelas I*”, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 1 Tahun ke-7, 2018.
- Khumaedi, Muhammad “*Relisibilitas Inatrumen Penelitian Pendidikan*” Jurnal Pendidikan Teknik Mesin, Vol. 12, No. 1, juni 2012.
- Martiyono, perencanaan pembelajaran, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, t.t.
- Muffarikhoh, Zainatul, *Statistika Pendidikan*, Surabaya: CV.Jakat Media Publishing, 2020.

- Muhammad, anas, *Mengenal Metode Pembelajaran*, Pasuruan: CV.Pustaka Hulwa, 2014.
- Nusarastriya, Yosapa Hari, "*permasalahan dan tantangan guru PKn menghadapi perubahan kurikulum 2013*", Satya Widya, vol. 29,No. 1, juni 2013.
- Prastiyo, Fendika, *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model Kooperatif Jigsaw pada Materi Pecahan di Kelas V SDN Sepanjang 2*, Surakarta: CV KEKATA GROUP, 2019.
- Prastowo, Andi, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran TEMATIK Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI*, Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri, 2017.
- Puspita, Ratna Dewi dan Ganes Gunansyah, "*Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* ", Vol. 02, No. 03 Tahun 2014.
- Riyanto Slamet, dan Aglis Andhita Hatmawan, *Metode riset penelitian kuantitatif penelitian di bidang manajemen, Teknik, Pendidikan dan eksperimen*, Yogyakarta: CV budi utama,2020.
- Septiyana, Sundari dan Nina Kurniah, "*Pengaruh Media Big Book Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini* ", Vol. 2, No. 1, 2017.
- Sudhjana, nana, *Penilaian Harian Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 1995.
- Sudjana, *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito, 2005.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan(pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabet, 2018.

Susilana, rudi dan Cepi Riyana,2006, *Media Pembelajaran*, Bandung: CV Wacana Prima

Sulaiman, Umar, “*Pengaruh Penggunaan Media Big Book Dalam Pembelajaran Terhadap Keterampilan Literasi Siswa Kelas Awal Madrasah Ibtidaiyah Negeri Banta-Bantaeng Makassar*”, jurnal al-kalam vol. IX No. 2 Desember 2017.

Yuliani, Meda dkk, *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*, Yayasan Kita Menulis,2020.

LAMPIRAN

Lampiran 1

PROFIL MADRASAH

1. Nama dan alamat Madrasah : MI. Miftahul Ulum
Lengkir Kacangan Modo
Lamongan
2. Nama dan alamat yayasan /
Penyelenggara sekolah : LP. Ma'arif NU Jalan Raya
Babat Lamongan
3. Nama Ketua Pengurus : Sholihin, S. Pd
4. Nama Kepala Madrasah : Muhammad Hanif Ubaidillah, S.Pd
5. Nama Ketua Komite : H. Haryono
6. Status Sekolah : a. Negeri b. Swasta
7. Status Akreditasi Sekolah : Diakui
8. Tahun didirikan : 1960
9. Tahun beroperasi : 1961
10. Status tanah : ~~Surat pelepasan/HGB/HM~~ Hak Milik

VISI

MENCETAK GENERASI YANG CERDAS, BERILMU,
BERIMAN, BERTAQWA,
BERAKHLAQL KARIMAH DAN BERWAWASAN
TEKNOLOGI

MISI

1. Unggul dalam pengembangan kurikulum
2. Unggul dalam proses pembelajaran
3. Unggul dalam kelulusan
4. Unggul dalam sumber daya manusia dan tenaga pendidikan
5. Unggul dalam sarana prasarana pendidikan
6. Unggul dalam manajemen Madrasah
7. Unggul dalam pemberdayaan biaya pendidikan
8. Unggul dalam standar penilaian prestasi akademik dan non akademik

INDIKATOR VISI

- a. Standar dalam pengembangan kurikulum
- b. Standar dalam proses pembelajaran
- c. Standar dalam kelulusan
- d. Standar dalam sumber daya manusia dan tenaga kependidikan
- e. Standar dalam sarana dan prasarana pendidikan
- f. Standar dalam manajemen Madrasah
- g. Standar dalam penggalangan biaya pendidikan
- h. Standar dalam penilaian prestasi akademik dan non akademik

TUJUAN MADRASAH

Turut mencerdaskan kehidupan bangsa dengan menamkan Pendidikan dasar dan mempersiapkan Pendidikan menengah.

DATA GURU/PEGAWAI MIFTAHUL ULUM KACANGAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021

NO	NAMA	TEMPAT TANGGAL LAHIR	L/P	KETERANGAN
1	Muhammad Hanif Ubaidillah, S. Pd	Lamongan, 17/04/1981	L	Satminkal
2	Siti Winarti, S.Pd	Lamongan, 21/09/1972	P	Satminkal
3	Edi Basuki Rohmad, S. Pd. I	Lamongan, 10/12/1980	L	Satminkal
4	Zainul Mustofa Aji cahyana, S. Pd	Lamongan, 25/11/1982	L	Satminkal
5	Nurjannah, S. Pd	Lamongan, 15/05/1982	P	Satminkal
6	Sri Indah Wahyu Ningsih S.Pd	Lamongan, 13/12/1991	P	Satminkal
7	Laila Fitiana	Jakarta, 14/12/1990	L	Satminkal

DATA MURID MI KACANGAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021

NO	KELAS	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
1	I	2	10	12
2	II	3	6	9
3	III	3	8	11
4	IV	3	6	9
5	V	3	3	6
6	VI	7	3	10
7	JUMLAH	21	36	57

Lampiran 2

Format Wawancara dengan Narasumber

Narasumber : Edi Basuki Rahmad S.Pd.I

Tanggal wawancara : 24 November 2020

Tempat : MI Miftahul Ulum Lengkir

No	pertanyaan	Jawaban
1	Apa metode yang biasanya bapak Edi gunakan pada saat proses pembelajaran?	Dalam proses pembelajaran biasanya saya lebih sering menggunakan metode ceramah dan juga diskusi.
2	Bagaimana respon peserta didik saat belajar menggunakan metode tersebut?	Karena tidak semua pembelajaran dapat menggunakan metode ceramah dan diskusi otomatis peserta didik sering merasa bosan pada saat proses pembelajaran, minat mereka untuk belajar pun relative menurun.
3	Apa kendala yang melatar belakangi bapak menggunakan metode tersebut?	Kendala dalam proses pembelajaran yaitu karna memang terkendala oleh fasilitas dan juga kondisi kelas dan juga peserta didik kurang mendukung jika diterapkan metode lain.
4	Apakah sudah pernah melakukan pembelajaran dengan metode atau media lain bapak?	Seringnya memang saya menggunakan metode ceramah dan diskusi untuk metode atau media yang lain sangat jarang.

5	Bagaimana jika pada saat pembelajaran menggunakan metode dan media yang lain bapak?	Tentu itu akan membentuk semangat yang baru bagi peserta didik pada saat proses pembelajaran.
6	Apa materi terakhir mata pelajaran tematik yang sudah peserta didik dapatkan bapak disemester ini?	Peserta didik baru menerima materi tematik tema 2 subtema 1.

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMEBELAJARAN

Identitas sekolah	: MI Miftahul Ulum
Mata pelajaran	: Tematik
Kelas/semester	: IV/ 2
Peretmuan ke-	: 3
Tema	: Daerah Tempat Tinggalku
subtema	: Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
Alokasi waktu	: 45 menit
Guru praktikan	: Dwi Ummu Kholifah

A. Kompetensi Inti (KI)

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

sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR IPS

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1 menjabarkan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budayandi lingkungan sekitar sampai provinsi. 3.3.2 membedakan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budayandi lingkungan sekitar sampai provinsi.
4.3 menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan social dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3.1 menyebutkan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan social dan

	<p>budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>4.3.2 Menuliskan kembali kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan social dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>
--	--

C. TUJUAN

1. Dengan adanya kegiatan mengamati gambar kegiatan ekonomi peserta didik dapat mengidentifikasi jenis kegiatan ekonomi.
2. Dengan adanya tanya jawab dan diskusi, diharapkan peserta didik dapat menjelaskan secara sederhana mengenai materi jenis pekerjaan.
3. Melalui media “Big Book” diharapkan peserta didik semakin memahami materi tentang jenis pekerjaan.
4. Melalui metode “Role Playing” diharapkan peserta didik mampu bermain peran dengan baik terkait dengan materi jenis pekerjaan.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Jenis-jenis pekerjaan

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : scientific
2. Metode : Role Playing, tanya jawab, diskusi, dan ceramah

F. MEDIAN, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media dan alat :
Big Book, gambar, buku gambar, gunting, kertas lipat, lem
2. Sumber belajar:
Buku Siswa Tema : *Daerah Tempat Tinggalku* Kelas VI
(Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta:
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

- a. Pendahuluan atau kegiatan awal (15 menit)
 1. pendidik mengucapkan salam kepada peserta didik dan memimpin doa
 2. Pendidik mengajak peserat didik membaca asmaul husna bersama
 3. pendidik mengecek kehadiran peserta didik
 4. pendidik memberikan ice breaking sebelum memulai kegiatan pembelajaran
 5. pendidik menyampaikan materi yang akan dipelajari
- b. kegiatan inti (60 menit)
 1. peserta didik diminta mengamati *Big Book* yang telah di persiapkan oleh pendidik (mengamati)
 2. peserta didik diminta membentuk menjadi beberapa kelompok
 3. peserta didik diminta memperhatikan pendidik terkait peraturan permainan metode *Role Playing*
 4. peserta didik menunjuk salah satu teman dalam kelompoknya sebagai seseorang yang memperagakan

peran di depan kelas sesuai dengan gambar yang berada pada *Big Book*

5. peserta didik yang berada pada kelompok mulai berdiskusi terkait jawaban yang sudah di perankan oleh perwakilan kelompoknya tadi (berdiskusi)
 6. peserta didik bergantian memperagakan peran di depan kelas sesuai dengan gambar yang terdapat pada *Big Book*. (eksperimen/eksplorasi)
 7. peserta didik menanyakan materi yang berkaitan dengan jenis-jenis pekerjaan yang belum difahami (menanya)
 8. masing-masing peserta didik menulis tentang pengelompokan pekerjaan berdasarkan jenisnya.(mengasosiasi)
 9. peserta didik di minta menyebutkan hasil temuannya tentang pekerjaan berdasarkan jenisnya. (mengkomunikasi)
- c. Penutup (15 menit):
1. pendidik mengadakan refleksi hasil pembelajaran
 2. pendidik mengajak peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini
 3. pendidik memberikan tugas kepada peserta didik

4. pendidik mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan bacaan hamdalah dan doa bersama-sama dilanjutkan dengan salam

H. PENILAIAN

Penilaian sikap

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													

Keterangan :

K (kurang): 1, C (cukup): 2, B (baik): 3, SB (sangat baik): 4

Diskusi

Penilaian peserta didik saat melakukan diskusi

Kriteria	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu pendampingan (1)
mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara	Mendengarkan teman yang berbicara, namun sesekali masih perlu	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara

		diingatka n	sedang berbicara	, namun tidak mengind ahkan
Komunik asi non verbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur,eks presi wajah, suara)	Merespo n dan menerap kan komunik asi non verbal dengan tepat	Merespo n dengan tepat terhadap komunik asi non verbal yang ditunjukk an teman	Sering merespo n kurang tepat terhadap komunik asi non verbal yang ditunjukk an teman.	Membut uhkan bantuan dalam memaha mi bentuk komunik asi non verbal yang ditunjukk an teman.
Partisipasi (menyam paikan ide,perasa an, pikiran)	Isi pembicar aan mengins pirasi teman. Selalu menduku ng dan memimpi n lainnya saat diskusi	Berbicara dan meneran gkan secara rinci, merespon sesuai dengan topik.	Berbicar a dan meneran gkan secara rinci, namun terkadang merespo n kurang sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangs ung.

Catatan : Centang (☐) pada bagian yang memenuhi kriteria.

$$\text{Penilaian (penskoran)}: \frac{\text{total nilai siswa}}{12} \times 10$$

Rubrik Aspek Pemahaman Peserta Didik

Aspek	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	Mampu menjabarkan dan membedakan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan social dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	Memuat 75% dari menjabarkan dan membedakan kegiatan ekonomi pada masyarakat	Memuat 50% dari menjabarkan dan membedakan kegiatan ekonomi pada masyarakat	Memuat 25% dari menjabarkan dan membedakan kegiatan ekonomi pada masyarakat
menyajikan hasil identifikasi kegiatan	Mampu menyebutkan dan menuliskan	Memuat 75% dari menyebutkan dan	Memuat 50% dari menyebutkan dan	Memuat 25% dari menyebutkan dan

ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan social dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	n Kembali kegiatan ekonomi, hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial di kehidupan sosial	menuliskan Kembali kegiatan ekonomi yang berada pada masyarakat	menuliskan Kembali kegiatan ekonomi yang berada pada masyarakat	menuliskan Kembali kegiatan ekonomi yang berada pada masyarakat
--	--	---	---	---

Penilaian (penskoran): $\frac{\text{total nilai siswa}}{12} \times 10$

Rubrik Mengamati Keberagaman Karakteristik

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Informasi yang termuat dalam tulisan.	Menuliskan pendapatnya tentang keberagaman karakteristik berdasarkan	Memuat 75% dari keseluruhan pendapat yang harus dituliskan.	Memuat 50% dari keseluruhan pendapat yang harus dituliskan.	Hanya memuat 25% dari keseluruhan pendapat yang harus dituliskan.

	gambar dan menuliskan cara menyikapi keberagaman karakteristik di sekolahnya.			
Keterampilan Penulisan: Informasi ditulis dengan benar, sistematis dan jelas, yang menunjukkan keterampilan penulisan yang baik	Keseluruhan hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik, di atas rata-rata kelas.	Keseluruhan hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Sebagian besar hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	Hanya sebagian kecil hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditingkatkan.
Sikap	Kegigihan, kecermatan,	Kegigihan, kecermatan,	Kegigihan, kecermatan,	Kegigihan kecermatan, dan ketepatan

	dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan, disertai juga dengan kreatifitas dalam bekerja menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik dan terpuji.	dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik .	dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang masih dapat terus ditingkatkan.	waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang masih harus terus diperbaiki.
--	---	--	--	--

$$\text{Penilaian (penskoran): } \frac{\text{total nilai siswa}}{12} \times 10$$

I. PENGAYAAN dan REMIDIAL

1. Remedial

Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal dapat berlatih dengan pendidik.

Pendidik membantu peserta didik sesuai dengan kesulitan yang mereka miliki. Misalnya, apabila peserta

didik memiliki kesulitan dalam memahami soal, peserta didik diminta berlatih untuk memahami setiap kalimat dan menuliskan kesimpulannya.

2. Pengayaan

Peserta didik dapat memahami jenis-jenis pekerjaan dengan cara bermain peran (Role Playing) yang di bantu dengan Big Book .

Refleksi Pendidik

Catatan Pendidik

1. Masalah :.....
2. Ide Baru :.....
3. Momen Spesial :.....

Mengetahui,
Guru kelas

Kepala Madrasah

(Edi Basuki Rohmad S.Pd.I)

kamis, 2021
Guru Praktikan



(Dwi Ummu Kholifah)

MATERI AJAR
JENIS-JENIS PEKERJAAN

A. PENGERTIAN DAN JENIS-JENIS PEKERJAAN

1. Pengertian Pekerjaan

Pekerjaan merupakan salah satu jenis karakteristik individu dalam masyarakat. Misalnya, petani merupakan pekerjaan mayoritas bangsa Indonesia sebagai negara agraris. Nelayan adalah pekerjaan yang ditekuni oleh masyarakat di daerah pantai. Adapun di daerah pegunungan Sebagian warganya menggarap perkebunan. Banyak ragam pekerjaan dalam masyarakat. Pekerjaan yang ditekuni masyarakat sesuai dengan kondisi lingkungan alam sekitar.

Pekerjaan merupakan salah satu bentuk kegiatan ekonomi. menurut Kamus Besar Basaha Indonesia (KBBI) pekerjaan adalah pencaharian yang dijadikan pokok penghidupan atau sesuatu yang dilakukan untuk mendapatkan nafkah. Sedangkan kegiatan ekonomi adalah semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Pada dasarnya manusia bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup. Jadi, pekerjaan merupakan salah satu bentuk kegiatan ekonomi.

Pekerjaan dibedakan menjadi dua sebagai berikut:

- a. Pekerjaan yang Menghasilkan Barang

Pekerjaan yang menghasilkan barang adalah pekerjaan yang menghasilkan suatu barang yang bisa dipergunakan oleh seseorang.

1) Petani

Petani merupakan salah satu contoh dari pekerjaan. Pekerjaan ini merupakan pekerjaan yang menghasilkan barang. Kerana Indonesia memiliki kesuburan tanah yang baik dan kebanyakan masyarakat Indonesia menjadi petani maka Indonesia disebut juga sebagai negara agraris. Petani di sebut sebagai pekerjaan yang menghasilkan barang karena hasil tanaman seperti padi, sayur-sayuran, buah-buahan dan yang lainnya yang di kelolah oleh petani nantinya akan di jual kepada orang lain atau di pergunakan sendiri.



Gambar 2.1 Petani

2) Nelayan

Sebagian besar wilayah Indonesia berupa perairan. Perairan tersebut meliputi perairan darat maupun laut. Perairan darat ini seperti sungai, danau, kolam dan juga empang, biasanya ikan-ikan yang terdapat dalam perairan darat di budidayakan. Sedangkan perairan laut seperti yang kita ketahui wilayah perairan Indonesia yang luas dan juga berpotensi menghasilkan ikan yang melimpah. Tidak heran jika masyarakat Indonesia banyak yang bekerja sebagai nelayan. Nelayan ini merupakan pekerjaan yang menghasilkan barang. Karena hasil dari budi daya nelayan atau hasil dari tangkapan nelayan tadi akan di perjual belikan kepada orang lain atau bisa dipergunakan sendiri untuk memenuhi kebutuhannya.



Gambar 2.2 Nelayan

3) Peternak

Peternakan mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Selain itu juga peternakan dapat menambah penghasilan masyarakat. Jenis hewan ternak di Indonesia tentunya ada banyak mulai dari sapi, kerbau, kambing, ayam, burung dan sebagainya. Hewan tersebut biasanya menghasilkan daging, telur, susu, kulit. Hasil-hasil tersebut yang nantinya akan di jual belikan kepada orang lain, baik yang masih berupa hewan maupun yang sudah di olah namun selain di jual barang-barang tersebut juga bisa digunakan sendiri, maka dari itu peternakan merupakan salah satu contoh dari pekerjaan yang menghasilkan barang.



Gambar 2.3 Peternak

4) Penjual Kue

Penjual kue merupakan salah satu pekerjaan yang dapat menghasilkan barang. Karena dengan adanya pejual kue maka konsumen atau pembeli akan memperoleh barang yang di inginkan yaitu berupa kue. Kue yang kita ketahui terbagi menjadi dua yaitu kue tradisional dan kue modern.



Gambar 2.4 Penjual Kue

5) Pengrajin

Pengrajin merupakan salah satu pekerjaan yang menghasilkan barang. Hasil yang di buat oleh pengrajin nantinya akan di jual. Contoh dari hasil kerajinan yaitu gerabah, ukiran patung, vas bunga, rajutan, kursi yang terbuat dari rotan tentunya masih banyak lagi contohnya.



Gambar 2.5 Pengrajin kursi

6) Percetakan

Percetakan adalah pekerjaan yang memproduksi secara massal tulisan atau gambar, biasa pekerjaan tersebut menggunakan media tinta dan sebuah mesin cetak. Percetakan sendiri merupakan salah satu jenis pekerjaan yang menghasilkan barang. Biasanya barang yang dihasilkan dari percetakan ini seperti buku, poster, brosur, pamphlet, undangan, dan kartu-kartu yang lain.



Gambar 2.6 Percetakan

b. Pekerjaan yang Menghasilkan Jasa

pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah pekerjaan yang hasilnya bukan berupa barang, tetapi hasil pekerjaannya dapat dinikmati dan dirasakan oleh orang lain.

1) Guru

Guru merupakan salah satu pekerjaan atau profesi yang menghasilkan jasa berupa ilmu pengetahuan, seorang guru tidak bisa menghasilkan barang karena tugas guru yaitu membimbing siswa sebagai generasi muda yang berpotensi dan berkualitas unggul. Oleh karena itu pekerjaan yang menghasilkan jasa disebut sebagai pekerjaan yang berkaitan dengan sosial budaya.



Gambar 2.7 Guru sedang mengajar

2) Dokter

Dokter merupakan salah satu jenis pekerjaan yang memberikan jasa atau pelayanan kepada masyarakat berupa pelayanan Kesehatan. Jasa atau pelayanan yang diberikan oleh dokter dapat dinikmati dan di rasakan oleh masyarakat yang membutuhkan.



Gambar 2.8 Dokter sedang memeriksa pasien

3) Tukang potong rambut

Tukang potong rambut adalah salah satu jenis pekerjaan yang memberikan jasa, dimana orang yang datang ke tukang potong rambut akan mendapatkan pelayanan berupa pangkas rambut. Tukang potong rambut dapat memberikan efek percaya diri terhadap penampilan orang yang datang maka dari itu pekerjaannya

dapat dinikmati dan dirasakan oleh orang lain.



Gambar 2.9 Tukang potong rambut

4) Tentara

Tentara Nasional Indonesia (TNI) merupakan Angkatan bersenjata dari Indonesia. Tentara menghasilkan jasa yang berguna untuk menjaga keamanan dan melindungi masyarakat.



Gambar 2.10 Tentara

5) Supir

Supir merupakan orang yang mengendarakan kendaraan baik kendaraan beroda dua maupun beroda empat. Jasanya berguna untuk mengantarkan dan

menjemput penumpang yang ingin berpergian atau barang yang ingin dibawa ke suatu tempat. Karena hal tersebut maka sopir termasuk jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa, karena dengan adanya pemberian jasa atau hasil pekerjaannya tersebut dapat dinikmati oleh seseorang.



Gambar 2.11 Sopir angkutan umum



Gambar 2.12 Sopir mengangkut sayur-sayuran

6) Montir

Sering sekali Ketika mobil atau sepeda kita rusak kita selalu pergi ke sebuah bengkel untuk mencari montir. Montir

sendiri adalah seseorang yang memiliki keahlian dalam memperbaiki atau mengutak-atik mesin. Montir atau yang sering kita dengar sebagai tukang bengkel memiliki tugas untuk memperbaiki atau melakukan perawatan pada mesin yang mengalami kerusakan. Montir termasuk pekerjaan yang memberikan jasa. Jasa yang diberikan adalah pelayanan dalam memperbaiki sesuatu yang berhubungan dengan mesin, baik itu mobil, motor maupun sejenisnya.



Gambar 2.13 Montir sedang memperbaiki mobil

Lampiran 5

Sumber gambar: Buku Ilmu Pegetahuan Sosial untuk kelas IV

Lampiran media Big Book



Gambar 2.1 Petani



Gambar 2.2 Nelayan



Gambar 2.3 Peternak



Gambar 2.4 Penjual Kue



Gambar 2.5 Pengrajin kursi



Gambar 2.6 Percetakan



Gambar 2.7 Guru sedang mengajar



Gambar 2.8 Dokter sedang memeriksa pasien



Gambar 2.9 Tukang potong rambut



Gambar 2.10 Tentara



Gambar 2.11 Sopir angkutan umum



Gambar 2.12 Sopir mengangkut sayur-sayuran



Gambar 2.13 Montir sedang memperbaiki mobil

Lampiran 6

UJI VALIDITAS SOAL

Mata Pelajaran : Tematik
Materi Pokok : Jenis – Jenis Pekerjaan
Kelas : IV

Petunjuk Umum

1. Bacalah basmallah terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal!
 2. Tuliskan nama, no absen, kelas pada lembar soal yang telah disediakan!
 3. Berikan tanda (×) pada huruf a,b,c atau d pada lembar soal dengan pilihan jawaban yang benar!
 4. Teliti terlebih dahulu sebelum kalian menyerahkan pekerjaan kalian kepada guru yang memberi tugas!
-

Nama :

No. absen :

Kelas :

1. Apa pengertian dari kegiatan ekonomi?
 - a. Kegiatan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya
 - b. Kegiatan yang dilakukan manusia agar kebutan hidupnya kurang
 - c. Kegiatan yang tidak dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya
 - d. Kegiatan yang dilakukan dari anak kecil hingga orang dewasa

2. Untuk apa manusia bekerja?
 - a. Mencari kegiatan
 - b. Memenuhi kebutuhan hidup
 - c. Sebagai aktivitas kebiasaan
 - d. Agar tidak menjadi pengangguran
3. Dibawah ini merupakan contoh kegiatan ekonomi yaitu?
 - a. Tidur setiap hari
 - b. Mengganggu kegiatan teman yang lain
 - c. Bekerja
 - d. Bermain Bersama teman sebangku
4. Ada berapa jenis pekerjaan?
 - a. 3
 - b. 4
 - c. 5
 - d. 2
5. Dibawah ini merupakan jenis – jenis pekerjaan, yaitu?
 - a. Pekerjaan yang menghasilkan barang
 - b. Pekerjaan yang menghasilkan uang
 - c. Pekerjaan yang menghasilkan kegiatan
 - d. Pekerjaan yang menghasilkan kebahagiaan
6. Apa yang dimaksud dengan pekerjaan yang menghasilkan barang?
 - a. Pekerjaan yang menghasilkan sebuah jasa
 - b. Pekerjaan yang menghasilkan barang yang dipergunakan oleh seseorang
 - c. Pekerjaan yang tidak menghasilkan apapun
 - d. Pekerjaan yang menghasilkan uang
7. Dibawah ini manakah yang merupakan contoh dari pekerjaan yang menghasilkan barang?
 - a. Tentara, polisi
 - b. Petani, nelayan
 - c. Dokter, penjual kue
 - d. Peternak, guru

8. Manakah jenis pekerjaan yang menghasilkan barang, kecuali...

a.



b.



c.



d.



9. Andi membantu ibunya menjual kue, apakah jenis pekerjaan yang dilakukan oleh andi?

a. Pekerjaan yang menghasilkan barang

b. Pekerjaan yang menghasilkan upah

c. Pekerjaan yang menghasilkan pujian

d. Pekerjaan yang menghasilkan jasa

10. Jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dapat dilakukan dengan berbagai macam kegiatan berikut, yaitu...

a. Polisi

- b. Nelayan
 - c. Tukang potong rambut
 - d. Tantara
11. Guru, polisi dan dokter termasuk jenis pekerjaan yang menghasilkan?
- a. Jasa
 - b. Barang
 - c. Uang
 - d. Makanan
12. Apa yang dimaksud dengan pekerjaan yang menghasilkan jasa?
- a. Pekerjaan yang berkaitan dengan social budaya
 - b. Pekerjaan yang berkaitan dengan negara
 - c. Pekerjaan yang berkaitan dengan masyarakat
 - d. Pekerjaan yang berkaitan dengan keluarga
13. Kegiatan ayah setiap hari mengajar di sekolah, jenis pekerjaan apa yang dilakukan oleh ayah?
- a. Menghasilkan uang
 - b. Menghasilkan jasa
 - c. Menghasilkan penghargaan
 - d. Menghasilkan barang



14. Amati gambar di atas! Apa jenis pekerjaan yang sesuai dengan gambar di atas?
- a. Menghasilkan barang
 - b. Menghasilkan jasa
 - c. Menghasilkan penghargaan
 - d. Menghasilkan pujian

15. Dibawah ini manakah jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa?
- Tukang potong rambut dan petani
 - Penjual kue dan polisi
 - Perawat dan dokter
 - Peternak dan petani
16. Di daerahku rata-rata orang berprofesi sebagai nelayan, termasuk jenis apakah pekerjaan tersebut?...
- Pekerjaan yang menghasilkan jasa
 - Pekerjaan yang menghasilkan makanan
 - Pekerjaan yang menghasilkan barang
 - Pekerjaan yang menghasilkan pujian
17. Mengapa montir termasuk jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa? Karena...
- Memberikan jasa yang berkaitan dengan perbaikan mesin
 - Memberikan jasa yang berkaitan dengan makanan
 - Memberikan jasa yang berkaitan dengan pelayanan masyarakat
 - Memberikan jasa yang berkaitan dengan negara
18. Berikut ini merupakan jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa, yaitu...

a.



b.



c.



d.



19. Pekerjaan berikut yang dihasilkan petani, kecuali...
- Memupuk
 - Mengalirkan hasil panen
 - Mengairi
 - Memanen
20. Salah satu ciri orang yang semangat bekerja adalah...
- Menutup diri
 - Memiliki rasa tanggung jawab
 - Mudah menyerah
 - Tidak menghargai waktu

Lampiran 7

KUNCI JAWABAN

1. A
2. B
3. C
4. D
5. A
6. B
7. B
8. D
9. A
10. B
11. A
12. C
13. B
14. B
15. C
16. C
17. A
18. B
19. A
20. B

Lampiran 8

Hasil Observasi Awal

Date :

<input type="checkbox"/>	Nama: Baziahah Isyafiyul anji	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	1-A	11-A
<input type="checkbox"/>	2-B	12-A CCD
<input type="checkbox"/>	3-C	13-B
<input type="checkbox"/>	4-CCD	14-B
<input type="checkbox"/>	5-A	15-C
<input type="checkbox"/>	6-A (B)	16-A CCD
<input type="checkbox"/>	7-B	17-A
<input type="checkbox"/>	8-D	18-B
<input type="checkbox"/>	9-D CA7	19-A
<input type="checkbox"/>	10-B	20-B
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		

Hasil Observasi Awal salah satu peserta didik

Lampiran 9

DAFTAR SISWA KELAS IV

No	Nama
1	Umar Said
2	Nafisha Ainal Farah
3	Novia Mamruatul Hikmah
4	Frian Adib Atoilah
5	Dinda Ayu Aini
6	Zahwa Auliya Putri
7	M. Alfarizi Hikmah
8	Syifa Cahyani Aprilia Putri
9	Zahra Viona Melan Sari

Lampiran 10

SOAL PRETEST DAN POSTTETS

Mata Pelajaran : Tematik

Materi Pokok : Jenis – Jenis Pekerjaan

Kelas : IV

Petunjuk Umum

1. Bacalah basmallah terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal!
2. Tuliskan nama, no absen, kelas pada lembar soal yang telah disediakan!
3. Berikan tanda (×) pada huruf a,b,c atau d pada lembar soal dengan pilihan jawaban yang benar!
4. Teliti terlebih dahulu sebelum kalian menyerahkan pekerjaan kalian kepada guru yang memberi tugas!

Nama :

No. absen :

Kelas :

1. Ada berapa jenis pekerjaan ?
 - a. 3
 - b. 4
 - c. 5
 - d. 2
2. Dibawah ini merupakan jenis-jenis pekerjaan yaitu?
 - a. Pekerjaan yang menghasilkan barang
 - b. Pekerjaan yang menghasilkan uang
 - c. Perkajaan yang menghasilkan kegiatan

- d. Pekerjaan yang menghasilkan kebahagiaan
3. Dibawah ini manakah yang merupakan contoh dari pekerjaan yang menghasilkan barang?
- Tentara, polisi
 - Petani, nelayan
 - Dokter, penjual kue
 - Peternak, guru
4. Manakah jenis pekerjaan yang menghasilkan barang, kecuali...



a.



b.



c.



d.

5. Jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dapat dilakukan dengan berbagai macam kegiatan berikut, yaitu...
- Polisi
 - Nelayan
 - Tukang potong rambut
 - Tentara
6. Guru, polisi dan dokter termasuk jenis pekerjaan yang menghasilkan ?
- Jasa
 - Barang

- c. Uang
 - d. Makanan
7. Apa yang dimaksud dengan pekerjaan yang menghasilkan jasa?
 - a. Pekerjaan yang berkaitan dengan sosial budaya
 - b. Pekerjaan yang berkaitan dengan negara
 - c. Pekerjaan yang berkaitan dengan masyarakat
 - d. Pekerjaan yang berkaitan dengan keluarga
 8. Kegiatan ayah setiap hari mengajar di sekolah, jenis pekerjaan apa yang dilakukan oleh ayah?
 - a. Menghasilkan uang
 - b. Menghasilkan jasa
 - c. Menghasilkan penghargaan
 - d. Menghasilkan barang
 9. Dibawah ini manakah jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa?
 - a. Tukang potong rambut dan petani
 - b. Penjual kue dan polisi
 - c. Perawat dan dokter
 - d. Peternak dan petani
 10. Salah satu ciri orang yang semangat bekerja adalah...
 - a. Menutup diri
 - b. Memiliki rasa tanggung jawab
 - c. Mudah menyerah
 - d. Tidak menghargai waktu

Lampiran 11

KUNCI JAWABAN PRETEST DAN POSTTETS

1. D

2. A

3. B

4. D

5. B

6. A

7. C

8. B

9. C

10. B

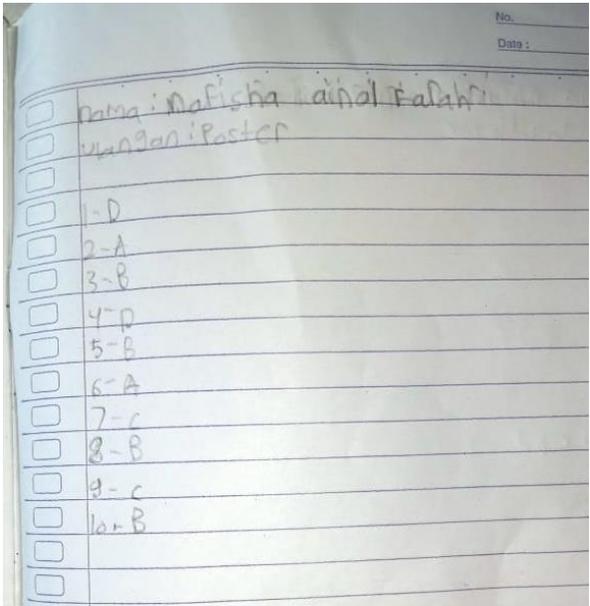
Lampiran 12

Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No. _____
Date : _____

<input type="checkbox"/>	Nama : Hafidha Ainal Fafah
<input type="checkbox"/>	Ulangan : Pretes
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	1. D
<input type="checkbox"/>	2. A
<input type="checkbox"/>	3. B
<input type="checkbox"/>	4. D
<input type="checkbox"/>	5. A (B)
<input type="checkbox"/>	6. A
<input type="checkbox"/>	7. c
<input type="checkbox"/>	8. D (B)
<input type="checkbox"/>	9. c
<input type="checkbox"/>	10. B
<input type="checkbox"/>	

Hasil *Pretest* salah satu peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum



**Hasil *Posttest* salah satu peserta didik kelas IV MI Miftahul
Ulum**

Lampiran 13

ANALISIS ITEM SOAL (VALIDITAS)

Correlations

Correlations

		soal _1	soal _2	soal _3	soal _4	soal _5	soal _6	soal _7	soal _8	soal _9	soal _10
soal _1	Pearson Correlation	1	-.125	1.00 0**	-.316	-.250	-.189	-.125	.395	-.395	-.189
	Sig. (2- tailed)		.749	.000	.407	.516	.626	.749	.292	.292	.626
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal _2	Pearson Correlation	-.125	1	-.125	-.316	-.250	-.189	-.125	.395	.316	-.189
	Sig. (2- tailed)	.749		.749	.407	.516	.626	.749	.292	.407	.626
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal _3	Pearson Correlation	1.00 0**	-.125	1	-.316	-.250	-.189	-.125	.395	-.395	-.189
	Sig. (2- tailed)	.000	.749		.407	.516	.626	.749	.292	.292	.626
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal _4	Pearson Correlation	-.316	-.316	-.316	1	.316	.060	.395	.100	.350	.060

	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal_14	Pearson Correlation	-.189	-.189	-.189	.060	.189	-.286	.661	.060	-.598	.357
	Sig. (2-tailed)	.626	.626	.626	.879	.626	.456	.052	.879	.089	.345
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal_15	Pearson Correlation	-.189	-.189	-.189	.598	.189	-.286	.661	.060	-.060	.357
	Sig. (2-tailed)	.626	.626	.626	.089	.626	.456	.052	.879	.879	.345
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal_16	Pearson Correlation	-.189	-.189	-.189	.060	.756*	.357	-.189	.060	.478	.357
	Sig. (2-tailed)	.626	.626	.626	.879	.018	.345	.626	.879	.193	.345
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal_17	Pearson Correlation	.125	.125	.125	.395	.500	-.189	.125	.395	.316	-.189
	Sig. (2-tailed)	.749	.749	.749	.292	.170	.626	.749	.292	.407	.626
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal_18	Pearson Correlation	.125	.125	.125	-.316	.250	.189	.125	.316	.395	.189
	Sig. (2-tailed)	.749	.749	.749	.407	.516	.626	.749	.407	.292	.626

	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal_19	Pearson Correlation	-.316	.395	-.316	-.350	.316	.060	.395	.100	-.100	.598
	Sig. (2-tailed)	.407	.292	.407	.356	.407	.879	.292	.798	.798	.089
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal_20	Pearson Correlation	-.250	-.250	-.250	.791*	.500	.189	.500	.316	.158	.189
	Sig. (2-tailed)	.516	.516	.516	.011	.170	.626	.170	.407	.685	.626
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
total	Pearson Correlation	-.122	-.122	-.122	.526	.856*	-.102	.758*	.595	.031	.647
	Sig. (2-tailed)	.754	.754	.754	.146	.003	.795	.018	.091	.937	.060
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9

Correlations

		soal_11	soal_12	soal_13	soal_14	soal_15	soal_16	soal_17	soal_18	soal_19
soal_1	Pearson Correlation	-.125	.316	-.189	-.189	-.189	-.189	-.125	-.125	-.316
	Sig. (2-tailed)	.749	.407	.626	.626	.626	.626	.749	.749	.407

	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal_2	Pearson Correlation	-.125	-.395	-.189	-.189	-.189	-.189	-.125	-.125	.395
	Sig. (2-tailed)	.749	.292	.626	.626	.626	.626	.749	.749	.292
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal_3	Pearson Correlation	-.125	.316	-.189	-.189	-.189	-.189	-.125	-.125	-.316
	Sig. (2-tailed)	.749	.407	.626	.626	.626	.626	.749	.749	.407
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal_4	Pearson Correlation	.395	.350	.598	.060	.598	.060	.395	-.316	-.350
	Sig. (2-tailed)	.292	.356	.089	.879	.089	.879	.292	.407	.356
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal_5	Pearson Correlation	.500	.158	.756*	.189	.189	.756*	.500	-.250	.316
	Sig. (2-tailed)	.170	.685	.018	.626	.626	.018	.170	.516	.407
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal_6	Pearson Correlation	-.189	-.598	-.286	-.286	-.286	.357	-.189	-.189	.060

soal _16	Pearson Correlation	-.189	-.060	.357	-.286	-.286	1	.661	-.189	.060
	Sig. (2- tailed)	.626	.879	.345	.456	.456		.052	.626	.879
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal _17	Pearson Correlation	-.125	.316	.661	-.189	-.189	.661	1	-.125	-.316
	Sig. (2- tailed)	.749	.407	.052	.626	.626	.052		.749	.407
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal _18	Pearson Correlation	-.125	-.395	-.189	-.189	-.189	-.189	-.125	1	-.316
	Sig. (2- tailed)	.749	.292	.626	.626	.626	.626	.749		.407
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal _19	Pearson Correlation	.395	-.100	.060	.598	.060	.060	-.316	-.316	1
	Sig. (2- tailed)	.292	.798	.879	.089	.879	.879	.407	.407	
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal _20	Pearson Correlation	.500	.158	.756*	.189	.189	.189	.500	-.250	-.158
	Sig. (2- tailed)	.170	.685	.018	.626	.626	.626	.170	.516	.685
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9
total	Pearson Correlation	.758*	.449	.897*	.397	.481	.397	.428	-.452	.317

Sig. (2-tailed)	.018	.226	.001	.289	.190	.289	.250	.221	.406
N	9	9	9	9	9	9	9	9	9

Correlations

		soal_20	total
soal_1	Pearson Correlation	-.250	-.122
	Sig. (2-tailed)	.516	.754
	N	9	9
soal_2	Pearson Correlation	-.250	-.122
	Sig. (2-tailed)	.516	.754
	N	9	9
soal_3	Pearson Correlation	-.250	-.122
	Sig. (2-tailed)	.516	.754
	N	9	9
soal_4	Pearson Correlation	.791*	.526
	Sig. (2-tailed)	.011	.146
	N	9	9
soal_5	Pearson Correlation	.500	.856**
	Sig. (2-tailed)	.170	.003
	N	9	9
soal_6	Pearson Correlation	.189	-.102

	Sig. (2-tailed)	.626	.795
	N	9	9
soal_7	Pearson Correlation	.500	.758*
	Sig. (2-tailed)	.170	.018
	N	9	9
soal_8	Pearson Correlation	.316	.595
	Sig. (2-tailed)	.407	.091
	N	9	9
soal_9	Pearson Correlation	.158	.031
	Sig. (2-tailed)	.685	.937
	N	9	9
soal_10	Pearson Correlation	.189	.647
	Sig. (2-tailed)	.626	.060
	N	9	9
soal_11	Pearson Correlation	.500	.758*
	Sig. (2-tailed)	.170	.018
	N	9	9
soal_12	Pearson Correlation	.158	.449
	Sig. (2-tailed)	.685	.226
	N	9	9
soal_13	Pearson Correlation	.756*	.897**

	Sig. (2-tailed)	.018	.001
	N	9	9
soal_14	Pearson Correlation	.189	.397
	Sig. (2-tailed)	.626	.289
	N	9	9
soal_15	Pearson Correlation	.189	.481
	Sig. (2-tailed)	.626	.190
	N	9	9
soal_16	Pearson Correlation	.189	.397
	Sig. (2-tailed)	.626	.289
	N	9	9
soal_17	Pearson Correlation	.500	.428
	Sig. (2-tailed)	.170	.250
	N	9	9
soal_18	Pearson Correlation	-.250	-.452
	Sig. (2-tailed)	.516	.221
	N	9	9
soal_19	Pearson Correlation	-.158	.317
	Sig. (2-tailed)	.685	.406
	N	9	9
soal_20	Pearson Correlation	1	.636

	Sig. (2-tailed)		.066
	N	9	9
total	Pearson Correlation	.636	1
	Sig. (2-tailed)	.066	
	N	9	9

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

RELIABILITY

```
/VARIABLES=soal_1 soal_2 soal_3 soal_4 soal_5 soal_6 soal_7
soal_8 soal_9 soal_10 soal_11 soal_12 soal_13 soal_14 soal_15
soal_16
```

```
soal_17 soal_18 soal_19 soal_20 total
```

```
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
```

```
/MODEL=ALPHA
```

```
/SUMMARY=TOTAL.
```

Lampiran 14

Hasil Perhitungan Reliability Statistics

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	9	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	9	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.702	21

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal_1	28.89	47.111	-.170	.711
soal_2	28.89	47.111	-.170	.711
soal_3	28.89	47.111	-.170	.711
soal_4	29.22	42.944	.466	.682

soal_5	29.11	40.861	.834	.663
soal_6	29.00	47.250	-.165	.714
soal_7	28.89	43.111	.736	.680
soal_8	29.22	42.444	.542	.678
soal_9	29.33	46.500	-.046	.711
soal_10	29.00	42.750	.607	.678
soal_11	28.89	43.111	.736	.680
soal_12	29.33	43.500	.384	.687
soal_13	29.00	41.250	.883	.665
soal_14	29.00	44.250	.341	.691
soal_15	29.00	43.750	.429	.687
soal_16	29.00	44.250	.341	.691
soal_17	28.89	44.611	.387	.692
soal_18	28.89	48.611	-.490	.722
soal_19	29.22	44.444	.245	.695
soal_20	29.00	41.250	.883	.665
total	14.89	11.611	1.000	.710

SAVE OUTFILE='C:\Users\user\Documents\AKHIRUN\spss
validitas kholif.sav'

/COMPRESSED.

Lampiran 15

Taraf Kesukaran Soal

Adapun klasifikasi taraf kesukaran soal yaitu:

Besarnya P	Interpretasi
Kurang dari 0,30	Terlalu sukar
0,30 – 0,70	Cukup (sedang)
Lebih dari 0,70	Terlalu mudah

No	Nama	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6
1	UC-1	1	1	1	0	0	1
2	UC-2	0	1	0	1	1	1
3	UC-3	1	1	1	1	1	1
4	UC-4	1	0	1	1	1	1
5	UC-5	1	1	1	0	1	1
6	UC-6	1	1	1	0	1	0
7	UC-7	1	1	1	1	1	1
8	UC-8	1	1	1	1	0	0
9	UC-9	1	1	1	0	0	1
	jumlah	8	8	8	5	6	7
		0,89	0,89	0,89	0,56	0,67	0,78
	interpretasi	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah

Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10
1	0	0	1
1	0	1	1
1	1	1	1
1	0	0	1

1	1	0	1
1	1	0	1
1	1	1	1
1	1	0	0
0	0	1	0
8	5	4	7
0.89	0,56	0,44	0,78
Mudah	Sedang	Sedang	Mudah

No	Nama	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16
1	UC-1	1	0	0	1	1	0
2	UC-2	1	0	1	1	1	1
3	UC-3	1	0	1	0	1	1
4	UC-4	1	1	1	1	1	1
5	UC-5	1	0	1	1	0	1
6	UC-6	1	1	1	1	1	1
7	UC-7	1	1	1	1	1	1
8	UC-8	1	1	1	1	1	0
9	UC-9	0	0	0	0	0	1
	Jumlah	8	4	7	7	7	7
		0.89	0,44	0,78	0,78	0,78	0,78
	interpretasi	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah

Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20
0	1	1	0
1	1	1	1
1	1	0	1
1	1	0	1
1	1	1	1
1	1	1	1
1	0	1	1
1	1	0	1
1	1	0	0

8	8	5	7
0,89	0,89	0,56	0,78
Mudah	Mudah	Sedang	Mudah

Lampiran 16

Daya Beda Soal

No	Nama	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6
1	UC-1	1	1	1	1	1	1
2	UC-2	1	1	1	1	1	1
3	UC-3	1	1	1	0	1	0
4	UC-4	0	1	0	1	1	1
5	UC-5	1	0	1	1	1	1
	JBKA	4	4	4	4	5	4
6	UC-6	1	1	1	0	1	1
7	UC-7	1	1	1	1	0	0
8	UC-8	1	1	1	0	0	1
9	UC-9	1	1	1	0	0	1
	JBKB	4	4	4	1	1	3
	Daya beda	-0,2	-0,2	-0,2	0,55	0,75	0,05
	Interpretasi	Sangat buruk	Sangat buruk	Sangat buruk	baik	Sangat baik	jelek

Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10
1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	0	1
1	0	1	1
1	0	0	1
5	3	3	5
1	1	0	1
1	1	0	0
1	0	0	1
0	0	1	0
3	2	1	2
0,25	0,1	0,35	0,5
sedang	jelek	sedang	Jelek

No	Nama	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17
1	UC-1	1	1	1	1	1	1	1
2	UC-2	1	0	1	0	1	1	1
3	UC-3	1	1	1	1	1	1	1
4	UC-4	1	0	0	1	1	1	1
5	UC-5	1	1	1	1	1	1	1
	JBKA	5	3	4	4	5	5	5
6	UC-6	1	0	0	1	0	1	1
7	UC-7	1	1	0	1	1	0	1
8	UC-8	1	0	1	1	1	0	0
9	UC-9	0	0	1	0	0	1	1
	JBKB	3	1	2	3	2	2	3
	Daya beda	0,25	0,35	0,5	0,05	0,5	0,5	0,25
	Interpretasi	Sedang	Sedang	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Sedang

Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20
1	0	1	1
1	1	0	1
1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	0	1
5	4	3	5
1	1	1	1
1	1	0	1
0	1	1	0
1	1	0	0
3	4	2	2
0,25	-0,2	0,1	0,5
Sedang	Sangat buruk	Jelek	Jelek

Lampiran 17

Data Hasil Uji Normalitas Akhir

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Belajar	9	100.0%	0	0.0%	9	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
Hasil Belajar	Mean	91.11	2.606
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	85.10
		Upper Bound	97.12
	5% Trimmed Mean	91.23	
	Median	90.00	
	Variance	61.111	
	Std. Deviation	7.817	
	Minimum	80	
	Maximum	100	
	Range	20	

Interquartile Range	15	
Skewness	-.216	.717
Kurtosis	-1.041	1.400

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	.223	9	.200*	.838	9	.055

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 18

Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretes	72.22	9	8.333	2.778
	Posttets	91.11	9	7.817	2.606

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretes & Posttets	9	.725	.027

Paired Samples Test

		Paired Differences				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pair 1	Pretes - Posttets	-18.889	6.009	2.003	-23.508	-14.270

Paired Samples Test

		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretes - Posttets	-9.430	8	.000

Lampiran 19

Tanggal Penelitian: 22 April – 25 Mei 2021

Tempat penelitian: MI Miftahul Ulum Lengkir

Keterangan : gambar di ambil oleh rekan peneliti

Dokumentasi Penelitian

Pendidik memberikan pretest



Sumber : Dokumentasi Peneliti

**Pendidik menjelaskan car bermain metode Role Playing
berbantu media Big Book**



Sumber : Dokumentasi Peneliti

**Peserta didik menebak jawaban yang sedang
diperagakan oleh temannya**



Sumber : Dokumentasi Peneliti

Pendidik memberikan penguatan materi



Sumber : Dokumentasi Peneliti

Pendidik memberikan posttest



Sumber : Dokumentasi Peneliti



Lembaga Pendidikan Ma'arif NU
BHPNU SK. Kemenkumham RI. Nomor AHU – 119.AH.01.08 Tahun 2013
MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL ULUM
NSM 111235240280
Alamat : Dusun Lengkir Desa Kacangan Kec. Modo Kab. Lamongan

SURAT KETERANGAN

Nomor : MI-4303/19/MI-MU/V/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Kacangan Kec. Modo Kab. Lamongan menerangkan bahwa:

Nama : Dwi Ummu Kholifah
NIM : 1703096060
Alamat : Kandangan Rejo 04/06 Kedungpring Lamongan Jawa Timur
Judul Skripsi :

Pengaruh Meode Role Playing Berbantu Media Big Book Terhadap Kemampuan Pemahaman Materi Jenis Pekerjaan Kelas IV MI Miftahul Ulum Lengkir Tahun Ajaran 2021/2022.

Benar-benar telah melaksanakan riset di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum sesuai dengan permohonan Mahasiswa tersebut.

Demikian surat keterangan ini agar di gunakan sebagaimana mestinya.

Kacangan, 29 Mei 2021

Kepala Madrasah



MUHAMMAD HANIF UBaidillah, S.Pd



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km 2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimite 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor: B-607/Un.10.2/D.1/PP.0.0.9/02/2021

22 Februari 2021

Lamp : -
Hal : Mohon Izin Riset
Nama : Dwi Ummu Kholifah
NIM : 1703096060

Yth.
Kepala Sekolah MI Miftahul Ulum
M. Mansif Ubaidillah
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Dwi Ummu Kholifah
NIM : 1703096060
Alamat : Kandangan Rejo 04/06, Kedungpring Lamongan Jawa Timur
Pembimbing : Dra. Ani Hidayati, M.pd

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama hari/bulan, mulai tanggal 22 Februari 2021 sampai dengan tanggal 20....

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Mahfud Junaedi

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-609/Un.10.2/K/PP.0.0.9/02/2021

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Dwi Ummu Kholifah
Tempat, tgl lahir : Lamongan, 18 Maret 1999
NIM : 1703096060
Program /semester/tahun : Skripsi / 8 / 2021
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Alamat : Kandangan Rejo 04/06, Kedungpring Lamongan
Jawa Timur

Bahwa yang bersangkutan :

Akan melakukan penelitian di MI Miftahul Ulum Lengkir, Lamongan.

Surat keterangan ini diberikan untuk keperluan :

Penelitian skripsi

Demikian harap maklum bagi yang berkepentingan.

Semarang, 22 Februari 2021

An. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha



Hj. Siti Khotimah, S.Ag., MM
NIP. 19681010 199703 2 001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Dwi Ummu Kholifah
 2. Tempat & Tgl Lahir : Lamongan, 18 Maret 1999
 3. NIM : 1703096060
 4. Alamat Rumah : Ds. Kandangan Rejo
RT/RW 04/06 Kedungpring,
Lamongan, Jawa Timur
- Hp : 082137747456
Email : kholifahdwiummu@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. SDN 1 Kandang Rejo
 - b. SMP N 1 Kedungpring
 - c. SMA Raudhatul Muta'alimin
2. Pendidikan Nonformal
 - a. Pondok Pesantren Raudhatul Muta'alimin
 - b. Pondok Pesantren Darul Falah Besongo Semarang.

Semarang, 17 Juli 2021



Dwi Ummu Kholifah
NIM 1703096060