

PENGARUH PENERAPAN METODE *DRAMATIC LEARNING* TERHADAP PEMAHAMAN MATERI MATERI JENIS-JENIS PEKERJAAN MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MI NU 43 WONOREJO KALIWUNGU TAHUN AJARAN 2019/2020

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Tugas dan Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

RIFKI HASYIM ASYARI

NIM: 1503096062

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2020

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rifki Hasyim Asyari
NIM : 1503096062
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : S1

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH PENERAPAN METODE DRAMATIC LEARNING
TERHADAP PEMAHAMAN MATERI MATERI JENIS-JENIS
PEKERJAAN MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MI NU 43
WONOREJO KALIWUNGU TAHUN AJARAN 2019/2020**

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

Semarang, 19 April 2020
Pembuat pernyataan,



Rifki Hasyim Asyari
NIM: 1503096062



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
AKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan
Telp 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah Skripsi berikut ini:

Judul : **PENGARUH PENERAPAN METODE
DRAMATIC LEARNING TERHADAP
PEMAHAMAN MATERI MATERI JENIS-
JENIS PEKERJAAN MATA PELAJARAN
IPS KELAS IV MI NU 43 WONOREJO
KALIWUNGU TAHUN AJARAN 2019/2020**

Nama : Rifki Hasyim Asyari
NIM : 1503096062
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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

Semarang, 12 Juni 2020

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang,

Dr. Hj. Sukasih, M. Pd.
NIP.195702021992032001
Penguji I,

H. Fakrur Rozi, M. Ag
NIP. 196912201995031001



Pembimbing,

Dr. Hj. Sukasih, M. Pd.
NIP.195702021992032001

Sekretaris,

Ubaidillah, M. Ag.
NIP. 197308262002121001
Penguji II,

Kristi Purwanti, S. Si., M. Pd.
NIP. 198107182009122002

NOTA DINAS

Semarang, 17 Desember 2019

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:

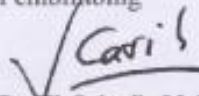
Judul : **PENGARUH PENERAPAN METODE
DRAMATIC LEARNING TERHADAP
PEMAHAMAN MATERI MATERI JENIS-
JENIS PEKERJAAN MATA PELAJARAN
IPS KELAS IV MI NU 43 WONOREJO
KALIWUNGU TAHUN AJARAN 2019/2020**

Nama : Rifki Hasyim Asyari
NIM : 1503096062
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : S1

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

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Pembimbing



Dr. Hj. Sukasih, M. Pd
NIP.195702021992032001

ABSTRAK

Judul : **PENGARUH PENERAPAN *METODE DRAMATIC LEARNING* TERHADAP PEMAHAMAN MATERI MATERI JENIS-JENIS PEKERJAAN MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MI NU 43 WONOREJO KALIWUNGU TAHUN AJARAN 2019/2020**

Penulis : Rifki Hasyim Asyari

NIM : 1503096062

Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *dramatic learning* terhadap pemahaman materi jenis-jenis pekerjaan mata pelajaran IPS kelas IV MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu Tahun Ajaran 2019/2020.

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif lapangan. Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian *Pre Experimental Design* dengan menggunakan rancangan desain *One Group Pretest-*

Posttest Design. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan dengan analisis statistik uji *t*. Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan nilai rata-rata nilai awal *pretest* adalah 61,83 dengan nilai tertinggi 75 dan terendah 45, sementara rata-rata nilai akhir (*posttest*) adalah 72,33 dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 50. Dari analisis data akhir diperoleh $t_{hitung} = 7.584$ dan $t_{tabel} = 1,699$ dengan taraf signifikan 5%. karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ hipotesis yang diajukan diterima. Artinya adanya perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, jadi metode pembelajaran *dramatic learning* berpengaruh terhadap pemahaman materi jenis-jenis pekerjaan mata pelajaran IPS kelas IV MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu tahun ajaran 2018/2019 dalam pembelajaran jenis-jenis pekerjaan.

Kata kunci : Pengaruh, media *dramatic learning*, pemahaman materi

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/1987. Untuk Penyimpangan penulisan kata sandang (al-) disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	T
ب	b	ظ	Z
ت	t	ع	'
ث	s	غ	G
ج	j	ف	F
ح	h	ق	Q
خ	kh	ك	K
د	d	ل	L
ذ	z	م	M
ر	r	ن	N
ز	z	و	W
س	s	ه	H
ش	sy	ء	'
ص	s	ي	Y
ض	d		

Bacaan madd:

ā = a panjang

î = i panjang

û = u panjang

Bacaan diftong:

au = اؤ

ai = اي

iy = اي

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT Tuhan semesta alam, atas segala limpahan rahmat, taufiq, hidayah dan inayah-Nya. Sehingga penulis diberikan kemampuan untuk dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan bagi kita, beserta keluarganya, sahabat–sahabatnya dan seluruh pengikutnya hingga akhir zaman.

Alhamdulillah atas izin dan pertolongan-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana (S1) pada Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Dengan kerendahan hati dan kesadaran penuh, dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu izinkan penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada hamba-hamba Allah yang telah membantu dan menjadi motivasi penulis sehingga skripsi ini bisa diselesaikan, diantaranya kepada:

1. Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag selaku Rektor UIN Walisongo Semarang,
2. Dr. Hj. Lift Anis Ma'shumah, M. Ag selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
3. Hj. Zulaikhah M. Ag, M. Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah.

4. Ubaidillah Achmad, M. Ag selaku Dosen Wali Studi yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan selama studi.
5. Dr. Hj. Sukasih, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, pengarahan, petunjuk dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
6. Segenap dosen, pegawai, serta seluruh civitas akademika di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan berbagai pengetahuan dan pengalaman selama di bangku perkuliahan.
7. Inda Juliana, S. Pd.I selaku Kepala Madrasah MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu dan segenap Asatidz yang telah membantu dan memberikan fasilitas selama penyelesaian penulis Skripsi ini.
8. Bapak Muhtas dan Mamak Masruroh selaku orang tua yang telah memberikan do'a dan semangat baik moril dan material sehingga saya bisa menyelesaikan studi ini.
9. Kakakku Riska Ayu Ariani yang selalu memberikan dukungan dan nasehatnya.
10. Rekan-rekan perjuangan PGMI angkatan 2015 khususnya PGMI B UIN Walisongo Semarang yang sangat luar biasa.
11. Teman-temanku yang sudah membantu dan memotivasi banyak hal sampai akhirnya tugas akhir ini bisa saya tuntaskan.
12. Teman-Teman PPL MI Al Hidayah Mangkang dan semua teman-teman KKN posko 13 MIT-7 Ngemplak Simongan, yang memberikan semangat dan motivasi.

Kepada mereka semua penulis ucapkan “*Jazakumullah khoiron jaza’an kastiran*”. Penulis sadar bahwa dalam penulisan ini masih terdapat banyak kekurangan. Maka, kritik dan saran yang konstruktif sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Besar harapan penulis, skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Aamiin.

Semarang, 19 April 2020
Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rifki', written over a horizontal line.

Rifki Hasyim Asyari
NIM. 1503096062

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
BAB II METODE <i>DRAMATIC LEARNING</i> TERHADAP PEMAHAMAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL.....	10
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Pengertian Metode <i>Dramatic Learning</i>	10
2. Pengertian Pemahaman.....	15
3. Materi Jenis-Jenis Pekerjaan.....	20
B. Kajian Pustaka.....	27
C. Rumusan Hipotesis	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35

C. Populasi dan Sampel.....	36
D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Uji Coba Instrumen.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV ANALISIS DATA.....	54
A. Deskripsi Data.....	54
B. Analisis Data.....	60
C. Pembahasan Hasil Penelitian	67
D. Keterbatasan Peneliti.....	70
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74
C. Penutup.....	74
DAFTAR PUSTAKA	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Profil Sekolah MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu
- Lampiran 2 : Daftar Nama Responden Uji Coba
- Lampiran 3 : Daftar Nama Responden Kelas IV
- Lampiran 4 : RPP
- Lampiran 5 : Kisi-kisi Soal Uji Coba
- Lampiran 6: Soal Uji Coba
- Lampiran 7 : Kunci Jawaban Soal Uji Coba
- Lampiran 8: Soal Post Test
- Lampiran 9 : Kunci Jawaban Soal Post Test
- Lampiran 10 : Analisis Validitas Soal Uji Coba
- Lampiran 11 : Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba
- Lampiran 12 : Analisis Tingkat Kesukaran Soal
- Lampiran 13 : Analisis Daya Pembeda Soal
- Lampiran 14 : Perhitungan Validitas Soal
- Lampiran 15 : Uji Homogenitas
- Lampiran 16 : Uji Hipotesis Perbedaan Satu Pihak
- Lampiran 17 : Dokumentasi
- Lampiran 18 : SKK
- Lampiran 19 : Surat Keterangan Riset
- Lampiran 20 : Surat Penunjukan Dosbing

DAFTAR TABEL

Table III.1 Hasil Analisis Uji Validitas Soal.....	43
Table III.2 Pedoman Daya Beda Soal	47
Table IV.1 Daftar Nilai Awal (Pretest)	56
Table IV.2 Daftar Nilai Akhir (Posttest)	58
Table IV.3 Daftar Tabel Distribusi Frekuensi (Pretest)	61
Table IV.4 Daftar Tabel Distribusi Frekuensi Posttest	62
Table IV.5 Data Hasil Uji Normalitas	63
Table IV.6 Data Hasil Uji Homogenitas	64
Table IV.7 Hasil Uji Perbedaan Satu Pihak Nilai Pretest Dan Posttest ...	66

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang sengaja dan terencana untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan sebagai warga negara masyarakat, dengan memilih isi (materi), strategi kegiatan, dan teknik yang sesuai. Berkaitan dengan perkembangan yang dialami oleh anak, maka usaha yang disengaja dan terencana (yang disebut pendidikan) tersebut ditunjukkan untuk membantu anak dalam menghadapi dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan yang dialaminya dalam setiap periode perkembangan. Pendidikan mempunyai peranan yang besar dalam mencapai keberhasilan dalam perkembangan anak.¹ Pendidikan harus mendorong manusia untuk terlibat dalam proses mengubah kehidupannya kearah yang lebih baik, mengembangkan kepercayaan diri sendiri, mengembangkan rasa ingin tahu serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimilikinya sepanjang

¹ Syafril, dkk, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Edisi Pertama), (Depok: Kencana, 2017), hlm. 34

hayat. Pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas hidup pribadi dan masyarakat.²

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Proses belajar mengajar mengandung serangkaian perbuatan pendidik atau guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.³ Proses belajar mengajar perlu direncanakan agar dalam pelaksanaannya pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, dan dapat mencapai hasil yang diharapkan. Guru dikatakan baik apabila hasil pembelajaran yang dicapai sesuai dengan tujuan pendidikan. Guru yang efektif adalah bila guru berhasil membawa anak didik menjadi manusia yang memiliki ketakwaan kepada Tuhan, memiliki kepribadian, mampu mengikuti perkembangan, terampil, dinamis, dan kreatif dengan tidak melepaskan diri dari dasar-dasar untuk kepentingan bangsa, negara, dan Tanah air pada situasi apa pun.⁴ Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan membangkitkan motivasi belajar siswa. Siswa akan merasa terlibat langsung dan lebih tertarik dalam proses

² Syafril, dkk, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan.....*, hlm. 35

³ Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 8

⁴ Jamil, Prihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hlm. 93

pembelajaran sehingga materi yang disampaikan guru dapat memudahkan siswa memahami pelajaran.⁵

Proses belajar mengajar Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) di MI NU 43 Wonorejo terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran Ilmu Pendidikan (IPS) yang ada di sekolah ini, yaitu: Pertama, penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif dan guru cenderung menggunakan model konvensional pada setiap pembelajaran yang dilakukan. Kedua, peserta didik terkadang ramai dan bermain sendiri ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Ketiga, peserta didik mengalami kesulitan dalam menerima materi. Keempat, metode pembelajaran yang diterapkan guru hanya ceramah, tanya jawab dan penugasan saja. Kelima, peserta didik lebih banyak menunggu informasi dari guru daripada mencari dan menemukan sendiri, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mereka butuhkan.

Berdasarkan kendala di atas guru perlu melakukan perubahan-perubahan ke arah yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Perubahan ini dimaksudkan untuk mengurangi lemahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. pemahaman merupakan kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu, ini berarti bahwa seseorang yang

⁵ Moh. Suardi, *Pengantar Pendidikan teori dan aplikasi*, (Jakarta: Pt. Indeks, 2012), hlm. 118

telah memahami sesuatu atau telah memperoleh pemahaman akan mampu menerangkan atau menjelaskan kembali apa yang telah ia terima.⁶

Kegiatan dalam pembelajaran tidak hanya berisi mengenai penyampaian materi. Pembelajaran yang sesungguhnya menekankan pada aktivitas siswa di MI NU Wonorejo Kaliwungu kelas IV, dimana siswa dituntut untuk menggali sendiri materi yang akan diajarkan. Sehingga siswa nantinya dapat membangun pengetahuannya sendiri yang dapat berguna ketika siswa dihadapkan pada berbagai masalah. Seharusnya proses pembelajaran yang ideal adalah agar siswa mampu mewujudkan perilaku belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, dimana pembelajaran menekankan siswa sebagai pusat informasi, tetapi pada kenyataannya masih ada sebagian sekolah belum melakukan pembelajaran seperti ini.

Proses pembelajaran IPS di MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu khususnya kelas IV masih banyak yang dilaksanakan secara konvensional. Peran guru belum bisa menerapkan secara sepenuhnya kemampuan pedagogik yang seharusnya dikuasai oleh guru. Penggunaan metode yang bervariasi yang disesuaikan dengan karakter dari mata

⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: KENCANA, 2013), hlm. 7

pelajaran menjadi salah satu hal penting dalam berhasilnya proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan secara aktif dengan melibatkan siswa secara langsung dapat menjadi salah satu jalan agar pembelajaran dapat lebih bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang aktif guru mampu menjadi seorang fasilitator, motivator, mediator, serta supervisor. Karena pada prakteknya guru akan menjadi pengawas bagi siswa yang siap memberikan bantuan ketika siswa merasa kesulitan. penggunaan metode pembelajaran dapat dijadikan salah satu faktor untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar.⁷

Dramatic learning merupakan salah satu metode pembelajaran dimana siswa dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Ferdinand Brunetiere dan Balthazar menyatakan bahwa *dramatic learning* adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dengan action perilaku. Proses belajar model ini diharap melibatkan anak sebagai pelakon sehingga memberikan pemahaman, pengertian, dan pengetahuan (materi yang diajarkan) melalui lakon. Kita tahu bahwa pada materi ajar terkandung nilai-nilai kebenaran dan keseriusan dalam kehidupan dan bukan sekedar “permainan” angka dan kata-kata. Terlibat dalam drama siswa akan langsung berperan sehingga dapat memahami karakter tokoh dan

⁷ Desti Patmawati , Rustono WS , Momoh Halimah, Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Di Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*-(Vol. 5, No. 2 (2018) 308-316).

memahami pembelajaran.⁸ Berarti siswa dapat bermain peran dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode dramatic learning guru mampu mengembangkan pemahaman materi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Solusi Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penerapan metode pembelajaran ini akan menambah pemahaman dan kemampuan peserta didik, sehingga peserta didik dapat menerima materi dengan baik dari sebelumnya. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang disusun tercapai secara optimal. Metode juga sebagai salah satu alat untuk mencapai tujuan dengan memanfaatkan metode secara akurat, guru akan mampu mencapai tujuan pengajaran. Salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk diterapkan yakni metode pembelajaran Drama. *Dramatic learning* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pengajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh.

⁸ Aris shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2017), hlm. 71

Maka dari permasalahan yang dipaparkan peneliti ingin melaksanakan penelitian skripsi dengan judul **“PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *DRAMATIC LEARNING* TERHADAP PEMAHAMAN MATERI JENIS-JENIS PEKERJAAN MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MI NU 43 WONOREJO KALIWUNGU TAHUN AJARAN 2019/2020”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang akan diteliti adalah apakah penerapan metode *dramatic learning* berpengaruh terhadap pemahaman materi jenis-jenis pekerjaan mata pelajaran IPS kelas IV MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu Tahun ajaran 2019/2020?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, dapat diketahui tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *dramatic learning* terhadap pemahaman materi jenis-jenis pekerjaan mata pelajaran ips kelas IV MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu Tahun Ajaran 2019/2020.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis

a. Manfaat Teoritis

Diharapkan mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, pada pembelajaran ips, khususnya kemampuan pemahaman peserta didik.

b. Manfaat Praktis

Menjadi bahan pertimbangan atau acuan bagi para tenaga pendidik (guru) dalam merencanakan pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

1) Manfaat Bagi Peserta Didik

- a) Meningkatkan aktifitas dan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
- b) Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa akan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

2) Manfaat Bagi Guru

- a) Meningkatkan kreatifitas guru dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dan bervariasi
- b) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
- c) Memberikan wacana untuk menambah variasi mengajar

d) Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan dalam memilih metode pembelajaran

3) Manfaat Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai salah satu acuan untuk meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar terutama peningkatan kemampuan pemahaman peserta didik

4) Manfaat Bagi Peneliti

a) Mengetahui pengaruh metode dramatic learning terhadap pemahaman siswa

b) Dapat mengembangkan dan menyebar luaskan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan kedalam kegiatan pembelajaran.

BAB II

METODE *DRAMATIC LEARNING* DAN PEMAHAMAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Metode *Dramatic Learning*

a. Pengertian Metode *Dramatic learning*

Metode *dramatic learning* adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dengan action perilaku. Proses belajar model ini diharap melibatkan anak sebagai pelakon sehingga memberikan pemahaman, pengertian, dan pengetahuan (materi yang diajarkan) melalui lakon. tahu bahwa pada materi ajar terkandung nilai-nilai kebenaran dan keseriusan dalam kehidupan dan bukan sekedar “permainan” angka dan kata-kata. Jadi, dalam metode *Dramatic Learning* ini siswa akan langsung berperan sehingga dapat memahami karakter tokoh dan memahami pembelajaran.

Dramatic learning yaitu murid diperlakukan sebagai subjek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahas bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Kemudian bermain peran dapat

mendorong siswa mengekspresikan diri, sehingga dengan bermain peran siswa dapat memahami materi. Sehingga siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.¹ Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid. Proses pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, murid akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari.² Dalam pembelajaran murid harus aktif, karena tanpa

¹ Komang Sri Utami, Pengaruh Model Pembelajaran Dramatic Learning Berbantuan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara, *Journal Of Education Technology*, (Vol. 2 (4) Pp. 153-159 Tahun 2018).

² Ernani, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Drama Dan Aktivitas Siswa Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 020 Tembilahan Hilir , *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, (Volume 1 Nomor 2 November 2017 | Issn Cetak : 2580 – 8435).

adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.³

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode *Dramatic Learning* meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memeragakan dan mengedukasikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.⁴ Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. Suasana pembelajaran yang menyenangkan harus diciptakan oleh guru agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu perlu disetting dimana siswa dapat merasakan secara langsung isi materi pembelajaran yang tersaji dan menyelesaikan masalah dengan bimbingan guru.⁵ Guru dapat mengevaluasi

³ Jumanta Hamdayana, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015), hlm. 190

⁴ Jumanta hamdayana, *Metodologi Pengajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), hlm. 113

⁵ Hartati, Tri Widiyantoi, Nina Oktarina, Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dalam

pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.⁶ Metode ini merupakan cara terbaik untuk mengembangkan keterampilan inisiatif, komunikasi, pemecahan masalah, kesadaran diri, dan kerja sama dalam tim dibandingkan pembelajaran konvensional.⁷

b. Langkah-Langkah Pembelajaran Dramatic Learning

- 1) Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.
- 2) Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru sudah membuat dialog sendiri.

Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi, *Jurnal EEAJ 1* (1) (2012), ISSN 2252-6544.

⁶ Dwi Agus Ermawati, Peningkatan Pemahaman Materi Drama Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Lemahjaya, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, (Vol. No. 3 Tahun 2012).

⁷ Masrita,*Siang Tandil Gonggo Dan Sri Mulyani Sabang, Perbandingan Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Dengan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Negeri 1 Lore Utara, *J. Akad. Kim.* 2(1): 47-53 February 2013, Issn 2302-6030.

- 4) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua peserta didik yang tidak menjadi pemain atau peran.
- 5) Pemeran pada tahap ini, para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada skenario bermain peran.
- 6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah, serta pertanyaan yang muncul dari peserta didik.
- 7) Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Dramatic Learning*

1) Kelebihan Metode *Dramatic Learning*

- a) Melibatkan seluruh peserta didik sehingga dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama
- b) Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- c) Permainan merupakan penemuan yang mudah digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
- d) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan
- e) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

2) Kekurangan Metode *Dramatic Learning*

- a) Sebagai peserta didik yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif
- b) Banyak memakan waktu
- c) Memerlukan tempat yang luas

- d) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemainan tepuk tangan penonton/pengamat.⁸

2. Pengertian Pemahaman

a. Pengertian Pemahaman Materi

Pemahaman berasal dari Bahasa Arab yaitu “Fahimu, Yafhammu, Fahman” yang memiliki arti faham, pengertian, dan tahu.⁹ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata paham sebagai asal kata dari pemahaman diartikan sebagai mengerti benar atau tahu benar. Jadi pemahaman dapat diartikan sebagai mengetahui benar. Seseorang dapat dikatakan paham mengenai sesuatu apabila orang tersebut sudah mengerti benar mengenai hal tersebut.¹⁰

Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengetahui atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Peserta didik dapat dikatakan

⁸ Jumanta hamdayana, *Metodologi Pengajaran, ...*, hlm. 114-115

⁹ Ahmad Warson Munawir, *Al-Munawir Kamus Arab-Indonesia*, (Surabaya: Pustaka Progresif, 1997), hlm. 1075

¹⁰ Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), hlm. 202

memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.¹¹

Ngalim Purwanto mengemukakan pendapat bahwa “Pemahaman atau *komprehensi* adalah tingkat kemampuan yang mengharapakan *testee* mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya”.¹² Menurut Suharsini Arikunto, “pemahaman merupakan siswa dapat membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep”.¹³

Menurut W.S. Winkel, pemahaman adalah kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam menguraikan isi pokok dari suatu

¹¹ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 50

¹² Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remadja Karya, 1988), hlm. 60

¹³ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm. 131

bacaan, mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain.¹⁴

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah kemampuan siswa untuk dapat memahami dan menguasai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga siswa dapat menerapkan materi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam belajar, unsur pemahaman itu tidak dapat di pisahkan dari unsur-unsur psikologis yang lain: yaitu motivasi, konsentarsi, dan reaksi. Siswa sebagai subjek belajar dapat mengembangkan fakta-fakta, ide-ide, dan skill. Kemudian dengan unsur organisasi subjek belajar dapat menata dan menemukan hal-hal tersebut secara bersama menjadi suatu pola yang logis, karena mempelajari sejumlah data sebagaimana adanya, secara berangsurangsur subjek belajar mulai memahami arti dan implikasinya dari persoalan keseluruhan.¹⁵

¹⁴ W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: PT Gramedia, 1989), hlm. 150

¹⁵ Devi Afriyuni Yonanda, Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran PKn Tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2M (Mind Mapping) Kelas IV MI Mambaul Ulum

Seorang siswa dikatakan mampu memahami apabila mampu menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya (kemampuan lama) yang telah memuat skema-skema dan kerangka kognitif dengan pengetahuan baru.¹⁶ jika seseorang dapat memecahkan suatu masalah, maka orang tersebut harus memiliki kemampuan pemahaman terhadap Pemahaman materi yang telah dipelajari sebelumnya.¹⁷

a. Tingkat Pemahaman

1) Tingkat Pertama/Terendah

Pada tingkat ini yakni pemahaman terjemah, mulai dari terjemah dalam arti yang sebenarnya.¹⁸ Menerjemahkan disini bukan saja pengalihan arti dari bahasa yang satu ke bahasa yang lain, dapat juga dari konsepsi abstrak

Tegalondo Karangploso Malang, *Jurnal Cakrawala Pendas* (Vol. 3 No.1 Edisi Januari 2017 Issn: 2442-7470).

¹⁶ Arumella Surgandini, Sulistiawati, Peningkatan Kemampuan Pemahaman Materi Berdasarkan Kesulitan Belajar Mahasiswa Papua Pada Perkuliahan Aljabar Linear Dan Penumbuhan Karakter Percaya Diri, *Jurnal Kreano* 9 (2) (2018): 120-138. -ISSN: 2086-2334; e-ISSN: 2442-4218.

¹⁷ Muhsin, Rahmah Johar, Elah Nurlaelah, Peningkatan Kemampuan Pemahaman Dan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Pembelajaran Dengan Pendekatan Kontekstual, *Jurnal Peluang*, (Volume 2, Nomor 1, Oktober 2013, Issn: 2302-5158).

¹⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2014), hlm. 24

menjadi suatu model yaitu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya. Pengalihan konsep yang dirumuskan dengan kata-kata kedalam gambar grafik dapat dimasukkan dalam kategori menerjemahkan. Misalnya: mengartikan dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia, mengartikan Bhineka Tunggal Ika, menggambarkan kedudukan beberapa wilayah dalam suatu kurve dengan mean=65 dan standar deviasi=15.¹⁹

2) Tingkat Kedua

Pemahaman pada tingkat kedua yaitu pemahaman penafsiran yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Menghubungkan pengetahuan tentang konjungsi kata kerja, subjek, dan *possessive pronoun* sehingga bisa menyusun kalimat “*My friend is studying*” bukan “*My friend studying*”.

3) Tingkat Ketiga atau Tingkat Tertinggi

¹⁹ Suke ssilverius, *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik*, (Jakarta: PT Grasindo, 1991), hlm. 43-44

Pada tingkat ketiga ini adalah pemahaman extrapolasi, yakni kemampuan yang diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.²⁰

Misalnya: pada bilangan deret 2-4-6-8-10-...-... siswa diminta mengisi dua bilangan yang merupakan kelanjutan dari deret tersebut.²¹

3. Materi Jenis-Jenis Pekerjaan

a. Pengertian Pekerjaan

Pekerjaan adalah sesuatu yang dilakukan manusia untuk tujuan tertentu. Manusia perlu bekerja untuk memenuhi dan mempertahankan hidupnya. Contohnya, menggarap sawah, mencari ikan, menjual barang di pasar, dan membuat kerajinan. Dengan bekerja seseorang akan mendapat uang. Ada beberapa lapangan pekerjaan yang disediakan pemerintah dan swasta meliputi bidang pertanian, pertambangan, agraris, industri, perdagangan dan

²⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, ..., hlm. 24

²¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, ..., hlm. 44

jasa. Banyak alasan orang yang bekerja yaitu untuk menyalurkan kemampuan yang dimiliki atau sebagai hobi. Dan juga banyak pihak atau kalangan yang dapat menciptakan lapangan pekerjaan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat.

Tujuan manusia bekerja adalah memenuhi kebutuhan hidup, meningkatkan pendapatan, mengasah keterampilan dan kemampuannya, mengembangkan bakat dan minatnya, dan memberi identitas diri, seperti halnya didalam al quran bahwa dianjurkan seseorang untuk bekerja. Qs. At-taubah ayat 105:

وَقُلْ أَعْمَلُوا فَسَيَرَى اللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ
وَالْمُؤْمِنُونَ ^ط وَسَتُرَدُّونَ إِلَىٰ عِلْمِ الْغَيْبِ
وَالشَّهَادَةِ فَيُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ ﴿١٠٥﴾

Artinya: “*dan Katakanlah: Bekerjalah kamu, Maka Allah dan Rasul-Nya serta orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu itu, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) yang mengetahui akan yang ghaib dan yang nyata, lalu diberitakan-Nya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan.*”

Pada ayat ini, dapat kita ketahui bahwa dalam al quran juga menjelaskan tentang perintah bekerja dan melakukan amalan-amalan baik selama hidup di dunia.²²

b. Jenis-jenis pekerjaan

Jenis –jenis pekerjaan dibedakan menjadi 2:

1) Jenis pekerjaan yang menghasilkan barang, antara lain:

a) Petani

Petani adalah orang yang bekerja dibidang pertanian dengan cara melakukan pengolahan tanah dengan tujuan untuk menumbuhkan dan memelihara tanaman. Usaha pertanian dapat dilakukan disawah yang dapat menghasilkan padi, jagung, ubi-ubian, sayur-sayuran. Contoh :



Gambar 1.1 Petani menanam padi

b) Nelayan

²² Departemen agama RI, *Al Quran dan Terjemahaannya*, (Surabaya: CV Penerbit Fajar Mulya, 2012), hlm 23.

Orang nelayan menangkap ikan dilaut dengan menggunakan alat jala, dan hasil tangkapannya dijual dipasar untuk mendapatkan uang. Contoh :



Gambar 1.2 Nelayan menangkap ikan

c) Perkebunan

Seseorang yang tinggal di dekat perkebunan kelapa ia dapat menghasilkan barang, seperti membuat sapu, dan kaset.

Contoh :



Gambar 1.3 Perkebunan kelapa

d) Tukang kayu

Tukang kayu adalah seseorang yang bekerja dengan kayu, mereka akan membuat lemari, kursi dan membuat rumah, maupun benda-benda lain dengan kayu. Contoh :



Gambar 1.4 Tukang kayu membuat barang dari kayu

e) Penjahit

Penjahit atau tailor adalah orang yang menjahit pakaian, misalnya, menjahit kemeja, membuat baju, membuat celana, rok, jas, dan lain sebagainya. Contoh:



Gambar 1.5 Penjahit sedang menjahit

f) Koki

Koki bekerja untuk melayani pembeli yaitu menyiapkan makanan, misalnya, membuat aneka macam masakan, dan roti. Contoh:



Gambar 1.6 Koki sedang memasak

2) Jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa, antara lain :

a) Sopir

Dengan bekerja sebagai sopir bisa mendapatkan uang dengan jasa menghantarkan penumpang ke tempat tujuan. Dari terminal ke

terminal, sopir pribadi menghantarkan majikannya. Contoh:



Gambar 1.7 Sopir sedang mengemudi

b) Dokter

Dokter adalah orang yang bekerja di bidang kesehatan, berjasa dengan merawat pasien, misalnya di rumah sakit, puskesmas, dengan tujuan menyembuhkan penyakit yang diderita pasien dengan penuh tanggung jawab. Contoh :



Gambar 1.8 Dokter sedang memeriksa

c) Pemangkas rambut

Dari jasa memangkas rambut bisa mendapatkan upah atau uang. Memberi kenyamanan pada pelanggan. Contoh :



Gambar 1.9 Pemangkas rambut sedang memotong rambut

d) Guru

Guru adalah orang yang pekerjaannya mengajar, mendidik, dan membimbing siswanya dalam belajar di sekolah. Dengan jasa guru, siswa mendapatkan pengetahuan, wawasan, ilmu pengetahuan, dan dapat mencerdaskan anak bangsa. Contoh :



Gambar 1.10 Guru sedang mengajar

e) Wartawan

Wartawan adalah orang yang mencari dan menyusun berita. Dengan jasa wartawan masyarakat dapat mengetahui kejadian penting yang diliput dalam majalah, radio, dan televisi. contoh:



Gambar 1.11 Wartawan sedang mewancarai narasumber

f) Polisi

Polisi adalah orang yang menjaga keamanan dan ketertiban umum. Dengan jasa polisi ketertiban lalu lintas dapat terjaga aman dan tertib. Contoh:



Gambar 1.12 Polisi sedang mengatur jalan

B. Kajian Pustaka

Kegiatan penelitian penulis telah melaksanakan penelusuran dan kajian terhadap berbagai sumber atau referensi yang memiliki kesamaan topik atau relevansi materi pokok dengan pokok permasalahan dalam penelitian ini. Hal tersebut dimaksudkan agar arah atau fokus penelitian ini terjadi pengulangan dari penelitian-penelitian sebelumnya, melainkan mencari sisi lain yang signifikan untuk diteliti. Selain itu kegiatan penelusuran sumber juga berguna untuk membangun kerangka teoritik yang mendasari kerangka berfikir peneliti

kaitannya dengan proses dan penulisan laporan hasil penelitian ini.

Literatur yang sudah penulis baca, yang membahas tentang metode pembelajaran Dramatic Learning dan pemahaman materi diantaranya skripsi yang diangkat Skripsi yang diangkat oleh Dedi Rizkia Saputra yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten”. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 14 siswa dan objeknya adalah pembelajaran IPS siswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, observasi, tes. Teknik analisis data yang digunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari bertambahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada ketuntasan belajar siswa dari rata-rata nilai pada data awal siswa yaitu 59.64 dan memiliki ketuntasan belajar sebesar 57.14% dan pada akhir siklus pertama nilai rata-rata siswa menjadi 67.86 dengan ketuntasan belajarnya menjadi 71.43% dan pada akhir

siklus kedua nilai rata-rata siswa naik menjadi 75 dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 92.2%. Selain dari meningkatnya hasil belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas juga ikut mengalami peningkatan.

Skripsi yang diangkat oleh Ardian Bintara yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Mungkid Magelang”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen berbentuk *Quasi Experimental Type Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Blondo 3 berjumlah 40 siswa, dengan rincian 20 siswa kelas VA dan 20 siswa kelas VB. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus dengan metode *Role Playing* dibandingkan kelas yang diberi perlakuan dengan pembelajaran biasa menggunakan ceramah bervariasi. Hasil observasi afektif kelas eksperimen berada pada rentang skor 18,71 yang berarti masuk kategori tinggi dan kelas kontrol berada pada rentang skor 12,68 yang berarti masuk kategori rendah. Berdasarkan hasil uji-t (*t-test*) pada selisih skor hasil belajar pada kelas

eksperimen dan kontrol diperoleh nilai t sebesar 2,738, Nilai t hitung > t tabel (2,738 > 1,686). Kelas eksperimen memperoleh peningkatan hasil belajar rata-rata sebesar 19,10 sedangkan kelas kontrol sebesar 9,35.

Jurnal yang ditulis oleh Komang Sri Ustari yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Dramatic Learning Berbantuan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran dramatic learning berbantuan boneka tangan dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas III SD di Gugus III Kecamatan Busungbiu. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan rancangan non-equivalend posttest only control group design. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas III SD di Gugus III Kecamatan Busungbiu. Sampel penelitian ini adalah kelompok siswa kelas III SD N 2 Umejero dan SD N 3 Umejero. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berbicara antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran dramatic learning berbantuan boneka tangan dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Perbedaan tersebut ditunjukkan dari hasil perhitungan uji-t diperoleh t hitung = 6,276 pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 39$ didapat t tabel = 2,021. Kriteria pengujian t hitung $>$ t tabel ($6,276 > 2,021$) maka H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Dramatic Learning berbantuan Boneka Tangan berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD di Gugus III Kecamatan Busungbiu, Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018.

Jurnal yang ditulis oleh Dwi Agus Ermawati dengan judul “Peningkatan Pemahaman Materi Drama Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Siswa Kelas IV Sd Negeri 2 Lemahjaya”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman materi Drama siswa kelas IV dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Drama melalui metode bermain peran. Jenis penelitian pada penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Berdasarkan data tes siklus I setelah pelaksanaan tindakan dari 21 siswa kelas IV yang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan metode bermain peran yaitu, prosentase keuntasan 57,14% sebanyak 12 siswa mampu mencapai

standar KKM (70). Hasil tes siklus II setelah pelaksanaan tindakan, dari 21 siswa kelas IV yang mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan metode bermain peran prosentase ketuntasan mencapai 80,95% atau 17 siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan siswa.

Hasil yang telah dicapai pada siklus I dan II di mana telah memenuhi indikator keberhasilan maka penelitian ini dianggap telah berhasil sehingga tidak perlu dilakukan siklus berikutnya. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman materi Drama siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 2 Lemahjaya Tahun Ajaran 2011/2012.

Penulis mengangkat beberapa skripsi diatas sebagai kajian pustaka. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini terletak pada tujuan penelitian dimana tujuan penelitian sebelumnya adalah menerapkan *Dramatic Learning* untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar sedangkan tujuan penelitian ini adalah menerapkan metode pembelajaran *Dramatic Learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.²³ Hipotesis didefinisikan sebagai alternative dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti dari problematika yang diajukan dalam penelitiannya. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitiannya.²⁴

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan adalah Penerapan metode pembelajaran *dramatic learning* berpengaruh terhadap pemahaman materi jenis-jenis pekerjaan mata pelajaran IPS kelas IV MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu tahun ajaran 2019/2020. Semakin sering menggunakan metode, maka pemahaman siswa semakin baik.

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 63

²⁴ Nurul Zuriyah, *Metode Penelitian Sosial Dan Pendidikan Teori & Aplikasi*, (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2009), hlm. 162.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif lapangan. Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif, karena data yang diperoleh berupa data angka. Penelitian lapangan merupakan penelitian yang dilakukan pada alam nyata dimana suatu fenomena terjadi dan menjadi fokus perhatian untuk diteliti.¹ Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian *Pre Experimental Design* dengan menggunakan rancangan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, metode ini digunakan untuk melihat sejauh mana pengaruh metode pembelajaran *dramatic learning* terhadap pemahaman materi jenis-jenis pekerjaan.

Dalam penelitian ini, terdapat suatu kelompok yang diberi perlakuan/*treatmen*, tetapi sebelum diberi perlakuan terdapat pretes, dengan demikian hasil penelitian dapat diketahui dengan akurat, karena dapat

¹ M. Arif Ludfi, *Pengaruh Kinerja Karyawan Terhadap Kepercayaan Anggota BMT Asy-Syifa Weleri Kendal*, (Semarang: UIN Walisongo, 2015), hlm. 46

membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini digunakan peneliti karena sekolah yang diteliti hanya terdapat satu kelas. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Ket:

O_1 = Nilai pretes (sebelum diberi *treatment*)

O_2 = Nilai posttest (sesudah diberi *treatment*)

Pengaruh *treatment* terhadap keterampilan simulasi = $(O_2 - O_1)$.²

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI NU 43 Wonorejo yang beralamat di Dusun Panggangayom Desa Wonorejo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020.

Penelitian dilaksanakan di kelas IV MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu dengan jumlah siswa 30 anak. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun

² Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 74-75

pelajaran 2019/2020, bertepatan pada tanggal 10 januari-10 februari 2020.

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan yang menjadi target dalam meggeneralisasikan hasil penelitian. Jadi populasi adalah kelompok yang menjadi perhatian peneliti, kelompok yang berkaitan dengan untuk siapa generalisasi berlaku. Dalam bidang pendidikan kelompok yang menjadi populasi bisa kelompok manusia atau kelompok yang bukan individu seperti sekolah atau berbagai fasilitas.³

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu tahun ajaran 2019/2020 yang terdiri dari satu kelas dengan jumlah 30 siswa.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel adalah segala faktor, kondisi, situasi, perlakuan (*tratment*) dan semua tindakan yang bisa

³ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 228

memengaruhi hasil eksperimen.⁴ Berdasarkan uraian tersebut variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*Independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terkait.⁵ Variabel bebas ini menduduki posisi sebagai variabel metode pembelajaran *dramatic learning* yakni masukan yang memberi pengaruh terhadap metode *dramatic learning*, dengan indikator sebagai berikut :

- a. Memilih masalah
- b. Pemilihan peran
- c. Menyusun tahap-tahap bermain peran
- d. Menyiapkan pengamat
- e. Pemeran
- f. Diskusi dan evaluasi
- g. Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

⁴ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan...*, hlm. 95

⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hlm. 39

2. *Variabel terikat (Dependent)*

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁶ Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pemahaman materi jenis-jenis pekerjaan yakni hasil sebagai pengaruh variabel independent. dengan indikator sebagai berikut:

- a. Kecakapan siswa dalam menjelaskan materi yang dipelajari
- b. Kemampuan siswa mengenal secara rinci bagian-bagian dari keseluruhan materi
- c. Kemampuan siswa dalam mengembangkan dan mengulas kembali materi yang telah dipelajari

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara tertentu atau teknik-teknik tertentu yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data.⁷ Pada penelitian ini teknik pengumpulan untuk memperoleh data yaitu:

⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hlm. 39

⁷ Amri Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm.56

1. Dokumentasi

Dokumentasi itu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat dan sebagainya.⁸ Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keadaan sekolah, guru, siswa, aspek pembelajaran yang berhubungan dengan kegiatan eksperimen. Disini peneliti memperoleh dokumentasi berupa nama-nama peserta didik beserta, profil madrasah lainnya.

2. Tes

Tes merupakan cara atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara atau aturan yang sudah ditentukan.⁹ Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai pelajaran yang disampaikan guru terutama aspek keterampilan. Hal yang diukur adalah tingkat penguasaan terhadap keterampilan simulasi pada pelajaran yang telah diajarkan oleh peneliti.

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta), hlm. 206

⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2005) cet. 5, hlm. 53

3. Observasi

Observasi adalah menatap kejadian, gerak atau proses. Hal ini Sebagai alat pengumpulan data, observasi langsung akan memberikan sumbangan yang sangat penting dalam penelitian. Metode observasi atau pengamatan langsung pada penelitian ini penulis gunakan untuk pengumpulan data berkaitan penerapan metode *dramatic learning* pada materi jenis-jenis pekerjaan kelas IV di MI Nu 43 Wonorejo Kaliwungu.

F. Uji Coba Instrumen

Untuk mengetahui apakah butir soal memenuhi kualifikasi sebagai butir soal yang baik sebelum digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep siswa terlebih dahulu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas, reabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda butir soal. Setelah diketahui validitas reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda kemudian pilih butir soal yang memenuhi kualifikasi untuk digunakan dalam pengukuran kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi

keragaman suku bangsa. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan dan keshahihan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid maupun shahih ketika memiliki validitas tinggi. Begitu pula sebaliknya, jika instrumen kurang valid, berarti memiliki validitas yang rendah.¹⁰ Artinya, instrumen valid ketika mampu mengukur apa yang menjawab variabel yang diteliti secara tepat sesuai dengan hipotesis penelitian. Untuk mengetahui validitas tes menggunakan teknik *korelasi product moment*.

Analisis validitas digunakan untuk menguji instrumen apakah dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak di ukur. “Untuk mengetahui validitas item soal uraian digunakan rumus korelasi *product moment* yaitu:”¹¹

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

¹⁰ Arikunto, S. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2012). hlm. 119.

¹¹ Nana Sudjana, *Pengantar Evaluasi pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pres. 2009). hlm. 185.

keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan y

N = Banyaknya peserta

$\sum x$ = Jumlah skor item

$\sum x$ = Jumlah skor total

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor item

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor total item

$\sum xy$ = Hasil perkalian antara skor item, dengan skor total.¹²

Hasil yang diperoleh dari perhitungan tersebut, kemudian dibandingkan dengan harga *r product moment*, dengan taraf signifikansi 5%. Jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen tersebut dikatakan valid. Namun sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dapat dikatakan bahwasanya instrument tersebut tidak valid.¹³

Dari hasil perhitungan uji coba pada siswa kelas V MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu yang berjumlah 30 peserta didik dengan jumlah soal 30 butir soal, diperoleh jumlah soal yang valid 20 butir soal dan yang tidak

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2009) hlm. 183.

¹³ Arikunto, S. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2012). hlm. 119.

valid 10 butir soal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di lampiran 10.

Table III.1
Hasil Analisis Uji Validitas Soal

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah	Presentasi
Valid	1,2,3,5,7,9,10,11,12,13,14,15,18,20,21,22,23,24,27,28	20	67%
Invalid	4,6,8,16,17,19,25,26,29,30	10	33%

2. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan uji yang berkaitan dengan keajegan ataupun ketetapan hasil pengukuran. Dalam uji reliabilitas ini, soal dapat diketahui apakah memiliki reliabilitas yang tinggi ataupun belum. Artinya, jika instrumen tersebut digunakan untuk mengukur aspek yang diteliti, maka beberapa kali menunjukkan hasil yang sama atau relatif sama. Sehingga tes tahap awal dan selanjutnya berkorelasi yang signifikan. Untuk mengetahui uji reliabilitas yaitu menggunakan:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Dengan $s^2 =$ varians total

$$s^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

$\sum x^2$ = Jumlah skor total kuadrat

$(\sum x)^2$ = Kuadrat dari jumlah skor

N = Jumlah Peserta

r_{11} = Reliabilitas instrument secara keseluruhan

n = Jumlah butir soal

p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

s^2 = Standar deviasi dari tes (akar varians)

$\sum pq$ = Jumlah hasil kali p dan q

Hasil r_{11} yang di peroleh dari perhitungan dibandingkan dengan nilai r_{tabel} *product moment*. Harga r_{tabel} dihitung dengan taraf signifikansi 5 %, sedangkan untuk n sesuai dengan jumlah

peserta yang menjadi uji coba dalam penelitian. Jika $r_{11} \geq r_{\text{tabel}}$, maka dapat dikatakan bahwasanya instrument tersebut reliable.¹⁴ Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di lampiran 11.

Dengan menggunakan rumus diatas, diketahui :							
$\sum p_i^2$	=	p_{q1}	+	p_{q2}	+	p_{q3}	+ . . . + p_{q30}
	=	0.16	+	0.16	+	0.09	+ . . . + 0.11
	=	20.65					
S^2	=	18578	-	$\frac{538756}{30}$		=	20.65
		30					
r_{11}	=	$\left(\frac{30}{29} \right)$	$\left(\begin{array}{c} 20.65 \\ - \\ \frac{4.20}{20.65} \end{array} \right)$				
	=	0.824					
Pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan $n = 30$ diperoleh $r_{\text{tabel}} = 0.361$							
karena $r_{11} > r_{\text{tabel}}$, maka item soal tersebut reliabel							

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien reliabilitas butir soal $r_{11} = 0,824$ karena $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ ($0,824 > 0,361$) maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel.

3. Analitis Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah peluang menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan

¹⁴ Arikunto, S. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2012). hlm 212.

dalam bentuk indeks. Untuk menguji tingkat kesukaran dihitung menggunakan rumus.¹⁵

$$Mean = \frac{(jumlah\ skor\ peserta\ tes)}{(jumlah\ siswa)}$$

$$Tingkat\ kesulitan = \frac{Mean}{(Skor\ maksimum)}$$

Klasifikasi indeks kesukaran soal adalah sebagai berikut:

Kriteria	
Interval IK	Kriteria
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Dari hasil perhitungan soal pilihan ganda. Didapatkan 26 soal dengan tingkat mudah, 4 soal dengan tingkat sedang dan 0 soal pada tingkat sulit. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di lampiran 12.

4. Daya pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu butir soal dapat membedakan antara siswa yang telah menguasai materi yang diujikan dan

¹⁵ Kusaeri dan Suprananto, *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm. 174.

siswa yang belum menguasai materi yang diujikan. Rumus daya pembeda soal yaitu:¹⁶

$$DP = \frac{(\text{Mean } K A - \text{Mean } K B)}{(\text{Skor maksimum soal})}$$

Keterangan:

DP = Daya beda soal
 KA = kelompok atas
 KB = kelompok bawah

Adapun kriteria yang digunakan untuk menentukan daya pembeda soal yaitu:

Table III.2
Pedoman Daya Beda Soal

Daya Pembeda Soal (D)	Penilaian
0,0 – 0,1	Jelek
0,1 – 0,07	Cukup
0,33 – 0, 70	Baik

Ketika D bernilai negatif, maka setidaknya butir soal tersebut dibuang.¹⁷

Dari hasil perhitungan daya pembeda butir soal terdapat soal berkategori “cukup” sebanyak 10 soal dan yang berkategori “baik” sebanyak 20

¹⁶ Kusaeri dan Suprananto, *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm. 175.

¹⁷ Arikunto,S., *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012) hlm. 121.

soal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 13.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data perlu digunakan untuk mengolah data supaya hasil dari penelitian dapat diketahui. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif. Karena data yang diperoleh berupa angka. Analisis data dilakukan untuk mencari pengaruh metode pembelajaran *dramatic learning* terhadap pemahaman materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas IV MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu tahun ajaran 2019/2020. Setelah data terkumpul maka dilakukan analisis terhadap data. Analisis data dalam penelitian ini adalah uji statistik dengan menggunakan uji t (t -test) sebagai alat untuk menguji hipotesis. Untuk menganalisis data akhir setelah dilakukan perlakuan adalah sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis data dalam penelitian ini langkah-langkahnya meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis

a. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Hipotesis statistika yang digunakan adalah sebagai berikut:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

Adapun rumus yang digunakan adalah rumus *Chi-Kuadrat*, yaitu:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k = 1 \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

χ^2 : Chi-Kuadrat

f_o : frekuensi hasil pengamatan

f_h : frekuensi hasil harapan

k : Banyaknya kelas interval

Kriteria pengujiannya: H_0 diterima jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = n-1$, jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka H_0 ditolak.¹⁸ Data yang digunakan nilai *pretest* dan *posttest*

¹⁸ Sudjana, *Metode Statistika...*, hlm. 273

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih, hal ini dilakukan untuk menyelidiki apakah keduanya memiliki variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas yaitu dengan rumus:

$$F = \frac{\text{var terbesar}}{\text{var terkecil}}$$

Hipotesis yang diajukan adalah:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Keterangan:

$$\sigma_1^2 = \text{varians kelompok } pretest$$

$$\sigma_2^2 = \text{varians kelompok } posttest$$

Dengan taraf signifikansi 5% derajat kebebasan (dk) pembilang = $n_1 - 1$, derajat kebebasan penyebut = $n_2 - 1$. Dengan demikian dapat ditentukan $F_{tabel} = F_{(\frac{1}{2}\alpha)(v_1, v_2)}$. Apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data tersebut berdistribusi homogen.¹⁹

¹⁹ Sudjana, *Metode Statistika...*, hlm. 236

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pengujian populasi data dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas, dan apabila data berdistribusi normal dan homogen maka dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode pembelajaran *modeling the way* terhadap keterampilan simulasi.

Hipotesis statistik yang digunakan adalah:

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ diterima apabila ($t_{hitung} < t_{tabel}$)

$H_a : \mu_1 > \mu_2$ diterima apabila untuk harga t lainnya ($t_{hitung} > t_{tabel}$)

Langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk menghitung t_{hitung} sebagai berikut:

- 1) Membuat tabel persiapan
- 2) Mencari mean selisih dari *pretest* dan *posttest*
 - a) Mean *Pretest*

$$Mx = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

Mx : Nilai rata-rata *pretest*

$\sum fx$: Jumlah skor perolehan seluruh siswa

N : Jumlah siswa

b) Mean *Posttest*

$$M_y = \frac{\sum fy}{N}$$

Keterangan:

M_y : Nilai rata-rata *posttest*

$\sum fy$: Jumlah skor perolehan seluruh siswa

N : Jumlah siswa

c) *Mean Selisih*

$$M_d = \frac{\sum fx}{N} - \frac{\sum fy}{N} \quad \text{atau}$$

$$M_d = \frac{\sum d}{N}$$

3) Mencari jumlah kuadrat deviasi

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

4) Mencari koefisien

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

t : Koefisien

Md : Mean dari perbedaan pretest dengan posttest

$\sum X^2 d$: Jumlah kuadrat derivasi

N : Subjek dan Sampel

d.b : Ditetapkan N-1

- 5) Melihat nilai pada tabel dengan taraf signifikansi 5% pada tingkat kepercayaan 95%

d.b = N-1

$$t_{\text{tabel}} = \left(1 - \frac{1}{2}a\right) (d.b)$$

- 6) Menguji signifikan koefisien

a) Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, hipotesis *diterima*

b) Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, hipotesis *ditolak*.²⁰

²⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi 2010, hlm. 349-351

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif lapangan (*field research*). Metode penelitian yang digunakan metode penelitian *Pre Experimental Design* dengan menggunakan rancangan desain *One Group Pretest Postet Design*. Penelitian ini digunakan untuk mengungkap sebab akibat hanya dengan cara melibatkan satu kelompok subjek.

Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai obyek penelitian, jenis penelitian ini dipilih karena kelas kontrol tidak mungkin diperoleh. Penelitian ini diambil dari semua populasi dari satu kelas dari siswa yang berjumlah 30 siswa kelas IV MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu mulai dari tanggal 10 januari-10 Februari 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *dramatic learning* terhadap pemahaman materi jenis-jenis pekerjaan mata pelajaran pada siswa kelas IV MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu Kendal Tahun Ajaran 2019/2020. Pada

penelitian ini siswa terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui keterampilan awal siswa dalam materi jenis-jenis pekerjaan.

Setelah diberi tes awal siswa diberikan perlakuan berupa proses pembelajaran dengan metode *dramatic learning*, kemudian semua siswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran *dramatic learning* terhadap pemahaman materi jenis-jenis pekerjaan mata pelajaran IPS pada kelas IV.

Sebelum instrumen tes penelitian diterapkan pada peserta didik sebagai alat ukur materi jenis-jenis pekerjaan masing-masing peserta didik, terlebih dahulu peneliti melakukan uji validitas. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa instrumen tes pilihan ganda. Untuk memperjelasnya dapat dilihat pada lampiran 14.

Untuk mengetahui adakah pengaruh metode pembelajaran *dramatic learning* terhadap pemahaman materi jenis-jenis pekerjaan mata pelajaran IPS kelas IV, peneliti melakukan analisis data berupa uji hipotesis yaitu uji perbedaan satu pihak, dengan data yang digunakan untuk uji hipotesis yaitu nilai *pretest* dan *posttest*, namun sebelum melakukan uji hipotesis,

data awal (*pretest*) di lakukan uji normalitasnya. Selanjutnya data akhir (*postest*) dilakukan uji normalitas dan uji homogenitasnya. Dari hasil uji coba *pretest* dan *postest* yang telah peneliti lakukan, telah di peroleh masin-masing nilai sebagai berikut:

Table IV.1
Daftar Nilai Awal (Pretest)

No.	Nama	Nilai
1.	Adella Ahsana Zahra	75
2.	Ahmad Yaklu Syahbana	60
3.	Aisyata Shofwah Almahdiyyah	70
4.	Aldi Rizki Pratama	60
5.	Asyahril Hafizan Rauf	45
6.	Bintang Nur Awaliya	75
7.	Chilwa Janati	60
8.	Dara Ayu Kasandra	55
9.	Dava Kurnia Saputra	60
10.	Erick Okta Rahmawan	70
11.	Fahriq Maulana Dani	65
12.	Hayu Ramadhan	75
13.	Inda Ameliya	55
14.	Indah Pramesti	70

15.	Intin Aulia Safitri	50
16.	Irma Widya Ramadani	70
17.	Irna Zulfatul Ma'rifah	60
18.	Iza Dzhinayatul Ula	65
19.	Kirani Afiyani Aleyda Yahya	50
20.	Layyinatus Syifa Hasanah	55
21.	M. Fajra Zahri	65
22.	Muhammad Akbarun Nafis	65
23.	Muhammad Arsyah Dani Al Azizi	55
24.	Muhammad Beni Akbar	65
25.	Muhammad Fais Falih Ilmi	45
26.	Sulthonul Abid	65
27.	Tanala An`imbiha	70
28.	Tegar Dwi Irfandi	45
29.	Tibil Amal	60
30.	Umayah	75

Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahamn siswa dalam materi jenis-jenis pekerjaan sebelum diberikan perlakuan. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada kegiatan *pretest* yaitu 75 dan terendah 45.

Table IV.2
Daftar Nilai Akhir (Posttest)

No.	Nama	Nilai
1.	Adella Ahsana Zahra	90
2.	Ahmad Yaklu Syahbana	65
3.	Aisyata Shofwah Almahdiyyah	75
4.	Aldi Rizki Pratama	65
5.	Asyahril Hafizan Rauf	50
6.	Bintang Nur Awaliya	75
7.	Chilwa Janati	80
8.	Dara Ayu Kasandra	70
9.	Dava Kurnia Saputra	75
10.	Erick Okta Rahmawan	85
11.	Fahriq Maulana Dani	70
12.	Hayu Ramadhan	85
13.	Inda Ameliya	60
14.	Indah Pramesti	75
15.	Intin Aulia Safitri	55
16.	Irma Widya Ramadani	70
17.	Irna Zulfatul Ma'rifah	75

18.	Iza Dzhinayatul Ula	90
19.	Kirani Afiyani Aleyda Yahya	55
20.	Layyinatus Syifa Hasanah	60
21.	M. Fajra Zahri	70
22.	Muhammad Akbarun Nafis	85
23.	Muhammad Arsyah Dani Al Azizi	60
24.	Muhammad Beni Akbar	90
25.	Muhammad Fais Falih Ilmi	50
26.	Sulthonul Abid	80
27.	Tanala An`imbiha	75
28.	Tegar Dwi Irfandi	65
29.	Tibil Amal	85
30.	Umayah	85

Sebelum dilakukan kegiatan tes akhir (*posttest*) siswa terlebih dahulu diberikan treatment yaitu siswa diberikan pembelajaran dengan metode *dramatic learning*. Setelah diberikan treatment, disini pemahaman materi akan di ukur sejauh mana pengaruh metode pembelajaran *dramatic learning* yang telah diberikan dan dipraktikan. Pada kegiatan tes akhir (*posttest*) siswa melakukan keterampilan bermain

peran jenis-jenis pekerjaan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan siswa dalam bermain peran materi jenis-jenis pekerjaan setelah diberikan perlakuan. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada kegiatan *posttest* yaitu 90 dan terendah 50.

B. Analisis Data

Analisis data dimaksudkan untuk mengolah data yang telah diperoleh baik data *pretest* sebagai nilai awal maupun data yang diperoleh setelah dilakukan *posttest*. Tujuan analisis data ini yaitu untuk membuktikan diterima atau ditolaknya hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti.

1. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan adalah *Chi Kuadrat*. Sedangkan data yang digunakan adalah data *pretest*.

Berdasarkan hasil penelitian pada kegiatan *pretest* nilai maksimal siswa adalah 80 dan nilai minimal 45. Rentang nilai (R) = nilai maksimal – nilai minimal, yaitu $80 - 45 = 35$,

selanjutnya cari banyak kelas (K) dengan rumus $= 1 + 3,3 \log 30$ (jumlah siswa) diperoleh hasil 5,874 dibulatkan menjadi 6, dan panjang interval (p) = rentang dibagi panjang kelas, yaitu $30 : 6 = 5$. Untuk dapat jelasnya dapat dilihat pada tabel distribusi berikut ini:

Table IV.3
Daftar Tabel Distribusi Frekuensi (Pretest)

No.	Interval	frekuensi
1.	45 – 50	5
2.	51 – 56	3
3.	57 – 62	7
4.	63 – 68	6
5.	69 – 74	5
6.	75 – 80	4
Jumlah		30

Berdasarkan hasil penelitian pada kegiatan *posttest* nilai maksimal siswa adalah 80 dan nilai minimal 45. Rentang nilai (R) = nilai maksimal – nilai minimal, yaitu $80 - 45 = 35$, selanjutnya cari banyak kelas (K) dengan rumus $= 1 + 3,3 \log 30$ (jumlah siswa) diperoleh hasil 5,874 dibulatkan menjadi 6, dan panjang

interval (p) = rentang dibagi panjang kelas, yaitu $30 : 6 = 5$. Untuk dapat jelasnya dapat dilihat pada tabel distribusi berikut ini:

Table IV.4
Daftar Tabel Distribusi Frekuensi Posttest

No.	Interval	Frekuensi
1.	50 – 57	4
2.	58 – 65	6
3.	66 – 73	4
4.	74 – 81	8
5.	82 – 89	5
6.	90 – 97	3
Jumlah		30

Kriteria pengujian yang digunakan untuk taraf signifikansi 5% dan $dk = k-1$ jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka data berdistribusi normal, namun apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal. Berikut hasil pengujian normalitas data:

Table IV.5
Data Hasil Uji Normalitas

Kelompok	χ^2_{hitung}	Dk	χ^2_{tabel}	Ket.
<i>Pretest</i>	4.423	5	11,0705	Normal
<i>Posttest</i>	10,976	5	11,0705	Normal

Berdasarkan tabel 4.5 bahwa uji normalitas pada data *pretest* untuk taraf signifikan 5% dengan $dk = 6-1=5$, diperoleh $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $2,875 < 11,0705$ sedangkan data *posttest* untuk taraf signifikan 5% dengan $dk = 6-1=5$, diperoleh $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $10,976 < 11,0705$, maka data *pretest* dan *posttest* tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki apakah keduanya memiliki variansi yang sama atau tidak. Keduanya dalam hal ini adalah *pretest* dan *posttest*. Uji homogenitas dapat dilakukan dengan rumus:

$$F = \frac{\text{var terbesar}}{\text{var terkecil}}$$

Hipotesis yang diajukan adalah:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Keterangan:

$$\sigma_1^2 = \text{varians kelompok pretest}$$

$$\sigma_2^2 = \text{varians kelompok posttest}$$

Dengan taraf signifikansi 5% derajat kebebasan (dk) pembilang = $n_1 - 1$, derajat kebebasan penyebut = $n_2 - 1$. Dengan demikian dapat ditentukan $F_{tabel} = F_{(\frac{1}{2}\alpha)(v_1, v_2)}$. Kriteria pengujian H_0 diterima apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data tersebut berdistribusi homogen.

Berdasarkan perhitungan diperoleh hasil uji homogenitas sebagai berikut:

Table IV.6
Data Hasil Uji Homogenitas

Sumber variasi	Prettest	Posttest
Jumlah	1855	2170
N	30	30
Rata-rata	61,83	72,33
Varians (S^2)	83,592	142,644
Standart deviasi (S)	9,14	11,94

$$F_{hitung} = \frac{\text{var terbesar}}{\text{var terkecil}}$$

$$= \frac{142.6437}{83.5920}$$

$$F_{hitung} = 1.706$$

$$F_{tabel} = 1,861$$

Berdasarkan uji homogenitas akhir diperoleh $F_{hitung} = 1,706$ dan $F_{(0,05)(29:29)} = 1,861$. Karena $F_{hitung} = 1,706 < F_{tabel} = 1,861$ maka nilai *pretest* dan *posttest* mempunyai varians yang sama. Hal tersebut sesuai kriteria pengujian H_0 . Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 15.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode pembelajaran *dramatic learning* terhadap keterampilan simulasi. Rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

Hipotesis statistik yang digunakan adalah:

$$H_0 \quad : \mu_1 \leq \mu_2 \quad \text{diterima} \quad \text{apabila} \\ (t_{hitung} < t_{tabel})$$

H_a : $\mu_1 > \mu_2$ diterima apabila untuk
 harga t lainnya ($t_{hitung} > t_{tabel}$)

Table IV.7
 Hasil Uji Perbedaan Satu Pihak

Nilai Pretest Dan Posttest

Rata- rata <i>pretest</i>	57,1
Rata-rata <i>post test</i>	72,3
Md	10,50
$\sum X^2 d$	1667,5

$$t_{hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{11}{\sqrt{\frac{1668}{30(30-1)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{11}{\sqrt{\frac{1668}{870}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{11}{\sqrt{1,916667}}$$

$$t_{hitung} = \frac{11}{1,38}$$

$$t_{hitung} = 7.584309$$

$$t_{tabel} = 1,699$$

Kriteria dalam pengujian signifikan yaitu t_{hitung} dibandingkan t_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dengan $db = N-1$, $db = 30-1$, $db = 29$ diperoleh $t_{tabel} = 1,699$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Dramatic Learning* berpengaruh terhadap Pemahaman Materi Jenis-jenis Pekerjaan Mata Pelajaran IPS Tahun Ajaran 2019/2020. Perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran 16.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Pre Experimental Design* dengan menggunakan rancangan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, penelitian ini dilakukan karena tidak mungkin adanya kelas kontrol untuk sampel penelitian.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus menyiapkan instrumen yang akan diujikan kepada peserta kelas III MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu yaitu ada 30 pilihan ganda. Kemudian hasil uji coba instrumen tersebut di uji validitas, reliabilitas, daya pembeda soal dan tingkat kesukaran soal. Sehingga

diperoleh instrumen yang benar-benar sesuai untuk mengukur kemampuan siswa. Setelah soal di uji coba validitas, reliabilitas, daya pembeda, tingkat kesukaran soal maka instrumen tersebut diberikan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan pemahaman materi.

Untuk memperoleh data akhir, peneliti melakukan proses pembelajaran di kelas IV dan diberi perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *dramatic learning* dalam pembelajaran jenis-jenis pekerjaan. Setelah diberikan perlakuan pada siswa, dilakukan *posttest* dengan rubrik unjuk kerja yang sama. Tes akhir (*posttest*) adalah rubrik unjuk kerja yang sama dengan tes awal (*pretest*) yang terlebih dahulu di konsultasikan dengan dosen pembimbing.

Hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata untuk kelas IV adalah 72,33 dengan $dk = k-1 = 6$. Dari analisis data akhir diperoleh $\chi^2_{hitung} = 10,976$ dan $\chi^2_{tabel} = 11,0705$ sehingga dari data akhir menunjukkan $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Analisis uji normalitas tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Sedangkan untuk uji kesamaan variansi (homogenitas) diperoleh $F_{hitung} = 1,706$ dan $F_{(0,05)(29:29)} = 1,861$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka nilai *pretest* dan

posttest mempunyai varians yang sama. Dari analisis data akhir uji perbedaan satu pihak diperoleh $t_{hitung} = 7,584309$ dan $t_{tabel} = 1,699$. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis yang diajukan diterima.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti menggunakan metode *dramatic learning* pada kelas IV dengan tujuan melihat pengaruh penggunaan *dramatic learning* terhadap pemahaman materi jenis-jenis pekerjaan.

Dari uraian di atas, dapat menjawab hipotesis bahwa terdapat perbedaan satu pihak antara hasil *pretest* dan *posttest* pemahaman siswa pada materi jenis-jenis pekerjaan di kelas IV MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu Kendal tahun ajaran 2019/2020.

Oleh karena itu, pembelajaran jenis-jenis pekerjaan menggunakan metode *dramatic learning* berpengaruh terhadap pemahaman materi jenis-jenis pekerjaan kelas IV karena metode *dramatic learning* menarik dan bersifat praktik secara langsung sehingga peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajarannya dan peserta didik lebih mudah dalam pemahaman materinya. Dengan mempraktikkan secara langsung jenis-jenis pekerjaan disekitar, maka

penguasaan materi akan meningkat dan mudah diingat oleh peserta didik.

D. Keterbatasan Peneliti

Penelitian ini telah peneliti lakukan dengan optimal, akan tetapi peneliti sadar bahwa masih terdapat banyak keterbatasan. Adapun keterbatasan yang dialami peneliti antara lain:

1. Keterbatasan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan hanya pada satu tempat yaitu di MI 43 wonorejo. Namun jika terdapat penelitian di tempat yang berbeda, kemungkinan hasil penelitian tidak jauh dari hasil penelitian yang peneliti lakukan.

2. Keterbatasan waktu penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti terbatas oleh waktu. Karena waktu yang digunakan terbatas, maka hanya dilakukan penelitian sesuai keperluan yang berhubungan dengan penelitian. Walaupun waktu yang digunakan singkat akan tetapi masih bisa memenuhi syarat dalam penelitian ilmiah.

3. Keterbatasan Kemampuan

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

Demikianlah keterbatasan yang peneliti alami selama melakukan penelitian di MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu Kendal. Selanjutnya peneliti berharap metode pembelajaran *dramatic learning* dapat diterapkan dalam pembelajaran materi jenis-jenis pekerjaan agar peserta didik memperoleh pemahaman dalam belajar yang optimal. Hal ini dimaksudkan sebagai tindak lanjut dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan tentang pengaruh metode dramatic learning terhadap pemahaman materi jenis-jenis pekerjaan mata pelajaran IPS MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu tahun ajaran 2018/2019, diperoleh kesimpulan bahwa, diperoleh nilai rata-rata nilai awal *pretest* adalah 61,83 dengan nilai tertinggi 75 dan terendah 45, sementara rata-rata nilai akhir (*posttest*) adalah 72,33 dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 50.

Dari analisis data akhir diperoleh $t_{hitung} = 7.584$ dan $t_{tabel} = 1,699$ dengan taraf signifikan 5%. karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ hipotesis yang diajukan diterima. Artinya adanya perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, jadi metode pembelajaran *dramatic learning* berpengaruh terhadap pemahaman materi jenis-jenis pekerjaan mata pelajaran IPS kelas IV MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu tahun ajaran 2019/2020.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pengaruh penggunaan metode dramatic learning terhadap pemahaman jenis-jenis pekerjaan mata pelajaran IPS siswa kelas IV MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu, kiranya dapat memberikan saran bagi guru kelas untuk selalu melakukan perbaikan-perbaikan dalam penggunaan media pembelajaran dan dapat mengembangkan berbagai strategi dalam pembelajaran sehingga materi IPS yang disampaikan dapat diterima peserta didik dengan maksimal dan hendaknya proses pembelajaran dirancang oleh guru sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif.

C. Penutup

Puji syukur Alhamdulillah tercurah kepada Allah SWT penulis ucapkan sebagai ungkapan rasa syukur karena telah menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih peneliti ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini dari awal hingga akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi 2010.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Surgandini, Arumella, Sulistiawati. Peningkatan Kemampuan Pemahaman Materi Berdasarkan Kesulitan Belajar Mahasiswa Papua Pada Perkuliahan Aljabar Linear Dan Penumbuhan Karakter Percaya Diri, *Jurnal Kreano* 9, 2018.
- Darwis, Amri. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Islam*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Departemen agama RI. 2012. *Al Quran dan Terjemahaannya*. Surabaya: CV Penerbit Fajar Mulya.
- Yonanda, Devi Afriyuni. Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran PKn Tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2M (Mind Mapping) Kelas IV MI Mambaul Ulum Tegalgondo Karangploso Malang, *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2017.
- Patmawati, Desti, Rustono WS, Momoh Halimah. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Di Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2018.
- Ermawati, Dwi Agus, Peningkatan Pemahaman Materi Drama Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Lemahjaya, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2012.

- Ernani, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Drama Dan Aktivitas Siswa Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 020 Tembilahan Hilir, *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2017.
- Hamdayana, Jumanta. 2015. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hamdayana, Jumanta. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hartati, Tri Widiyantoi, Nina Oktarina, Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi, *Jurnal EEAJ* 1, 2012.
- Jamil, Prihatiningrum, 2016. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2000. Jakarta: Balai Pustaka.
- Komang, Sri Utami, Pengaruh Model Pembelajaran Dramatic Learning Berbantuan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara, *Journal Of Education Technology*, 2018.
- Kusaeri dan Suprananto. 2012. *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ludfi, M. Arif. 2015. *Pengaruh Kinerja Karyawan Terhadap Kepercayaan Anggota BMT Asy-Syifa Weleri Kendal*. Semarang: UIN Walisongo.
- Masrita, Siang Tandi Gonggo dan Sri Mulyani Sabang, Perbandingan Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Dengan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 1 Lore Utara, *J. Akad. Kim.* 2013.
- Muhsin, Rahmah Johar, Elah Nurlaelah, Peningkatan Kemampuan Pemahaman Dan Pemecahan Masalah Matematis Melalui

Pembelajaran Dengan Pendekatan Kontekstual, *Jurnal Peluang*, 2013.

Munawir, Ahmad Warson. 1997. *Al-Munawir Kamus Arab-Indonesia*. Surabaya: Pustaka Progresif.

Purwanto, Ngalim. 1988. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remadja Karya.

S, Arikunto. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.

Silverius, Suke. 1991. *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik*. Jakarta: PT Grasindo.

Suardi, Moh. 2012. *Pengantar Pendidikan teori dan aplikasi*. Jakarta: Pt. Indeks.

Sudijono, Anas. 2006. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sudjana, Nana. 2009. *Pengantar Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pres.

Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.


Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Syafri, dkk, 2017. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan (Edisi Pertama)*. Depok: Kencana.

Winkel, W.S. 1989. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Gramedia.

Zuriah, Nurul. 2009. *Metode Penelitian Sosial Dan Pendidikan Teori & Aplikasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Lampiran 1

	LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF	
	MADRASAH IBTIDAIYAH NU 43 WONOREJO	
AKTA NOTARIS NO : 103.5 - JANUARI - 1986		
STATUS TERAKREDITASIB NSM111233240041 NSS 1112032412033 NPSN 60713087		
<i>Alamat : Dsn. Panggangayom Desa Wonorejo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal HP. 082242366924 Pos. 51372</i>		
LAPORAN BULANAN MADARASAH IBTIDAIYAH		
BULAN : 24 Januari 2020		
A.	IDENTITAS	
1.	Nama MIN / MIS	: MI NU 43 Wonorejo
2.	NISS / NSM	: 111233240041
3.	Alamat	: Dusun Panggangayom Desa Wonorejo Kec. Kaliwungu
4.	Status	: Terakreditasi "B" (27 Oktober 2011)
5.	Badan Penyelenggara	: LP. Ma'arif
B.	SARANA PRASARANA	
1.	a. Status tanah milik sendiri / pinjam *)	
	b. Luas Tanah 1.293 M2	m
2.	a. Gedung milik sendiri / menyewa / permanen / semi permanen *)	
	b. N S B	: 11.08.76.14.1.00601
	c. Jumlah bangunan	: 7 buah m2
	Jumlah lokal kelas	: 6 buah m2
	Jumlah ruang kepala /UKS/ lab	: - buah m2
	Musholla	: - buah m2
	Urinoir WC	: 2 buah m2
3.	a. Meja guru : 3 buah	
	b. Meja murid : 86 buah	
	c. Kursi guru : 10 buah	
	d. Kursi murid : 193 buah	
	e. Papan tulis : 10 buah	
	f. Almari : 3 buah	
	g. Rak : 3 buah	
	h. Sarana Laborat : - buah	
	i. Sarana Olah raga : 5 buah	
	j. Lain-lain : - buah	

Lampiran 2

DAFTAR NAMA RESPONDEN KELAS UJI COBA

No	Nama	Kode
1	Afkar Kafabih	Uc-1
2	Ahmad Darul Muhsinin	Uc-2
3	Ahmad Zuhri	Uc-3
4	Alvin Aflakhal Muflikh	Uc-4
5	Anggun Maedita	Uc-5
6	Arni Wakhidatul Khaeroh	Uc-6
7	Awaludin Nur Rohman	Uc-7
8	Faqeh Alfaris	Uc-8
9	Fika Admanda Sofiaturohmah	Uc-9
10	Gibran Arriziq Zubaedi	Uc-10
11	Ica Apri Miliani	Uc-11
12	Ikhsanudin	Uc-12
13	Inny Muadlimatul Amala	Uc-13
14	Irham Fatahillah	Uc-14
15	Jauharotuddiyana Putri	Uc-15
16	Khalilatul Mutiasari	Uc-16
17	Muhamad Zahrahan Irwansyah	Uc-17
18	Muhammad Ali Maksum	Uc-18

19	Muhammad Anin Naim	Uc-19
20	Muhammad Dhafa Iskhaq	Uc-20
21	Muhammad Faiz Fadli Rohman	Uc-21
22	Muhammad Ilham	Uc-22
23	Muhammad Said Febrian	Uc-23
24	Muhammad Ulil Albab	Uc-24
25	Nailissa'adah	Uc-25
26	Naya Nikhlatussalma	Uc-26
27	Raisa Ni'mah Safitri	Uc-27
28	Sela Ayu Rahmawati	Uc-28
29	Uhtiarahma	Uc-29
30	Yusfi Farid Musthofa	Uc-30

Lampiran 3

DAFTAR NAMA KELAS IV

No.	Nama	Kode
1.	Adella Ahsana Zahra	K-1
2.	Ahmad Yaklu Syahbana	K-2
3.	Aisyata Shofwah Almahdiyyah	K-3
4.	Aldi Rizki Pratama	K-4
5.	Asyahril Hafizan Rauf	K-5
6.	Bintang Nur Awaliya	K-6
7.	Chilwa Janati	K-7
8.	Dara Ayu Kasandra	K-8
9.	Dava Kurnia Saputra	K-9
10.	Erick Okta Rahmawan	K-10
11.	Fahriq Maulana Dani	K-11
12.	Hayu Ramadhan	K-12
13.	Inda Ameliya	K-13
14.	Indah Pramesti	K-14
15.	Intin Aulia Safitri	K-15
16.	Irma Widya Ramadani	K-16
17.	Irna Zulfatul Ma'rifah	K-17
18.	Iza Dzhinayatul Ula	K-18
19.	Kirani Afiyani Aleyda Yahya	K-19

20.	Layyinatus Syifa Hasanah	K-20
21.	M. Fajra Zahri	K-21
22.	Muhammad Akbarun Nafis	K-22
23.	Muhammad Arsyah Dani Al Azizi	K-23
24.	Muhammad Beni Akbar	K-24
25.	Muhammad Fais Falih Ilmi	K-25
26.	Sulthonul Abid	K-26
27.	Tanala An`imbiha	K-27
28.	Tegar Dwi Irfandi	K-28
29.	Tibil Amal	K-29
30.	Umayah	K-30

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu

Kelas/Semester : IV (Empat) / II (Dua)

Tema/Subtema : Berbagai Pekerjaan / Jenis Jenis Pekerjaan

Alokasi Waktu : 35 Menit

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar/Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang	3.3.1 Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan dilingkungan sekitar. (C1)

<p>pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>	<p>3.3.2 Menjelaskan kegiatan pekerjaan yang ada dilingkungan sekitar.(C2)</p> <p>3.3.3 Memberikan contoh jenis-jenis pekerjaan dilingkungan sekitar. (C2)</p>
<p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>	<p>4.3.1 Menerapkan kegiatan diskusi tentang pekerjaan yang ada dalam teks cerita (P2)</p> <p>4.3.2 Mengerjakan hasil identifikasi tentang pekerjaan berdasarkan teks cerita dalam lembar kerja siswa (P3)</p> <p>4.3.3 Melakukan presentasi di depan kelas tentang hasil identifikasi jenis pekerjaan berdasarkan teks cerita (P5)</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui metode tanya jawab, siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan dilingkungan sekitar dengan baik.
2. Melalui metode tanya jawab dan bimbingan guru, siswa mampu menjelaskan kegiatan pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar dengan benar.
3. Melalui arahan dan tanya jawab oleh guru, siswa mampu memberikan contoh jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar dengan benar.
4. Melalui arahan dan pembentukan kelompok oleh guru, siswa dapat menerapkan kegiatan diskusi tentang pekerjaan yang ada dalam teks cerita dengan penuh kerjasama.
5. Melalui kegiatan diskusi, siswa dapat mengerjakan hasil identifikasi tentang pekerjaan berdasarkan teks dalam lembar kerja siswa dengan benar.

6. Setelah melakukan diskusi dalam kelompok, siswa mampu melakukan presentasi di depan kelas tentang hasil identifikasi jenis pekerjaan berdasarkan teks cerita dengan penuh percaya diri.

D. Nilai Karakter yang Dikembangkan

1. Kecakapan siswa dalam menjelaskan materi yang dipelajari
2. Kemampuan siswa mengenal secara rinci bagian-bagian dari keseluruhan materi.
3. siswa dalam mengembangkan dan mengulas kembali materi yang telah dipelajari

E. Materi Pembelajaran

Jenis-jenis pekerjaan yang ada dilingkungan sekitar.

F. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific Learning*

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan.

Model : *Dramatic Learning*

G. Media, Alat dan Sumber Pelajaran

1. Media dan alat
Papan tulis, bolpoin dan buku
2. Sumber belajar
 - Buku Pedoman Guru Tema 4: *Berbagai Pekerjaan Kelas 4* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015)
 - Buku Siswa Tema 4: *Berbagai Pekerjaan Kelas 4* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015)
 - Lingkungan sekitar.

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan salam 2. Siswa dikondisikan agar siap 	5 menit

	<p>untuk mengikuti kegiatan proses belajar mengajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Salah satu siswa memimpin berdoa untuk mengawali kegiatan pembelajaran 4. Guru mengecek kehadiran siswa dengan presensi. 5. Siswa diberikan motivasi agar lebih semangat dalam belajar dengan menyanyikan lagu “tukang pos” 6. Guru memberikan apersepsi mengenai pembelajaran yang akan disampaikan dengan lagu yang dinyanyikan dan gambar jenis pekerjaan tukang pos. Siswa diarahkan dengan metode tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan dalam pekerjaan. 7. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan pembelajaran. 	
<p>Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian. 2. Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain. 	<p>25 menit</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru sudah membuat dialog sendiri. 4. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua peserta didik yang tidak menjadi pemain atau peran. 5. Pemeran pada tahap ini, para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada skenario bermain peran. 6. Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah, serta pertanyaan yang muncul dari peserta didik. 	
<p style="text-align: center;">Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru membuat kesimpulan berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dimengerti. 3. Siswa diberikan soal yang dikerjakan secara individu untuk penilaian kognitif 4. Siswa diberikan waktu untuk mengerjakan dan kemudian dikumpulkan kepada guru 5. Guru melakukan penilaian afektif dalam jurnal penilaian 6. Siswa diberikan tugas sebagai kegiatan tindak lanjut. 7. Guru mengakhiri pelajaran 	<p style="text-align: center;">5 menit</p>

	dengan memberikan kesempatan kepada salah satu siswa untuk memimpin doa dilanjutkan menutup pelajaran dengan salam	
--	--	--

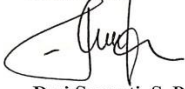
I. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Teknik Penilaian
1.	Sikap	Non Tes
2.	Pengetahuan	Tes Kognitif
3.	Ketrampilan	Observasi

Penskoran = Jumlah Soal Benar x 5

Mengetahui

Guru Kelas



Dwi Susanti, S. Pd.I

NIP.

Kendal, 31 Januari 2020

Peneliti



Rifki Hasvim Asvari

NIM. 1503096062



Lampiran 5

KISI-KISI SOAL UJI COBA

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas : IV

Kompetensi Dasar : 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

Kompetensi Dasar	Indikator	Jenis soal	Nomor Soal
Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan	Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan berdasarkan hasil	PG	11, 20, 23, 27
	Menjelaskan	PG	1, 12, 13, 18,

sekitar sampai provinsi.	tujuan bekerja		19, 26, 29, 30
Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	Menyebutkan contoh pekerjaan yang menghasilkan barang	PG	2, 3, 8, 16, 23, 28
	Menyebutkan contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa	PG	4, 5, 6, 7, 24
	Menyebutkan contoh jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan tugasnya	PG	9, 10, 16
	Menyebutkan contoh jenis	PG	14, 15, 17, 21,

	pekerjaan yang menghasilkan jasa dan tugasnya		22, 25
--	---	--	--------

Lampiran 6

Soal Uji Coba

Nama :

No. absen :

Kelas :

Berilah tanda silang pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang kamu naggap paling benar!

1. Setiap orang mempunyai berbagai kebutuhan hidup. Untuk memenuhi kebutuhan hidup orang harus bekerja. Dengan berkerja orang akan dapat....
 - a. Hadiah
 - b. Pekerjaan
 - c. Penghasilan
 - d. Pujian
2. Jenis pekerjaan berikut yang termasuk pekerjaan penghasil barang yaitu....
 - a. Guru dan dokter

- b. Polisi dan tentara
- c. Petani dan nelayan
- d. Perawat dan supir



- 3. Pekerjaan seperti gambar diatas adalah....
 - a. Peternak ayam
 - b. Pembuat roti
 - c. Tukang kayu
 - d. Tukang pos
- 4. Pekerjaan berikut yang memberikan layanan jasa adalah....
 - a. Guru dan perajin
 - b. Peternak dan penjahit
 - c. Petani dan tentara
 - d. Perawat dan sopir
- 5. Ayah intan adalah seorang dokter. Seorang dokter bekerja di....
 - a. Kebudayaan
 - b. Kesehatan
 - c. Pertanian
 - d. Pendidikan



6. Orang pada gambar diatas bekerja sebagai...
 - a. Sopir
 - b. Tukang cukur
 - c. Perawat
 - d. Pilot
7. Pekerjaan yang bertugas untuk mengendarai kereta api...
 - a. Masinis
 - b. Nahkoda
 - c. Sopir
 - d. Pilot
8. Pakaian dan celana adalah hasil dari pekerjaan...
 - a. Tukang kayu
 - b. Tukang cukur
 - c. Penjahit
 - d. Polisi



9. Gambar diatas biasanya menghasilkan...
 - a. Perahu
 - b. Topi
 - c. Sayuran
 - d. Ikan
10. Santi bertugas melayani penumpang pesawat terbang. Nama pekerjaan santi adalah...

- a. Pramugari
 - b. Pramusaji

 - c. Pramuka
 - d. Pragawati
11. Uang yang diberikan orangtua harus digunakan dengan....
- a. Boros
 - b. Hemat
 - c. Pelit
 - d. Rajin
12. Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya manusia seharusnya giat....
- a. Mengemis
 - b. Bekerja
 - c. Bermalas-malasan
 - d. Tidur
13. Dengan bekerja, setiap orang akan mendapatkan....
- a. Uang
 - b. Pujian
 - c. Lelah
 - d. Hukuman
14. Pekerjaan yang menghasilkan jasa mengobati orang sakit adalah....
- a. Pahlawan
 - b. Karyawan

- c. Dokter
- d. Polisi

15. Berikut ini adalah pekerjaan yang menghasilkan jasa, yaitu....

- a. Guru
- b. Perajin
- c. Koki
- d. Petani

16. Berikut ini jenis-jenis pekerjaan yang tidak menghasilkan barang....

- a. Petani
- b. Pekerja pabrik
- c. Dokter
- d. Nelayan

17. Orang yang jenis pekerjaannya membuat denah bangunan disebut....

- a. Dokter
- b. Arsitek
- c. Apoteker
- d. Lurah

18. Agar sukses setiap orang harus....

- a. Mudah meyerah
- b. Disiplin
- c. Bermalas-malasan
- d. Boros

19. Pekerjaan utama seorang siswa adalah....
 - a. Belajar
 - b. Mencari uang
 - c. Belanja dipasar
 - d. Bekerja keras
20. Sebagian besar penduduk kota bekerja sebagai....
 - a. Petani
 - b. Nelayan
 - c. Pegawai swasta
 - d. Pedagang
21. Polisi dan jaksa termasuk orang yang bekerja di bidang....
 - a. Kesehatan
 - b. Pendidikan
 - c. Perdagangan
 - d. Hukum
22. Orang yang pekerjaannya bisa mengendarai kapal disebut....
 - a. Guru
 - b. Dokter
 - c. Masinis
 - d. Nahkoda
23. Para penduduk yang tinggal di sekitar pantai umumnya bekerja sebagai....
 - a. Nelayan
 - b. Guru
 - c. Dokter

d. Petani

24. Di bawah ini yang termasuk pekerjaan bidang jasa adalah....

a.



b.



c.



d.



25. Jenis pekerjaan yang membutuhkan pendidikan tinggi adalah....

a. Guru

b. Montir

c. Pedagang

d. Sopir

26. Kebutuhan hidup dapat terpenuhi dengan....

a. Bekerja

b. Memohon

- c. Meminta
 - d. Belajar
27. Orang yang memberikan jasa akan memperoleh....
- a. Barang
 - b. Jasa
 - c. Imbalan
 - d. Hadiah
28. Tukang kayu adalah pekerjaan yang menghasilkan....
- a. Jasa
 - b. Orang
 - c. Barang
 - d. Uang
29. Orang bekerja untuk mendapatkan....
- a. Penghargaan
 - b. Kebutuhan
 - c. Kesenangan
 - d. Penghasilan
30. Orang yang males bekerja, hidupnya akan....
- a. Bahagia
 - b. Enak
 - c. Sempurna
 - d. Sengsara

Lampiran 7

Kunci Jawaban

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

Lampiran 8

SOAL POSTEST

Nama :.....

Kelas :.....

Mapel : Ilmu Pengetahuan Sosial

Materi Pokok : Jenis-jenis pekerjaan

Kelas : IV

Jumlah Soal : 20

Waktu : 35 menit

Berilah tanda silang pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang kamu naggap paling benar!

1. Setiap orang mempunyai berbagai kebutuhan hidup. Untuk memenuhi kebutuhan hidup orang harus bekerja. Dengan berkerja orang akan dapat....
 - a. Hadiah
 - b. Pekerjaan
 - c. Penghasilan
 - d. Pujian
2. Jenis pekerjaan berikut yang termasuk pekerjaan penghasil barang yaitu....
 - a. Guru dan dokter
 - b. Polisi dan tentara

- c. Petani dan nelayan
- d. Perawat dan supir



- 3. Pekerjaan seperti gambar diatas adalah...
 - a. Peternak ayam
 - b. Pembuat roti
 - c. Tukang kayu
 - d. Tukang pos
- 4. Ayah intan adalah seorang dokter. Seorang dokter bekerja di...
 - a. Kebudayaan
 - b. Kesehatan
 - c. Pertanian
 - d. Pendidikan



- 5. Pekerjaan yang bertugas untuk mengendarai kereta api...
 - a. Masinis
 - b. Nahkoda
 - c. Sopir
 - d. Pilot



6. Gambar diatas biasanya menghasilkan....
 - a. Perahu
 - b. Topi
 - c. Sayuran
 - d. Ikan
7. Santi bertugas melayani penumpang pesawat terbang. Nama pekerjaan santi adalah....
 - a. Pramugari
 - b. Pramusaji
 - c. Pramuka
 - d. Pragawati
8. Uang yang diberikan orangtua harus digunakan dengan....
 - a. Boros
 - b. Hemat
 - c. Pelit
 - d. Rajin
9. Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya manusia seharusnya giat....
 - a. Mengemis
 - b. Bekerja
 - c. Bermalas-malasan
 - d. Tidur

10. Dengan bekerja, setiap orang akan mendapatkan....
 - a. Uang
 - b. Pujian
 - c. Lelah
 - d. Hukuman
11. Pekerjaan yang menghasilkan jasa mengobati orang sakit adalah....
 - a. Pahlawan
 - b. Karyawan
 - c. Dokter
 - d. Polisi
12. Berikut ini adalah pekerjaan yang menghasilkan jasa, yaitu....
 - a. Guru
 - b. Perajin
 - c. Koki
 - d. Petani
13. Agar sukses setiap orang harus....
 - a. Mudah meyerah
 - b. Disiplin
 - c. Bermalas-malasan
 - d. Boros
14. Sebagian besar penduduk kota bekerja sebagai....
 - a. Petani
 - b. Nelayan
 - c. Pegawai swasta

- d. Pedagang
15. Polisi dan jaksa termasuk orang yang bekerja di bidang....
- a. Kesehatan
 - b. Pendidikan
 - c. Perdagangan
 - d. Hukum
16. Orang yang pekerjaannya bisa mengendarai kapal disebut....
- a. Guru
 - b. Dokter
 - c. Masinis
 - d. Nahkoda
17. Para penduduk yang tinggal di sekitar pantai umumnya bekerja sebagai....
- a. Nelayan
 - b. Guru
 - c. Dokter
 - d. Petani
18. Di bawah ini yang termasuk pekerjaan bidang jasa adalah....

a.



b.



c.



d.



19. Orang yang memberikan jasa akan memperoleh....

- a. Barang
- b. Jasa
- c. Imbalan
- d. Hadiah

20. Tukang kayu adalah pekerjaan yang menghasilkan....

- a. Jasa
- b. Orang
- c. Barang
- d. Uang

Lampiran 9

KUNCI JAWABAN SOAL *POSTEST*

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

Lampiran 10

ANALISIS UJI COBA TES PEMAHAMAN KONSEP

Analisis Validitas Soal Uji Coba

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	UC_01	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	UC_02	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	UC_03	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	UC_04	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	UC_05	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	UC_06	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	UC_07	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
8	UC_08	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	UC_09	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
10	UC_10	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0
11	UC_11	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1
12	UC_12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	UC_13	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
14	UC_14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	UC_15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	UC_16	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
17	UC_17	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1
18	UC-18	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
19	UC-19	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0
20	UC20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	UC21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
22	UC22	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0
23	UC23	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	UC24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	UC25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
26	UC26	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
27	UC27	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
28	UC28	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1
29	UC29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
30	UC30	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1
	jumlah	24	24	27	25	27	27	25	27	24	25
Validitas	rtabel	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361
	rhitung	0.510	0.491	0.768	-0.092	0.768	0.010	0.636	0.010	0.491	0.558
		valid	valid	valid	tidak	valid	tidak	valid	tidak	valid	valid

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Y	Y^2	
1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	26	676	
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	26	676	
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	26	676	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	900	
1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	24	576	
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	26	676	
1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	25	625	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	900	
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	25	625	
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19	361	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	529	
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	25	625	
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	27	729	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	729	
1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	28	784	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	27	729	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	729	
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	784	
0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	8	64	
1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	24	576	
1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	19	361	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	576	
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	26	676	
1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	26	676	
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	24	576	
1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	19	361	
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	27	729	
1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	15	225	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	900	
1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	23	529	
										734	18578	
28	17	27	27	23	25	24	28	23	26			(ΣX)2 = 538756
												ΣX2 = 18578
0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361			
0.380	0.564	0.450	0.401	0.334	0.341	0.491	0.439	0.334	-0.089			
valid	valid	valid	valid	tidak	tidak	valid	valid	tidak	tidak			

Formula:					
	$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$				
Keterangan :					
n	:		Banyaknya item		
$\sum \sigma_i^2$:		Jumlah varian butir		
σ_t^2	:		Varians total		
Kriteria					
Apabila $r_{11} > r_{\text{tabel}}$, maka item soal reliabel					

Dengan menggunakan rumus diatas, diketahui :										
$\sum \sigma_i^2$	=	pq1	+		pq2	+		pq3	+ . . . +	pq30
	=	0,16	+		0,16	+		0,09	+ . . . +	0,11
	=	20,65								
S^2	=	18578	-		$\frac{538756}{30}$	=		20,65		
				30						
r_{11}	=	$\left(\frac{30}{29} \right)$	$\left(20,65 - \frac{4,20}{20,65} \right)$							
	=	0,824								
Pada taraf signifikansi a = 5% dengan n = 30 diperoleh r tabel = 0.361										
karena $r_{11} > r_{\text{table}}$, maka item soal tersebut reliabel										

Lampiran 12

Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Indeks kesukaran	Σ Benar	24	24	27	25	27	27	25	27	24
	n Test	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	IK	0,800	0,800	0,900	0,833	0,9	0,9	0,833	0,9	0,8
Kriteria		Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah

25	24	25	25	25	28	21	27	17	22	17
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
0,833	0,8	0,833	0,833	0,833	0,933	0,7	0,9	0,567	0,733	0,566667
Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang

28	17	27	27	23	25	24	28	23	26
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
0,933	0,567	0,9	0,9	0,767	0,833	0,800	0,933	0,766667	0,867
Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah

Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda

Rumus

$$P = \frac{N_p}{N}$$

Keterangan:

- P : Indeks kesukaran
 N_p : Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar
 N : Jumlah seluruh peserta didik yang ikut tes

Kriteria

Interval IK	Kriteria
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal no 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama, dan diperoleh seperti pada tabel analisis butir soal.

Kelompok Atas			Kelompok Bawah		
No	Kode	Skor	No	Kode	Skor
1	UC-01	1	1	UC-16	1
2	UC-02	1	2	UC-17	1
3	UC-03	1	3	UC-18	1
4	UC-04	1	4	UC-19	0
5	UC-05	1	5	UC-20	1
6	UC-06	1	6	UC-21	1
7	UC-07	1	7	UC-22	0
8	UC-08	1	8	UC-23	0
9	UC-09	1	9	UC-24	1
10	UC-10	0	10	UC-25	1
11	UC-11	0	11	UC-26	0
12	UC-12	1	12	UC-27	1
13	UC-13	1	13	UC-28	1
14	UC-14	1	14	UC-29	1
15	UC-15	1	15	UC-30	1
Jumlah		13	Jumlah		11

$$P = \frac{13 + 11}{30}$$

$$= 0,80$$

Berdasarkan kriteria, maka soal no 1 mempunyai tingkat kesukaran yang mudah

Lampiran 13

Analisis Daya Pembeda Soal

DAYA PEMBEDA	BA	13	14	14	12	14	14	14	13	14	14
	BB	11	10	13	13	13	13	11	14	10	11
	JA	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	JB	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	D	0,13	0,27	0,07	-0,07	0,07	0,07	0,20	-0,07	0,27	0,20
	Kriteria	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik

13	14	15	14	14	11	12	8	11	8
11	11	10	11	14	10	15	9	11	9
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
0,13	0,20	0,33	0,20	0,00	0,07	-0,20	-0,07	0,00	-0,07
Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup

15	8	14	14	13	12	14	15	13	13
13	9	13	13	10	13	10	13	10	13
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
0,13	-0,07	0,07	0,07	0,20	-0,07	0,27	0,13	0,20	0,00
Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Cukup

Lampiran 14

PERHITUNGAN VALIDITAS SOAL UJI COBA

A. Validitas Butir Soal Tes Uji Coba			
Rumus :			
	$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) \sum Y}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$		
Dimana :			
r_{xy}	:	Koefisien Korelasi tiap item	
X	:	jumlah skor item	
Y	:	jumlah skor total	
N	:	banyak subyek uji coba	
kriteria:			
	jika $r_{xy} > r_{\text{tabel}}$ maka butir soal tersebut valid		

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

$$r_{xy} = \frac{(30 \times 615) - (24 \times 734)}{\sqrt{\{30 \times 24 - (24)^2\} \{30 \times 18578 - (734)^2\}}}$$

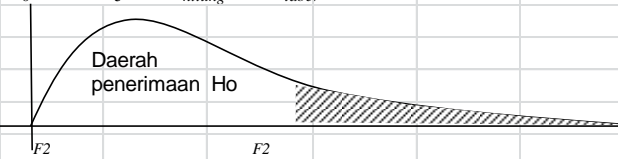
=	0.377
---	-------

Perhitungan:						
Berikut perhitungan validitas soal nomor 3, untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama						
no	kode	skor item no.1 (x)	skor total (y)	X ²	Y ²	XY
1	Uc-1	1	26	1	676	26
2	Uc-2	1	26	1	676	26
3	Uc-3	1	26	1	676	26
4	Uc-4	1	30	1	900	30
5	Uc-5	1	24	1	576	24
6	Uc-6	1	26	1	676	26
7	Uc-7	1	25	1	625	25
8	Uc-8	1	30	1	900	30
9	Uc-9	1	25	1	625	25
10	Uc-10	0	19	0	361	0
11	Uc-11	0	23	0	529	0
12	Uc-12	1	25	1	625	25
13	Uc-13	1	27	1	729	27
14	Uc-14	1	27	1	729	27
15	Uc-15	1	28	1	784	28
16	Uc-16	1	27	1	729	27
17	Uc-17	1	27	1	729	27
18	Uc-18	1	28	1	784	28
19	Uc-19	0	8	0	64	0
20	Uc-20	1	24	1	576	24
21	Uc-21	1	19	1	361	19
22	Uc-22	0	24	0	576	0
23	Uc-23	0	26	0	676	0
24	Uc-24	1	26	1	676	26
25	Uc-25	1	24	1	576	24
26	Uc-26	0	19	0	361	0
27	Uc-27	1	27	1	729	27
28	Uc-28	1	15	1	225	15
29	Uc-29	1	30	1	900	30
30	Uc-30	1	23	1	529	23
	jumlah	24	734	24	18578	615

pada $\alpha = 5\%$ dengan $n = 30$ diperoleh $r_{tabel} = 0,361$
 karena $r_{xy} > r_{tabel}$, maka soal tersebut valid

Lampiran 15

Uji Homogenitas

UJI HOMOGENITAS PRE TEST DAN POST-TEST							
KELAS IV							
<u>Hipotesis</u>							
$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$							
$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$							
Pengujian Hipotesis menggunakan rumus :							
$F_{hitung} = (\text{varians terbesar}) / (\text{varians terkecil})$							
<u>Kriteria yang digunakan</u>							
H_0 diterima jika $F^2_{hitung} < F^2_{tabel}$							
 <p>The diagram shows an F-distribution curve. The horizontal axis is labeled with F^2_{hitung} and F^2_{tabel}. A vertical line is drawn at F^2_{tabel}. The area under the curve to the left of this line is labeled "Daerah penerimaan Ho". The area to the right of this line is shaded with diagonal lines, representing the rejection region.</p>							

No.	POST TEST		PRE TEST	
	X_1	X_1^2	X_2	X_2^2
1	90	8100	75	5625
2	65	4225	60	3600
3	75	5625	70	4900
4	65	4225	60	3600
5	50	2500	45	2025
6	75	5625	75	5625
7	80	6400	60	3600
8	70	4900	55	3025
9	75	5625	60	3600
10	85	7225	70	4900
11	70	4900	65	4225
12	85	7225	75	5625
13	60	3600	55	3025
14	75	5625	70	4900
15	55	3025	50	2500
16	70	4900	70	4900
17	75	5625	60	3600
18	90	8100	65	4225
19	55	3025	50	2500
20	60	3600	55	3025
21	70	4900	65	4225
22	85	7225	65	4225
23	60	3600	55	3025
24	90	8100	65	4225
25	50	2500	45	2025
26	80	6400	65	4225
27	75	5625	70	4900
28	65	4225	45	2025
29	85	7225	60	3600
30	85	7225	75	5625
N	30		30	
Jumlah X	2170		1855	
s^2	142.6437		83.5920	

Dari data diperoleh :						
varians terbesar :	142.6437					
varians terkecil :	83.5920					
$F_{hitung} =$ $142.6437/83.5920$						
$F_{hitung} = 1.706$						
Pada taraf signifikan 5% dengan dk pembilang 30-1 = 29 dan dk penyebut 30-1 = 29 maka diperoleh	1.861					
Karena nilai F hitung = 1,706 < Ftabel 1,861 maka data tersebut homogen						
Daerah penerimaan H_0						
H_0 diterima jika $F^2_{hitung} < F^2_{tabel}$						

Lampiran 16

Uji Hipotesis Perbedaan Satu Pihak

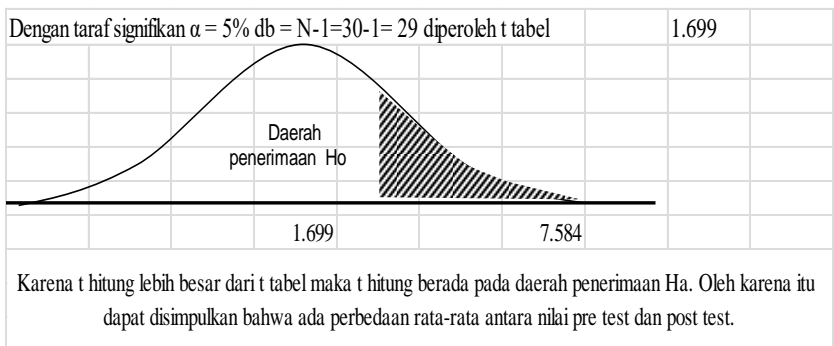
**UJI PERBEDAAN SATU PIHAK
ANTARA PRETEST DAN POSTTEST**

Sumber data

No	Pre test	Post test	Gaid (d)	d^2
1	75	90	15	225
2	60	65	5	25
3	70	75	5	25
4	60	65	5	25
5	45	50	5	25
6	75	75	0	0
7	60	80	20	400
8	55	70	15	225
9	60	75	15	225
10	70	85	15	225
11	65	70	5	25
12	75	85	10	100
13	55	60	5	25
14	70	75	5	25
15	50	55	5	25
16	70	70	0	0
17	60	75	15	225
18	65	90	25	625
19	50	55	5	25
20	55	60	5	25
21	65	70	5	25
22	65	85	20	400
23	55	60	5	25
24	65	90	25	625
25	45	50	5	25
26	65	80	15	225
27	70	75	5	25
28	45	65	20	400
29	60	85	25	625
30	75	85	10	100
N= 30	1855	2170	$\sum d = 315$	$\sum d^2 = 4975$
Rata-rata	61.83333	72.33333		

$Md = \frac{\sum d}{N}$		$\sum x^2d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$		
$= \frac{315}{30}$		$= 4975$	-	$\frac{(315)^2}{30}$
$= 10.50$		$= 4975$	-	$\frac{99225}{30}$
		$= 4975$	-	3307.5
		$= 1667.5$		

Perhitungan				
t_{hitung}	=	$\frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2d}{N(N-1)}}}$		
	=	$\frac{11}{\sqrt{\frac{1668}{30(30-1)}}}$		
	=	$\frac{11}{\sqrt{\frac{1668}{870}}}$		
	=	$\frac{11}{\sqrt{1.916667}}$		
	=	$\frac{11}{1.38}$		
	=	7.584309		



Lampiran 17

DOKUMENTASI

FOTO Uji Coba Soal





Foto KBM







Lampiran 18

SKK

GERAKAN PRAMUKA KWARTIR CABANG KOTA SEMARANG
PUSAT PENDIDIKAN DAN PELATIHAN GERAKAN PRAMUKA
CAKRABASWARA

IAZAM

No. : **0989 / KMD/2016**
Diberikan kepada

Nama : **RIFKI HASYIM ASYARI**
Tempat & Tgl. Lahir : **KENDAL, 26 AGUSTUS 1997**
Kwartir Cabang : **Kota Semarang**

yang telah mengikuti

KURSUS PEMBINA PRAMUKA MAHIR TINGKAT DASAR (KMD)
yang diselenggarakan pada tanggal 15-17 April 2016 dan 22-24 April 2016
di Kampus Universitas Islam Negeri (UIN) Semarang

Ijazah ini merupakan tanda pengesahannya bagi pemanggiannya, untuk mengikuti masa pemantapan KMD yang diselenggarakan oleh Kwartir cabang melalui peran aktif membina di satuan Pramuka asuhannya, sebagai persyaratan untuk mengikuti (KML).

Semarang, 24 April 2016
Kepala Pusdiklat Cakrabaswara,

M. Ikhshan Andi Palalioi, S.S
SHL 0771SHU/11.33

Gerakan Pramuka Kwartir Cabang Kota Semarang
Ketua,

Dis Mdi Hananto
KOTA SEMARANG
NPA-1332 00.000.000001



MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
STATE ISLAMIC UNIVERSITY WALISONGO
LANGUAGE DEVELOPMENT CENTER
Jl. Prof. Dr. Hamka KM. 02 Kampus III Ngaliyan, Telp/Fax: (024) 7614463 Semarang 50185
email: ppb@walisongo.ac.id

Certificate

Nomor : B-5878/Un.1070/P3/PP.00.9/10/2019

This is to certify that

RIFKI HASYIM ASYARI

Date of Birth: August 26, 1997

Student Reg. Number: 1503096062

the TOEFL Preparation Test

Conducted by
Language Development Center
of State Islamic University (UIN) "Walisongo" Semarang
On October 9th, 2019
and achieved the following scores:

Listening Comprehension	: 39
Structure and Written Expression	: 41
Reading Comprehension	: 40
TOTAL SCORE	: 400



Certificate Number : 120193038
e TOEFL is registered trademark by Educational Testing Service
This program or test is not approved or endorsed by ETS.



MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
STATE ISLAMIC UNIVERSITY WALISONGO
LANGUAGE DEVELOPMENT CENTER
Jl. Prof. Dr. Hamka KM. 02 Kampus III Ngaliyan Telp/Fax. (024) 7614453 Semarang 50185
email : pbb@walisongo.ac.id

شهادة

B-6015/Un.10.0/P3/PP.00.9/10/2019

يشهد مركز تسمية اللغة جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية بأن

الطالب
RIFKI HASYIM ASYARI :

تاريخ و محل الميلاد : 26 Agustus 1997 : Kab. Kendal

رقم القيد : 1503096062 :

قد نجح في اختبار معيار الكفاءة في اللغة العربية (IMKA) بتاريخ ١٥ أكتوبر ٢٠١٩

بتقدير : مقبول (٣٠٠)

وحررت له الشهادة بناء على طلبه

رقم الشهادة: 220192652
رقم التوظيف : ٣١٠٠٠ : ١٩٠٣١٠٠٠
مدير
١٦ أكتوبر ٢٠١٩
مدير



OPAK 2015

REUGIUS - AKADEMIS - HUMANIS - MENYENANGKAN - AMAN - DEMOKRATIS



Sertifikat

Nomor : In.06.0/R/PP.00.9/3686/2015

Diberikan kepada :

RIEKI HASYIM ASYARI

atas partisipasinya dalam kegiatan Orientasi Pengenalan Akademik (OPAK) Mahasiswa Baru Tahun Akademik 2015/2016 UIN Walisongo Semarang, pada tanggal 19 - 21 Agustus 2015, sebagai :

PEESERTA

Semarang, 21 Agustus 2015
Rektor,




Prof. Dr. H. Muhibbin, M.Ag. 4
NIP. 19600312 198703 1 007

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO

Alamat : Jl. Walisongo No. 3-5 Semarang, Telp. 024-7604554, Website : <http://www.walisongo.ac.id>

Lampiran 19

Surat Keterangan Riset

**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF**
MADRASAH IBTIDAIYAH NU 43 WONOREJO
AKTA NOTARIS NO : 103.5 - JANUARI - 1986
STATUS TERAKREDITASI B NSM 111233240041 NSS 1112032412033 NPSN 20322167
Alamat : Dsn. Panggangayom Desa Wonorejo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal HP. 081228187161 Pos. 51372

SURAT KETERANGAN

Nomor : MI.041/81/II/2020

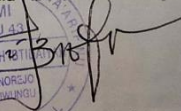
Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu Kendal, menerangkan bahwa :


Nama : Rifki Hasyim Asyari
NIM : 1503096062
Universitas : UIN Walisongo Semarang
Jurusan / Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/ Fakultas Ilmu Tarbiyahdan Keguruan

Benar-benar telah melaksanakan Observasi di MI NU 43 Wonorejo pada tanggal 10 Januari – 10 Februari 2020.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.


Kaliwungu, 11 Februari 2020
Kepala MI NU 43 Wonorejo


Inida Juliana, S.Pd.I



Lampiran 20

Surat Penunjukkan Dosbing

**KEMENTERIAN AGAMA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof.Dr. Hamka (kampusII) Telp. (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185


Nomor : B.5363/Un.10-3/J.5/PP.00.9/08/2019 Semarang, 07 Agustus 2019
Lamp : -
Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**
Kepada Yth,
Dr. Hj. Sukasih, M.Pd
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,
Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa :

Nama : Rifki Hasyim Asyari
NIM : 1503096062
Judul Skripsi : **Pengaruh Penerapan Metode Dramatic Learning terhadap Pemahaman Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI 43 Wonorejo Kaliwungu Tahun Ajaran 2019/2020**

Dan menunjukan :
Dr. Hj. Sukasih, M.Pd sebagai dosen pembimbing

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasama yang diberikan kami ucapkan terima kasih.
Wassalamu'alikum Wr. Wb.

a.n. Dekan
Rrbdi PGMI
**Hi. Saiful Rozi, M.Ag**
NIP.096922001995031001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (sebagai laporan)
2. Mahasiswa yang bersangkutan

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas Diri

1. Nama : Rifki Hasyim Asyari
2. TTL : Kendal, 26 Agustus 1997
3. Alamat : Desa Dawungsari RT 03 RW 01,
Kecamatan Pegandon, Kabupaten
Kendal.
4. No. Telp : +6288225361867 (Whatsapp)
5. Email : Hasyimrifki@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. SDN Dawungsari
2. MTs NU 06 Sunan Abinawa Pegandon
3. MA Negeri Kendal