

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS  
PADA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 18 JAKARTA**



Rina Listiawati

4915131410

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh  
gelar sarjana (S.Pd)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2017

## ABSTRAK

**Rina Listiawati, Pengaruh Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS pada Kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta: Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS), Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2017.**

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS pada kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta, Tahun Pelajaran 2016/2017. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Quasi Eksperimen* dengan teknik pengumpulan data melalui *pretest* dan *posttest*. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII-5 sebanyak 36 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-4 sebanyak 36 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik analisis statistik kuantitatif yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil belajar kelas kontrol (kelas eksperimen 84.19 untuk KD 6.3 dan 82.75 untuk KD 7.1 dan kelas kontrol 67.92 untuk KD 6.3, 69.88 untuk KD 7.1). Dari perhitungan menggunakan uji-t berpasangan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.000 untuk kedua Kompetensi Dasar (KD 6.3 dan KD 7.1) yang dijadikan sebagai bahan penelitian dengan tingkat kesalahan ( $\alpha$ ) sebesar 0.05. Menurut kriteria pengujian dalam penelitian ini bahwa  $H_0$  ditolak jika nilai signifikansi  $< \alpha$ . Dalam penelitian diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) adalah  $0.000 < 0.05$ . Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta dapat dikatakan baik. Hal ini dapat terlihat bahwa dengan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar.

*Kata Kunci : Permainan Ular tangga, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial*

## ABSTRACT

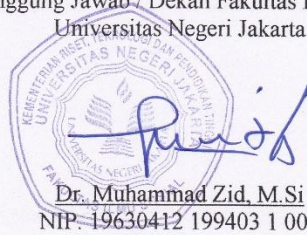
**Rina Listiawati, The Influence of Snake Game of the Stairs as Learning Media of IPS Learning Outcomes in Class VIII at SMP Negeri 18 Jakarta: Social Science Education Department (PIPS), Faculty of Social Sciences, State University of Jakarta, 2017.**

This study aims to determine the effect of snake ladder game as a medium of learning on IPS learning outcomes in class VIII in SMP Negeri 18 Jakarta, Lesson Year 2016/2017. The research method used is Quasi Experimental method with data collection technique through pretest and posttest. The sample selection was done by purposive sampling technique. The sample in this research is class VIII-5 as many as 36 students as experiment class and class VIII-4 as much 36 students as control class. Quantitative statistic analysis technique consisted of normality test, homogeneity test, and hypothesis test. The results showed that experimental class learning outcomes were higher than control class learning (experimental grade 84.19 for KD 6.3 and 82.75 for KD 7.1 and control class 67.92 for KD 6.3, 69.88 for KD 7.1). From the calculation using paired t-test the results obtained show that the value of significance (2-tailed) of 0.000 for both Basic Competence (KD 6.3 and KD 7.1) is used as research material with error rate ( $\alpha$ ) of 0.05. According to the test criteria in this research that  $H_0$  is rejected if the significance value  $< \alpha$ . In the research, the value of significance (2-tailed) is  $0.000 < 0.05$ . The conclusion of this research is there is influence of game of snake ladder as media of learning to IPS learning result in student of class VIII in SMP Negeri 18 Jakarta can be said good. It can be seen that with the game of ladder snakes as a learning medium can significantly improve learning outcomes.

*Keywords: Snake Game ladder, Learning Outcomes, Social Sciences*

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab / Dekan Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Jakarta

  
Dr. Muhammad Zid, M.Si  
NIP. 19630412 199403 1 002

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Drs. Muhammad Muchtar M.Si</u> NIP. 195403151987031002 Ketua		15 Agustus 2017
2.	<u>Sujarwo, S.Pd., M.Pd</u> NIP. 197103031998032001 Sekretaris		11 Agustus 2017
3.	<u>Dr. Desy Safitri, M.Si</u> NIP. 196912042008012016 Dosen Pembimbing I		15 Agustus 2017
4.	<u>Dr. Dian Alfia P, S.E, M.Si</u> NIP. 197808152008012015 Pembimbing II		11 Agustus 2017
5.	<u>Dr. Eko Siswono, M.Si</u> NIP. 195903161983031004 Penguji Ahli		11 Agustus 2017

Tanggal Lulus : 01 Agustus 2017

### HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar

Nama : Rina Listiawati  
No. Registrasi : 491516171810  
Program Studi : Pendidikan IPS

Tanda Tangan



Tanggal : 01 Agustus 2017



**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik Universitas Negeri Jakarta (UNJ), saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rina Listiawati  
No. Registrasi : 491516171810  
Program Studi : Pendidikan IPS  
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/Fakultas Ilmu Sosial (FIS)  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta (UNJ) **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right)** atas skripsi saya yang berjudul:

***Pengaruh Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta***

Berdasarkan perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Negeri Jakarta (UNJ) berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasi skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat : Jakarta

Pada Tanggal : 01 Agustus 2017

Yang menyatakan



**Rina Listiawati**

**NIM. 4915131410**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Katakanlah (Muhammad), “Seandainya lautan menjadi tinta untuk (menulis) kalimat-kalimat Tuhanku, maka pasti habislah lautan itu sebelum selesai (penulisan) kalimat-kalimat Tuhanku, meskipun Kami datangkan tambahan sebanyak itu (pula).”  
(QS. Al-Kahf : 109)

*Success is the best revenge*

Sukses merupakan balas dendam terbaik

Persembahan:

Aku persembahkan skripsi ini untuk ayahku Muhammad Lili Romli dan Ibuku Aisyah yang selalu menyematkan namaku dalam setiap doanya, untuk adikku Maulana Yusuf Falah, untuk pamanku Adin dan Bibiku Selvi Octaviani yang selalu ikhlas memberikan bantuan dan saran untuk keberhasilanku sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Untuk keluarga besarku, sahabatku terimakasih untuk doa dan motivasi kalian

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur Peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan Karunia-Nya Peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **”Pengaruh Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta”**.

Skripsi ini disusun sebagai tugas akhir perkuliahan. Besar harapan saya menjadikan skripsi ini menjadi bahan referensi untuk menambah pengetahuan dalam proses pembelajaran.

Peneliti menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini Peneliti ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Zid, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial
2. Bapak Drs. Muhammad Muchtar, M.Si selaku Koordinator Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Ibu Dr. Desy Safitri, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang bersedia memberikan bimbingan dan arahan kepada Peneliti, serta memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Dr. Dian Alfia Purwandari, SE, M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktu, tenaga dan memberikan banyak masukan dalam proses pengerjaan skripsi ini.



5. Bapak/Ibu Dosen Jurusan Pendidikan IPS yang telah memberikan inspirasi dan dorongan untuk menjadi lebih baik.
6. Kepala SMP Negeri 18 Jakarta, Bapak Drs. H. Tuju Widodo.
7. Ibu Tri Widayati, S.Pd yang sudah meluangkan waktu untuk membimbing peneliti dalam kegiatan penelitian serta para guru, staff, dan siswa di SMP Negeri 18 Jakarta yang sudah mendukung dan telah bekerja sama dengan peneliti dalam proses pengerjaan skripsi ini.
8. Staff Tata Usaha Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta
9. Kedua orang tua, Ayah Muhammad Lili Romli dan Ibu Aisyah, serta adik Maulana Yusuf Falah atas semua kasih sayang, dukungan moril maupun materil serta doa yang selalu menyertai Peneliti.
10. Sahabatku, Febbi Meidawati yang selalu memberikan saran, masukan, serta motivasi yang selalu meluangkan waktu untuk membantu peneliti dalam pengerjaan skripsi ini,
11. Sahabat yang telah menemani saat suka maupun duka dan memberi motivasi dalam penyusunan skripsi ini yaitu, Anzani Mutiara, Septi Dwi Ambarwati, dan Siti Alawiyah.
12. Teman-teman Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) angkatan 2013 yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan doa, dukungan, dan masukan yang berguna untuk skripsi ini.

13. Teman terbaikku, Zahrina, Vania, Terry, Mulla Sadra, Amir, Windi Hamdani, yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangatnya untuk peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Peneliti mengharapkan pada setiap pihak agar bersedia memberikan saran maupun kritik guna menambah referensi pengetahuan peneliti untuk terus belajar dengan ikhlas dan berproses untuk selalu menjadi pembelajar sejati. Akhir kata, peneliti mohon maaf apabila masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat menjadi inspirasi dan menghasilkan karya tulis serta dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan. AAMIIN...

Jakarta, Juli 2017

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN ORISINALITAS</b> .....	iii
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi

## BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Perumusan Masalah .....	8
E. Kegunaan Penelitian .....	8

## BAB II DESKRIPSI TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

### PENELITIAN

A. Deskripsi Teori	
1. Pengertian Ular Tangga	
a. Pengertian Permainan Ular Tangga .....	10
b. Manfaat Permainan Ular Tangga .....	12
c. Keunggulan Permainan Ular Tangga.....	13
d. Kelemahan Permainan Ular Tangga .....	14
e. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga .....	15
2. Pengertian Media.....	18
3. Hakikat Belajar	
a. Pegertian Belajar.....	21
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	23

4. Hakikat Hasil Belajar	
a. Pengetian Hasil Belajar.....	25
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	30
5. Hakikat IPS	
a. Pengertian IPS.....	31
b. Tujuan Pembelajaran IPS.....	35
B. Penelitian yang Relevan.....	36
C. Kerangka Berpikir.....	40
D. Pengajuan Hipotesis.....	41

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

A. Tujuan Penelitian .....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian	
1. Tempat Penelitian.....	42
2. Waktu Penelitian .....	43
C. Metode dan Desain Penelitian	
1. Metode Penelitian.....	43
2. Desain Penelitian.....	44
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	45
E. Instrumen Penelitian	
1. Variabel Bebas (X)	
a. Definisi Operasional .....	47
b. Definisi Konseptual .....	47
2. Variabel Terikat (Y)	
a. Definisi Operasional .....	48
b. Definisi Konseptual .....	48
3. Uji Coba Instrumen	
3.1 Uji Validitas.....	50
3.2 Uji Reliabilitas .....	51
3.3 Taraf Kesukaran.....	52
3.4 Daya Pembeda .....	53
F. Prosedur Penelitian	
1. Pendahuluan .....	54
2. Pelaksanaan .....	55
3. Akhir.....	56
G. Teknik Pengumpulan Data.....	57
H. Teknik Analisis Data	
1. Uji Syarat Analisis	
1.1 Uji Normalitas.....	58
1.2 Uji Homogenitas .....	59
1.3 Hipotesis Statistka.....	60
2. Uji Hipotesis.....	60

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	62
2. Deskripsi Hasil Penelitian.....	64
A. Data Hasil Belajar IPS di Kelas Eksperimen .....	65
1. Data Hasil Belajar IPS Materi Pengendalian Sosial (KD 6.3).....	65
2. Data Hasil Belajar IPS Materi Ketenagakerjaan (KD 7.1) .....	68
B. Data Hasil Belajar IPS di Kelas Kontrol .....	70
A. Data Hasil Belajar IPS Materi Pengendalian Sosial (KD 6.3).....	70
B. Data Hasil Belajar IPS Materi Ketenagakerjaan (KD 7.1) .....	72
C. Perbandingan Hasil Belajar IPS <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> antara Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol .....	75
3. Uji Syarat Analisis .....	
A. Uji Normalitas .....	78
B. Uji Homogenitas.....	79
4. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	80
5. Pembahasan Hasil Penelitian .....	81
6. Keterbatasan Penelitian.....	88

#### **BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	89
B. Implikasi .....	90
C. Saran .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>

## DAFTAR TABEL

1.1	Nilai UTS Ganjil Kelas VIII-5 Tahun Ajaran 2016/2017 .....	2
2.1	Penelitian Yang Relevan.....	38
3.1	<i>Pretest and Posttest Control Group Design</i> .....	45
3.2	Daftar Rata-rata Nilai UTS Kelas VIII Tahun Ajaran 2016/2017.....	46
3.3	Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar .....	49
3.4	Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran Siswa dan Guru (%).....	50
3.5	Klasifikasi Reliabilitas.....	52
3.6	Klasifikasi Taraf Kesukaran .....	53
3.7	Klasifikasi Daya Pembeda.....	54
3.8	Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan.....	56
4.1	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen KD 6.3 .....	66
4.2	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen KD 7.1 .....	68
4.3	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol KD 6.3.....	70
4.4	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol KD 7.1.....	72
4.5	Rekapitulasi Data Hasil Instrumen Tes dengan Materi Pengendalian Sosial dan Ketenagakerjaan .....	74
4.6	Taraf Signifikansi Hasil Uji Normalitas .....	77
4.7	Ragam Variansi Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen KD 6.3.....	78
4.8	Ragam Variansi Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen KD 7.1.....	78
4.9	Ragam Variansi Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol KD 6.3 .....	79
4.10	Ragam Variansi Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol KD 7.1 .....	79



## DAFTAR GAMBAR

2.1 Papan ular tangga dengan dadu.....	12
2.2 Skema Kerangka Pemikiran.....	40
4.1 Peta Lokasi Penelitian SMP Negeri 18 Jakarta.....	62
4.2 Histogram <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen KD 6.3.....	67
4.3 Histogram <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen KD 7.1.....	69
4.4 Histogram <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol KD 6.3.....	71
4.5 Histogram <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol KD 7.1.....	73

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Nilai Hasil UTS Semester Ganjil Kelas VIII Tahun Ajaran 2016/2017 SMP Negeri 18 Jakarta .....	94
Lampiran 2	Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar KD 6.3 .....	101
Lampiran 3	Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar KD 7.1 .....	103
Lampiran 4	Tes Soal Uji Coba Instrumen KD 6.3 .....	104
Lampiran 5	Tes Soal Uji Coba Instrumen KD 7.1 .....	111
Lampiran 6	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> KD 6.3 .....	118
Lampiran 7	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> KD 7.1 .....	125
Lampiran 8	Analisis Validitas KD 6.3 .....	130
Lampiran 9	Analisis Batas Atas ( <i>Upper</i> ) nilai KD 6.3 .....	133
Lampiran 10	Analisis Batas Bawah ( <i>Lower</i> ) nilai KD 6.3 .....	135
Lampiran 11	Taraf Kesukaran dan Daya Pembeda Soal KD 6.3 .....	137
Lampiran 12	Hasil Uji Reliabilitas KD 6.3 .....	138
Lampiran 13	Analisis Validitas KD 7.1 .....	139
Lampiran 14	Analisis Batas Atas ( <i>Upper</i> ) nilai KD 7.1 .....	142
Lampiran 15	Analisis Batas Bawah ( <i>Lower</i> ) nilai KD 7.1 .....	144
Lampiran 16	Taraf Kesukaran dan Daya Pembeda Soal KD 7.1 .....	146
Lampiran 17	Hasil Uji Reliabilitas KD 7.1 .....	147
Lampiran 18	Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol KD 6.3 .....	148
Lampiran 19	Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol KD 7.1 .....	149
Lampiran 20	Perhitungan Daftar Distribusi Skor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> KD 6.3 .....	150
Lampiran 21	Perhitungan Daftar Distribusi Skor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> KD 7.1 .....	150
Lampiran 22	Uji Normalitas Kelas Eksperimen KD 6.3 .....	151
Lampiran 23	Uji-t Kelas Eksperimen KD 6.3 .....	154
Lampiran 24	Uji Normalitas Kelas Eksperimen KD 7.1 .....	155
Lampiran 25	Uji-t Kelas Eksperimen KD 7.1 .....	158
Lampiran 26	Uji Normalitas Kelas Kontrol KD 6.3 .....	159
Lampiran 27	Uji-t Kelas Kontrol KD 6.3 .....	162
Lampiran 28	Uji Normalitas Kelas Kontrol KD 7.1 .....	163
Lampiran 29	Uji-t Kelas Kontrol KD 7.1 .....	166
Lampiran 30	Silabus Pembelajaran Kelas VIII Semester Genap	
Lampiran 31	RPP Kelas Eksperimen KD 6.3 .....	167
Lampiran 32	RPP Kelas Eksperimen KD 7.1 .....	175
Lampiran 33	RPP Kelas Kontrol KD 6.3 .....	182
Lampiran 34	RPP Kelas Kontrol KD 7.1 .....	188

Lampiran 35	Pertanyaan dalam Setiap Kotak Ular Tangga KD 6.3 .....	194
Lampiran 36	Pertanyaan dalam Setiap Kotak Ular Tangga KD 7.1 .....	199
Lampiran 37	Foto Kegiatan Kelas Eksperimen .....	203
Lampiran 38	Foto Kegiatan Kelas Kontrol.....	204
Lampiran 39	Instrumen Lembar Pengamatan Permainan Ular Tangga.....	205
Lampiran 40	Daftar Hadir Siswa dalam Penelitian Permainan Ular Tangga .....	206

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern seperti saat ini, kemajuan suatu bangsa salah satunya ditentukan oleh kemajuan di bidang pendidikan. Manusia akan berpikir kritis jika mengenyam pendidikan. Pendidikan dapat merubah keadaan yang kurang baik menjadi lebih baik. Maka pendidikan sangat dibutuhkan dalam mengubah suatu pandangan dan hidup seseorang.

Banyak tokoh pendidikan, baik dalam negeri maupun luar negeri yang mengemukakan pandangannya mengenai konsep pendidikan. Ki Hajar Dewantara dalam Suparlan mengemukakan bahwa, anak sebagai pusat perhatian dalam pendidikan dengan memberikan kemerdekaan sepenuhnya untuk berkembang<sup>1</sup>. Sementara itu menurut Gunawan dalam Suparlan berpendapat bahwa, guru hanya membimbing dari belakang dan baru mengingatkan anak jika anak mengarah kepada suatu tindakan yang membahayakan (*Tut wuri handayani*) sambil terus membangkitkan semangat dan memberikan motivasi (*Ing madya mangun karsa*) dan selalu menjadi contoh dalam perilaku dan ucapannya (*Ing ngarsa sung tuladha*).<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Suparlan, *Tanya Jawab Pengembangan Kurikulum dan Materi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011 Cet.1) h.17

Menurut Plato dalam Suparlan pendidikan merupakan mengasuh jasmani dan rohani, supaya sampai kepada keindahan dan kesempurnaan yang mungkin dicapai.<sup>2</sup> Menurut Aristoteles dalam Yunus tujuan dari pendidikan ialah menyiapkan akal pikiran untuk mendapat ilmu pengetahuan, sebagaimana menyiapkan tanah untuk tumbuh-tumbuhan dan tanam-tanaman.<sup>3</sup>

Masalah dalam pendidikan salah satunya pada sekolah yaitu rendahnya hasil belajar siswa dan kurang kreatifnya guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga terlihat membosankan mengakibatkan siswa menjadi malas belajar dan memperoleh hasil belajar Ulangan Tengah Semester (UTS) yang rendah yaitu dengan nilai rata-rata 62,44 nilai tersebut masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 71.

**Tabel 1.1**  
**Nilai Ulangan Tengah Semester Ganjil Kelas VIII-5**  
**Tahun Ajaran 2016/2017**

No	Nama Siswa	UTS
1	AI	48
2	AA	46
3	AY	58
4	AP	78
5	AN	60
6	AM	52
7	AC	46
8	CP	76
9	DF	68
10	DP	66
11	EF	62
12	HS	46
13	HM	66

<sup>2</sup> *Ibid.*,18

<sup>3</sup> Mahmud Yunus, *pendidikan dan Pengajaran*, (Jakarta: PT. Hidakarya Agung. 2011) h.5

14	HI	70
15	IJ	64
16	IG	70
17	IM	62
18	JM	60
19	LH	72
20	MJ	74
21	MD	66
22	MI	52
23	MF	64
24	MH	56
25	NR	68
26	RL	66
27	RS	62
28	RM	52
29	SM	64
30	SJ	62
31	SR	58
32	SM	52
33	SN	56
34	SH	72
35	YH	81
36	YF	73
	Total nilai	2248
	Rata-Rata Nilai	62,44

(Sumber : Data kelas VIII-5 SMP Negeri 18 Jakarta)

Masalah pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks dimana banyak faktor yang ikut mempengaruhinya. Salah satu faktor tersebut diantaranya adalah guru. Guru merupakan komponen keberhasilan proses belajar mengajar karena guru mempunyai tugas untuk menyampaikan sekaligus mentransfer ilmu pengetahuan kepada muridnya. Berdasarkan pengalaman saat PKM (Praktik Keterampilan Mengajar) di SMP Negeri 18 Jakarta terdapat guru-guru IPS di sekolah tersebut yang memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda-beda seperti Ibu T dan Bapak Y yang berlatar pendidikan lulusan Sejarah, Ibu A dan Ibu E berlatar belakang pendidikan lulusan Geografi, namun di lapangan mengajarkan



IPS. Perbedaan latar belakang pendidikan menyebabkan banyak siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Hal ini disebabkan guru-guru tersebut hanya menyampaikan materi yang dikuasainya. Selain itu banyak guru IPS yang mengandalkan proses pembelajaran dengan hanya menggunakan media pembelajaran berupa *power point* tanpa menggunakan pengembangan media lainnya dalam menyampaikan materi pelajaran serta menyampaikan materi secara ceramah. Hal ini mengakibatkan peserta didik pasif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran ceramah yang dilakukan guru di sekolah terutama pada mata pelajaran IPS membuat siswa merasa bosan, siswa hanya bersikap pasif dan mendengarkan guru yang sedang menyampaikan materi pelajaran. Hal ini dikarenakan mata pelajaran IPS diidentikan sebagai mata pelajaran menghafal.<sup>4</sup>

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya. Ketidاكلancaran komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang diberikan guru.<sup>5</sup> Maka dibutuhkan media yang dapat membantu menyampaikan pelajaran kepada siswanya. Dengan menggunakan media akan mudah untuk menyampaikan pesan pelajaran.

Guru dituntut untuk menyampaikan materi dengan cara yang tidak membosankan dan dapat diterima oleh siswanya dengan baik. Hal tersebut dikarenakan masih banyak siswa yang kurang mengerti akan penjelasan yang telah disampaikan oleh guru. Maka dari itu, guru harus kreatif dalam

---

<sup>4</sup> Pengamatan guru IPS dalam Praktik Keterampilan Mengajar di SMPN 18 Jakarta pada bulan Agustus sampai dengan bulan November 2016

<sup>5</sup> Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2008) h.1

menyediakan media sebagai alat bantu, agar otak kanan dan otak kiri seimbang. Maka ada yang menerapkan media yang bukan hanya sekedar menyenangkan tapi mudah untuk diingat, misalnya dengan penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Media tersebut diharapkan akan mempengaruhi terhadap hasil belajar. Oleh sebab itu, permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menarik minat siswa dalam belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga maka siswa akan turut aktif dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu membuktikan bahwa dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Aris Prasetyo Nugroho, dkk pada tahun 2013 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya.” Media pembelajaran berupa permainan ular tangga termasuk kriteria sangat baik ditinjau dari motivasi belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media memberikan rata-rata penilaian sebesar 87.778% dan hasil angket siswa memberikan rata-rata peningkatan sebesar 6.943%.<sup>6</sup> Dan penelitian yang dilakukan oleh Citra Enggar Prastiwi pada tahun 2014 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Perencanaan

---

<sup>6</sup> Aris Prasetyo Nugroho, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya (Jurnal Pendidikan Fisik Vol.1, 2013)* h.11

Karier dalam Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 17 Surabaya.” Dari hasil kegiatan pengembangan yang telah dilaksanakan hasilnya setelah produk media ular tangga perencanaan karier melalui penilaian oleh ahli materi, ahli media dan calon pengguna dengan hasil presentase sebesar 81,48% termasuk kategori sangat baik. (81%-100%) tidak perlu direvisi menurut kriteria penilaian Mustaji (2005).<sup>7</sup>

Media pembelajaran berupa permainan ular tangga dimainkan dengan menggunakan papan yang dibagi kedalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk mengurangi tingkat kebosanan siswa dalam menghafal. Maka dari itu, saya sebagai peneliti ingin memberikan sesuatu yang berbeda agar siswa dapat belajar dengan nyaman dan menyenangkan.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta”**.

---

<sup>7</sup> Citra Enggar Prastiwi, *Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Kareier dalam Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 17 Surabaya (Jurnal BK Unesa Vol.4, 2014) h.3*

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi berbagai masalah sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap penyampaian materi pelajaran IPS?
2. Apakah latar belakang pendidikan guru berpengaruh terhadap konsentrasi pengajaran pada mata pelajaran IPS?
3. Apakah media pembelajaran berupa *power point* mempengaruhi tingkat kebosanan siswa dalam belajar?
4. Apakah media pembelajaran berupa *power point* berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS?

## **C. Pembatasan Masalah**

Batasan masalah ini penting untuk memberi arahan yang jelas dalam proses penelitian. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi hanya pada pengaruh permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalahnya adalah “apakah terdapat pengaruh permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta?”

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kemanfaatan untuk berbagai pihak, diantaranya:

1. Kegunaan Teoritis
  - a. Bagi akademisi, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau bahan kajian dalam menambah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, sehingga dapat mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas.
  - b. Bagi peneliti lebih lanjut, dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan pengetahuan tentang penggunaan media permainan ular tangga sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS.
  - c. Bagi masyarakat, dapat dijadikan bahan bacaan dan referensi untuk lebih mengenal permainan ular tangga sebagai media pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru dapat menjadi salah satu acuan atau alternatif untuk menggunakan media pembelajaran ular tangga dalam proses belajar mengajar IPS di kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta.
- b. Bagi siswa untuk menarik perhatian siswa agar lebih giat membaca pelajaran IPS dan termotivasi dalam belajar.
- c. Bagi sekolah untuk dijadikan bahan referensi dengan adanya media pembelajaran yang diterapkan maka akan terlihat peningkatan dalam hasil belajar IPS.



## BAB II

### DESKRIPSI TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Pengertian Ular Tangga

###### a. Pengertian Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga diciptakan pada abad ke-2 SM, dengan nama *Paramopada Sopanam (Ladder to Salvation)*. Dikembangkan oleh Pemuka agama Hindu untuk mengajarkan anak-anak mengenai penghargaan. Ular merepresentasikan keputusan yang buruk dan jahat, sedangkan tangga melambangkan keputusan yang bermoral dan baik.<sup>8</sup>

Permainan berasal dari kata main, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain bisa berupa barang atau sesuatu lainnya yang dapat dipergunakan.

Ular tangga adalah permainan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih, papan permainan dibagi kedalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar

---

<sup>8</sup> Yasin Yusuf dan Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Media Ular Tangga*, (Jakarta: PT. Transmedia Pustaka, 2011) h.2

sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.<sup>9</sup>

Pada permainan ular tangga, medan permainan adalah sebuah papan atau karton bergambar kotak-kotak biasanya berukuran 10x10 kotak. Tiap kotak diberi nomor urut mulai dari nomor 1 dari sudut kiri bawah sampai nomor 10 di sudut kanan bawah, lalu dari kanan ke kiri mulai nomor 11 baris kedua sampai nomor 20, dan seterusnya sampai pada nomor 100 di sudut kiri atas. Kotak-kotak tertentu berisi gambar yang mengandung pesan atau perbuatan. Ada pesan atau perbuatan baik, ada pula yang buruk. Pesan atau perbuatan baik biasanya diganjar dengan kenaikan kotak yang lebih tinggi lewat tangga. Sedangkan, pesan atau perbuatan yang buruk dihukum dengan penurunan ke kotak yang lebih rendah melewati ular. Oleh sebab itu, permainan ini disebut dengan permainan ular tangga.

“Menurut Arini Janah dalam laporannya menyatakan bahwa tidak ada bentuk standar dari papan ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan sendiri papan mereka dengan jumlah kotak ular tangga yang berlainan”.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> *Ibid.*,

<sup>10</sup> *Ibid.*,h.4



Gambar 2.1 papan ular tangga dengan dadu

Permainan sederhana namun mengasyikan ini tersebar di seluruh dunia dan umumnya memiliki ciri yang sama dengan nama umumnya merupakan terjemahan dari kata ular tangga dalam bahasa masing-masing. Dalam bahasa Inggris misalnya dinamakan dengan *Snakers-and-Ladders*.

#### **b. Manfaat Permainan Ular Tangga<sup>11</sup>**

1. Mengetahui kalah dan menang.
2. Belajar bekerja sama dan menunggu giliran.
3. Mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan.

---

<sup>11</sup> *Ibid.*, h.10

4. Merangsang anak belajar pramatematika yaitu saat menghitung langkah pada permainan ular tangga dan menghitung titik-titik yang terdapat pada dadu.

**c. Keunggulan Permainan Ular Tangga<sup>12</sup>**

1. Media permainan ular tangga dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar, karena kegiatan ini menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain.
2. Siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
3. Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan siswa, salah satunya perkembangan kecerdasan logika matematika.
4. Media pembelajaran ular tangga dapat merangsang siswa belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh otak.
5. Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas.
6. Jika jumlah kehadiran siswa memenuhi jumlah tatap muka akan dapat membantu meningkatkan hasil belajar

---

<sup>12</sup> *Ibid.*,

**d. Kelemahan Permainan Ular Tangga<sup>13</sup>**

1. Penggunaan media ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada siswa.
2. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh siswa dapat menimbulkan keributan.
3. Bagi anak yang tidak menguasai materi akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Pada media pembelajaran ini, ular tangga mungkin sudah tidak asing lagi bagi semua orang, karena selain mudah didapatkan, ular tangga juga mudah untuk dipelajari. Namun kali ini permainan ular tangga ini dapat dipoles menjadi suatu media pembelajaran bagi siswa. Sistematis dalam permainan ini adalah :

1. Pada permainan diubah menjadi upaya pembelajaran dengan memberikan materi atau sebagai media evaluasi siswa.
2. Konsep yang ditanamkan dalam permainan ini melatih kognitif siswa sebagai bahan perhitungan jumlah mata ular dadu.
3. Jika digunakan sebagai media pembelajaran siswa akan diajak bermain sambil belajar, karena tidak terpacu pada proses belajar yang monoton ataupun memberi efek jenuh yang berlebihan karena permainan ini digunakan memberikan

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, h.11

ringkasan materi pada kartu penjelasan. Jadi, seperti mengajak berkeliling permainan ular tangga berisi materi.

4. Jika dalam proses evaluasi, guru akan memberikan permainan ini di akhir materi pembelajaran dengan memberikan soal pada kartu yang telah disediakan.
5. Pemberian pernyataan pada setiap mulai mengocok dadu. Jika angka kembar, maka siswa dapat keuntungan sekali lagi untuk mengocok dadu.
6. Pembuatan soal dengan jenis yang sama maksimal 3 butir soal. Dengan total keseluruhan soal sesuai dengan berapa banyak anak tangga ular.

**e. Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga<sup>14</sup>**

Pada langkah-langkah ini, guru dapat menggunakan sebagai media untuk evaluasi dengan:

1. Guru membagi siswa ke dalam 3 kelompok besar.
2. Guru menjelaskan tata tertib dan langkah-langkah permainan.
3. Guru memberikan siswa untuk memilih salah satu dari kelompoknya untuk dijadikan wakil atau pemimpin permainan.

---

<sup>14</sup> *Ibid.*,



4. Setelah wakil dari setiap kelompok berkumpul di papan bidik mereka harus melakukan hompipa untuk menentukan kelompok mana yang akan bermain, pertama, kedua, dan ketiga
5. Siswa yang mendapatkan urutan pertama dalam permainan, maka dialah yang mengocok dadu secara bergantian dan berjalan sesuai angka dadu yang telah dikocoknya.
6. Apabila siswa berhenti pada kotak yang berisi pertanyaan, maka siswa harus menjawab pertanyaan tersebut dan siswa diperbolehkan untuk menanyakan soal tersebut kepada kelompoknya masing-masing.
7. Kelompok yang dapat menjawab diberikan poin 10, bagi kelompok yang salah menjawab akan mendapatkan -5. Apabila ada kelompok yang tidak mematuhi peraturan yang ada dan mencoba mencontek, maka akan diberikan -5.
8. Apabila nanti dalam kotak ular siswa berhenti pada gambar ular, maka siswa akan turun dan apabila siswa berhenti pada gambar tangga maka siswa akan naik, sesuai panjang dan pendeknya tangga tersebut.
9. Bagi siswa yang mencapai puncak terlebih dahulu dan mendapat poin yang banyak, maka dia adalah pemenangnya.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> *Ibid.* h.13

Suasana belajar akan menyenangkan jika dalam pembelajaran dengan pengembangan media berupa permainan diikuti secara menyeluruh sehingga mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa diiringi oleh jumlah kehadiran siswa yang terpenuhi dalam kegiatan pembelajaran tersebut.<sup>16</sup>

Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang terbuat dari papan dan berisi gambar ular tangga dan setiap kotaknya dapat diisi dengan sebuah pertanyaan yang akan mengasah kemampuan siswa. Setiap siswa yang dapat menjawab pertanyaan akan diberikan poin. Bagi siswa yang berhasil mencapai *finish* dan mendapatkan poin terbanyak maka dialah pemenangnya. Permainan ular tangga adalah permainan yang kreatif dan tidak membosankan. Dalam permainan ini siswa akan diajarkan untuk bekerja sama dan kompak dengan kelompoknya serta berusaha mengingat pelajaran dan belajar dengan cara yang menyenangkan.

---

<sup>16</sup> Syaifuddin, *Pengendalian Pembelajaran Teoritis dan Praktis*, (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2014) h.79

## 2. Pengertian Media

Menurut Sudiman, media berasal dari bahasa Latin yaitu *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>17</sup>

Menurut Hanich dkk mengemukakan bahwa medium sebagai perantara. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan adalah media komunikasi. Apabila media itu telah membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.<sup>18</sup>

Pada tahun 1971 Gerlach dan Ely mengatakan bahwa, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk

---

<sup>17</sup> Arif Sudiman dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. raja Grafindo, 2003) h.5

<sup>18</sup> *Ibid.*,

menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>19</sup>

Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) dalam Asnawir menyatakan bahwa media yaitu segala bentuk yang digunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan, beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar. Mengajar, dapat dipengaruhi efektivitas program intruksional.<sup>20</sup>

Menurut Asnawir media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audiens (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan hasil mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.<sup>21</sup>

Gagne menyatakan bahwa, media adalah beberapa jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu, Briggs berpendapat bahwa media adalah segala

---

<sup>19</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), h.3

<sup>20</sup> Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h.10

<sup>21</sup> *Ibid.*,

fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, adalah contoh-contohnya.<sup>22</sup>

Dari definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media adalah segala sesuatu perantara yang digunakan untuk mempermudah dalam proses penyaluran informasi, media dapat berupa gambar, video, buku cetak, serta lingkungan sekitar.

Media pembelajaran adalah sebagai penyampaian pesan (*the carries of messages*) dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (*the receiver of messages*). Dalam arti yang sempit berarti media pembelajaran hanya meliputi media yang digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana. Sedangkan, dalam arti yang luar media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga bentuk sederhana, seperti slide, foto, diagram, buatan guru (prakarya), objek nyata, dan kunjungan ke luar kelas. Secara umum kedudukan media dalam sistem pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Alat bantu
- b. Alat penyalur pesan

---

<sup>22</sup> Arief S. Sadjiman...(dkk), *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), h.6

- c. Alat penguatan (*reinforcement*)
- d. Wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik.<sup>23</sup>

Media pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain: (1) bahan yang disajikan menjadi lebih jelas maknanya bagi siswa dan tidak bersifat verbalistik; (2) media pembelajaran lebih bervariasi; (3) siswa menjadi lebih aktif melakukan beragam aktivitas; (4) pembelajaran lebih menarik; (5) mengatasi keterbatasan ruang.<sup>24</sup>

Media pembelajaran meliputi berbagai jenis, antara lain: (1) media grafis atau dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, atau diagram; (2) media model solid atau media tiga dimensi seperti model-model benda ruang dimensi tiga dan diorama; (3) media proyeksi seperti film, filmstrip, OHP; (4) media informasi seperti komputer dan internet; (5) lingkungan.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia

Indonesia, 2010), h.21

<sup>24</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2010) h.234

<sup>25</sup> Wina sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2011), h.208-209

### 3. Hakikat Belajar

#### a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu upaya pengembangan seluruh kepribadian individu, baik dari segi fisik maupun psikis. Dalam proses belajar di sekolah sasaran belajar ini sering dirumuskan dalam bentuk tujuan pelajaran, tujuan intruksional atau dewasa ini disebut tujuan pembelajaran.<sup>26</sup> Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika siswa berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Oleh sebab itu, pemahaman yang benar mengenai arti belajar dengan segala aspek, bentuk, dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh para pendidik khususnya guru. Kekeliruan atau ketidaklengkapan persepsi guru terhadap proses belajar dan hal-hal yang berkaitan dengannya mungkin akan mengakibatkan kurang bermutunya hasil pembelajaran yang dicapai oleh siswa.

---

<sup>26</sup> Nana Syaodih, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003)  
h.179

Sebagian orang beranggapan bahwa belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran. Orang yang beranggapan demikian, biasanya akan segera merasa bangga ketika anak-anaknya telah mampu menyebutkan kembali secara lisan (verbal) sebagian besar informasi yang terdapat dalam buku teks atau yang diajarkan oleh guru.

Disamping itu, ada pula sebagian orang yang memandang belajar sebagai latihan belaka seperti yang tampak pada latihan membaca dan menulis. Menurut Hintzman belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Rumusan keduanya *Process of Acquiring* respons-respons sebagai akibat adanya latihan khusus.<sup>27</sup>

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Dalam belajar ada faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar. Faktor-faktor tersebut ada yang berasal dari dalam diri individu yang belajar dan ada dari luar diri individu yang belajar. Faktor yang berasal dari luar diri pembelajar adalah waktu, udara, letak tempat belajar, alat-alat peraga yang digunakan dalam belajar sebagai media pembelajaran, sehingga belajar tidak bersifat memperkenalkan materi saja. Menurut Suryabrata, faktor tersebut

---

<sup>27</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003), h.89



disebut faktor nonsosial dalam belajar.<sup>28</sup> Faktor lain yang mempengaruhi proses belajar adalah pendekatan belajar. Pendekatan belajar merupakan cara dalam menyampaikan materi pelajaran. Menurut Syah, pendekatan belajar merupakan faktor yang berasal dari luar diri manusia yang mempengaruhi belajar.<sup>29</sup> Pendekatan belajar dapat berupa penyampaian materi secara berulang-ulang, melibatkan siswa dalam penelitian ilmiah, atau melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Suryabrata, faktor-faktor yang berasal dari dalam diri manusia adalah faktor fisiologis dan faktor psikologis.<sup>30</sup> Faktor fisiologis berupa kondisi jasmani yang sehat dalam hal ini dipengaruhi oleh kecukupan nutrisi dan kondisi kesehatan. Kondisi fisiologis juga termasuk kondisi fungsi-fungsi pancaindera. Faktor lain yang berasal dari dalam diri pembelajar adalah keadaan psikologis pembelajar seperti motivasi yang mendorong seseorang untuk melaksanakan aktivitas belajar, minat, cita-cita, sifat manusia yang ingin mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar dari dalam diri manusia yang berupa fungsi pancaindera, motivasi, minat, cita-cita, dan sifat manusia yang ingin mengembangkan kemampuan

---

<sup>28</sup>Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), h.233

<sup>29</sup>Muhibin Syah, *op.cit.*, h.136

<sup>30</sup>Sumadi suryabrata, *psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), h.235

yang dimilikinya. Faktor lain yang mempengaruhi proses belajar adalah kondisi tempat belajar, sarana dan prasarana, metode pembelajaran, lingkungan belajar, dan pendidik.

#### **4. Hakikat Hasil Belajar**

##### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Kegiatan guru setelah melakukan proses pembelajaran adalah melakukan penilaian hasil belajar. Hasil belajar siswa merupakan *out-put* yang selalu diharapkan oleh orang-orang yang terlibat dalam pembelajaran, baik bagi siswa, guru, maupun orang tua siswa. Sudjana mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.<sup>31</sup> Hal senada juga dikemukakan oleh Purwanto, hasil belajar merupakan pendekatan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.<sup>32</sup> Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>31</sup> *Ibid.*,

<sup>32</sup> *Ibid.*,

Dalam hasil belajar diperlukan penilaian untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Penilaian hasil belajar secara esensial bertujuan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar dan sekaligus mengukur keberhasilan peserta didik dalam penguasaan kompetensi yang telah ditentukan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar itu sesuatu yang sangat penting. Dengan penilaian, pengajar bisa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap kualitas pembelajaran yang telah ditentukan.

Pendekatan, model, strategi, metode, media pembelajaran dan hal lain yang dilakukan selama proses belajar mengajar itu tepat dan efektif atau sebaliknya bisa dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Jika hasil belajar peserta didik dalam ulangan harian atau formatif masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) maka bisa dikatakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar gagal. Dan jika hasil peserta didik di atas KKM maka bisa dikatakan proses pembelajaran yang dilakukan berhasil.

Keberhasilan peserta didik dalam belajar dapat juga dilihat dari pencapaian hasil belajar yang diperoleh. Jika hasil belajar (nilai) yang diperoleh peserta didik melampaui KKM maka peserta didik tersebut telah tuntas dalam menguasai kompetensi yang telah ditentukan. Begitu juga sebaliknya, jika hasil belajar yang diperoleh

peserta didik masih belum tuntas dan harus mengikuti program remedial sampai melampaui KKM yang telah ditentukan.

Penilaian hasil belajar yang fungsional seperti di atas harus memenuhi syarat-syarat tertentu antara lain instrument atau alat ukur yang digunakan harus valid dan *reliable*. Artinya dari segi penyusunan telah memenuhi kaidah-kaidah penulisan soal baik dari segi aspek kontruksi, substansi, maupun materi.<sup>33</sup>

Dalam pelaksanaannya, hasil belajar dapat dikatakan terlaksana dengan baik apabila pelaksanaannya senantiasa berpegang pada tiga prinsip dasar sebagai berikut : (1) prinsip keseluruhan atau menyeluruh juga dikenal dengan istilah komprehensif dimaksud disini bahwa evaluasi tersebut dilaksanakan secara bulat, utuh, dan menyeluruh; (2) prinsip berkesinambungan juga dikenal dengan istilah kontinuitas (*continuity*), bahwa evaluasi hasil belajar yang baik adalah evaluasi yang dilaksanakan secara teratur dan saling sambung menyambung dari waktu ke waktu; (3) prinsip objektivitas (*objectivity*) mengandung makna bahwa evaluasi hasil belajar dapat dinyatakan sebagai evaluasi yang baik apabila terlepas dari faktor-faktor yang sifatnya subjektif. Senada dengan hal tersebut, dalam pelaksanaan evaluasi hasil belajar seorang guru harus senantiasa berpikir dan bertindak secara wajar menurut keadaan yang

---

<sup>33</sup>Udin Saprudin Wiranataputra, *Konsep dan Masalah Pengajaran Ilmu Sosial di Sekolah Menengah Pertama*, Jakarta, 1989, h.11

senantiasa tidak dicampuri oleh kepentingan-kepentingan yang bersifat subjektif.

Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis belajar dapat diisi dengan bahan yang telah diterapkan dalam kurikulum.<sup>34</sup> Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris.<sup>35</sup> Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom, yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.<sup>36</sup>

Ranah kognitif (*Cognitif Domain*) berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6). Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Adapun Anderson mengoreksi taksonomi

---

<sup>34</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. remaja Rosdakarya, 2009), h.22-23

<sup>35</sup> *Ibid.*,

<sup>36</sup> *Ibid.*,

Bloom menjadi mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), menilai (C5), dan menciptakan (C6).

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan (A1), jawaban atau reaksi (A2), penilaian (A3), organisasi (A4), dan internalisasi (A5).

Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks (P1), keterampilan gerakan dasar (P2), kemampuan preseptual (P3), keharmonisan atau ketepatan (P4), gerakan keterampilan kompleks (P5), dan gerakan ekspresif dan interpretatif (P6).

Ketiga ranah di atas menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah. Karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.<sup>37</sup> Alat yang biasanya digunakan untuk menilai hasil belajar dalam aspek kognitif adalah tes. Hal ini disebabkan karena tes lebih mudah dibuat dan lebih praktis dalam pemakaiannya dibandingkan alat nontes.

Tes merupakan alat yang biasa digunakan dalam penilaian. Dengan instrumen penilaian yang valid dan *reliable* akan menghasilkan informasi tingkat penguasaan kompetensi peserta

---

<sup>37</sup> *Ibid.*,

didik yang akurat dan terpercaya. Begitu juga sebaliknya, jika instrumen digunakan disusun tidak sesuai dengan kaidah penulisan instrumen maka data yang diperoleh subjektif dan tidak bisa dipergunakan sebagai informasi yang berarti.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi hasil Belajar**

Menurut Ahmadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

1. Faktor *raw input* (yakni faktor siswa atau anak itu sendiri) di mana setiap anak memiliki kondisi yang berbeda-beda dalam:
  1. Kondisi fisiologis
  2. Kondisi psikologis
2. Faktor *environmental input* (yakni faktor lingkungan), baik itu lingkungan alami ataupun lingkungan sosial.
3. Faktor *instrumental input*, yang didalamnya antara lain terdiri dari:
  - a. Kurikulum
  - b. Program atau bahan pengajaran
  - c. Sarana dan fasilitas

d. Guru (tenaga pengajar).<sup>38</sup>

Jadi yang mempengaruhi hasil belajar siswa bukan hanya ditetapkan pada kemampuan diri individu seperti minat, motivasi, bakat, dan lain sebagainya yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Namun, faktor eksternal seperti sarana dan prasarana, perlengkapan belajar, materi pelajaran, dukungan sosial, dan pengaruh budaya juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Untuk itu antara faktor internal dan eksternal harus saling melengkapi agar hasil belajar siswa lebih meningkat.

## **5. Hakikat IPS**

### **a. Pengertian IPS**

Hakikat IPS adalah tentang manusia dengan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial yang hidup bersama dengan sesamanya.

Pengertian IPS secara umum menurut beberapa ahli dalam tulisan Nursid Sumatmadja seperti yang dikutip oleh Syafruddin Nurdin adalah:

- a. Menurut Norman Mackenzi, IPS adalah semua disiplin ilmu yang merupakan perjanjian manusia dalam konteks sosial.

---

<sup>38</sup> Abu Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005) h.103



- b. Menurut Nu'man Sumantri, IPS menekankan pada timbulnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral, ideologi Negara, dan agama, IPS juga menekankan pada isi metode berpikir ilmuan sosial.
- c. Menurut Calhoun, IPS sebagai studi tentang tingkah laku kelompok umat manusia. Disamping itu, Van Daslen mengatakan bahwa IPS adalah ilmu sosial yang mempelajari tentang tingkah laku manusia dan masyarakat meliputi berbagai aspek, seperti aspek ekonomi, sikap mental, aspek budaya, dan hubungan sosial.

Kemudian Ahmadi menjelaskan bahwa pembelajaran IPS merupakan materi dari berbagai disiplin ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, sosiologi, antropologi sosial, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum,, dan ilmu-ilmu sosial lainnya, dijadikan bahan baku bagi pelaksanaan program pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah.<sup>39</sup>

Sapriya mengatakan bahwa, pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Abu Ahmadi, *Ilmu Sosial Dasar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), h.36

<sup>40</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarrya, 2009), h.11

Selain itu, Sarudin juga berpendapat bahwa, pembelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah untuk jenjang pendidikan dasar sampai ke pendidikan menengah. Bahkan sebagian perguruan tinggi ada juga yang mengembangkan IPS sebagai salah satu mata kuliah yang sasaran utamanya adalah pengembangan aspek teoritis, seperti yang menjadi penekanan pada *social science*.

Muhammad Numan Somantri berkata bahwa pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi Negara, dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait, yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.<sup>41</sup>

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian pembelajaran IPS di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pelajaran IPS adalah suatu gabungan ilmu geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata Negara, dan sejarah yang mempelajari kehidupan sosial.

Istilah IPS dalam menyelenggarakan pendidikan di Indonesia masih relatif baru digunakan. Menurut Marsh, pendidikan IPS merupakan padanan dari *Social Studies* dalam

---

<sup>41</sup> *Ibid.*,

konteks kurikulum di Amerika Serikat. Istilah tersebut pertama kali digunakan di AS pada tahun 1913 mengadopsi nama lembaga *Social studies* yang mengembangkan kurikulum di Amerika Serikat. Dengan demikian, pembelajaran pendidikan IPS harus diformulasikan pada aspek kependidikannya.

Mengenai tujuan ilmu pengetahuan sosial (pendidikan IPS), para ahli sering mengkaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut. Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan member bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, serta sebagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan pengertian dan tujuan dari pendidikan IPS, tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut.

Kosasih mengatakan bahwa, kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, strategi, dan media pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan, agar pembelajaran pendidikan IPS benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan yang lebih optimal.<sup>42</sup> Menurut Wahab, hal ini dikarenakan pengkondisian

---

<sup>42</sup> *Ibid.*, h.15

iklim belajar merupakan aspek penting bagi tercapainya tujuan pendidikan.<sup>43</sup>

Pola pembelajaran IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada siswa. Penekanan pembelajarannya bukan hanya sebatas pada upaya mencengkoki atau menjejali siswa dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka. Melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta menjalankan dalam aktivitas kesehariannya sebagai makhluk sosial, serta sebagai bekal bagi dirinya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Kosasih dan Hasan mengatakan bahwa, rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa, agar pembelajaran yang telah dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa.<sup>44</sup>

#### **b. Tujuan Pembelajaran IPS**

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan atas segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari. Tujuan tersebut

---

<sup>43</sup> *Ibid.*,

<sup>44</sup> *Ibid.*,

dapat dicapai manakala program-program pembelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik.

Di samping itu, juga bertujuan untuk melihat sikap siswa terhadap pelajaran berupa : penerimaan, jawaban dan sambutan, penghargaan, pengorganisasian, karakteristik nilai, dan menceritakan.<sup>45</sup>

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Wiad Rosyana, Sri Mulyani, dan Sulistyو Saputro (2014) melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Sragen dengan judul penelitian “Pembelajaran Model TGT Menggunakan Media Permainan Monopoli dan Permainan Ular Tangga Berpengaruh Terhadap Prestasi Belajar Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 Sragen”. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain faktorial 2x2. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sragen tahun ajaran 2012/2013. Sampel diambil dengan teknik *Cluster Random Sampling* sejumlah 2 kelas. Kelas eksperimen pertama dikenai dengan model TGT permainan monopoli dan kelas eksperimen kedua dikenai dengan model permainan ular tangga.

Pengumpulan data dilakukan dengan tes dan nontes (angket). Teknik tes untuk prestasi kognitif dan kemampuan memori, sedangkan teknik non tes untuk prestasi afektif. Teknik analisis data menggunakan Analisis Variansi Dua Jalan dengan sel tak sama.

---

<sup>45</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010) h.176-177

2. Aris Prasetyo Nugroho, Trustho Raharjo, dan Daru Wahyuningsih (2013) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya”. Subyek coba yang akan diteliti adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Jaten dan SMP Negeri 1 Mojogedang. Jenis data yang diperoleh bersifat kuantitatif dan kualitatif, yaitu berupa angket dan wawancara. Analisis data kuantitatif digunakan Uji-t berpasangan untuk mengidentifikasi signifikansi hasil angket motivasi belajar siswa.
3. Citra Enggar Prastiwi (2014) melakukan penelitian di SMA Negeri 17 Surabaya dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Perencanaan Karier dalam Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 17 Surabaya”. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan mengadaptasi dari model Arif S. Sadiman (2011). Desain uji coba yang digunakan adalah modifikasi pengembang dengan mengacu pada model pengembangan Arif S. Sajiman (2011). Desain uji terdiri dari ahli materi, ahli media, dan calon pengguna.

Teknik analisis data menggunakan angket yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari angket penilaian. Data kualitatif berupa saran dan komentar dari ahli dan calon pengguna. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 17 Surabaya dengan sample

menggunakan *random sampling*. Hasil kegiatan pengembangan yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa hasilnya setelah produk media ular tangga perencanaan karier melalui penilaian oleh ahli materi, ahli media dan calon pengguna dengan hasil presentase sebesar 81,48% termasuk kategori sangat baik. (81%-100%) tidak perlu direvisi menurut kriteria penilaian Mustaji (2005).

**Tabel 2.1**  
**Penelitian yang Relevan**

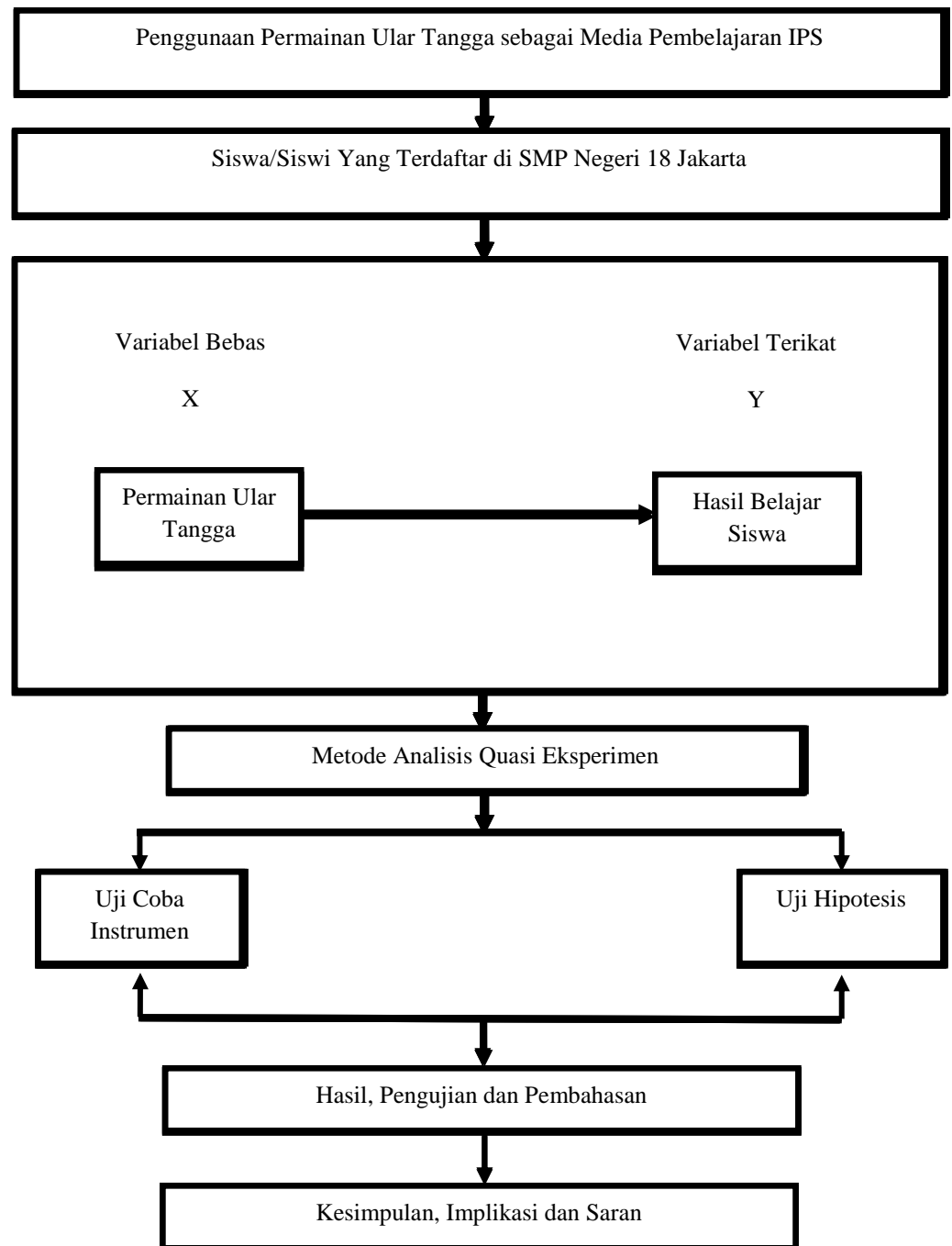
No	Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Metode Penelitian		Hasil Penelitian
			Persamaan	Perbedaan	
1.	Sri Mulyani dan Sulistyo Saputro (2014)	Pembelajaran Model TGT Menggunakan Media Permainan Monopoli dan Permainan Ular Tangga Berpengaruh Terhadap Prestasi Belajar Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 Sragen	1. Ular tangga	1. Tempat penelitian 2. Objek Penelitian	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) tidak terdapat pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media permainan monopoli dan permainan ular tangga terhadap prestasi belajar siswa materi sistem koloid baik aspek kognitif maupun afektif, (2) terdapat pengaruh kemampuan memori terhadap prestasi belajar siswa materi sistem koloid baik aspek kognitif. Akan tetapi tidak pada aspek afektif, (3) tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran TGT menggunakan media permainan monopoli dan permainan ular tangga dengan kemampuan memori terhadap prestasi belajar siswa materi sistem koloid baik aspek kognitif maupun afektif.
2.	Aris	Pengembangan	1. Ular	1. Tempat	Media pembelajaran



	Prasetyo Nugroho, Trustho Raharjo, Daru Wahyuning sih (2013)	Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya	Tangga	<p>penelitian</p> <p>2. Objek Penelitian</p> <p>3. Reseach and Development (R&amp;D)</p>	berupa permainan ular tangga termasuk kriteria sangat baik ditinjau dari motivasi belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media memberikan rata-rata penilaian sebesar 87.778% dan hasil angket siswa memberikan rata-rata peningkatan sebesar 6.943%.
3.	Citra Enggar Prastiwi (2014)	Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Perencanaan Karier dalam Bimbingan Kelompok pada Siswa Keas XI IPS di SMA Negeri 17 Surabaya	1. Ular tangga	<p>1. Tempat penelitian</p> <p>2. Objek Penelitian</p>	Dari hasil kegiatan pengembangan yang telah dilaksanakan hasilnya setelah produk media ular tangga perencanaan karier melalui penilaian oleh ahli materi, ahli media dan calon pengguna dengan hasil presentase sebesar 81,48% termasuk kategori sangat baik. (81%-100%) tidak perlu direvisi menurut kriteria penilaian Mustaji (2005).

### C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian di atas, maka gambaran menyeluruh tentang penelitian ini tergambar dalam alur penelitian seperti berikut:



**Gambar 2.2**  
**Skema Kerangka Pemikiran**

#### **D. Pengajuan Hipotesis**

Menurut Arikunto, hipotesis berasal dari kata *hypo* yang berarti di bawah, *tesis* yang artinya kebenaran. Jadi hipotesis berarti di bawah kebenaran, dan yang masih berada di bawah (belum tentu benar) dan baru dapat diangkat menjadi suatu kebenaran jika itu memang disertai dengan bukti-bukti.<sup>46</sup>

Atas dasar kajian teoritis dan kerangka berpikir di atas, hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta.

---

<sup>46</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Pendekatan dan Proses*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h.192

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara empiris pengaruh permainan ular sebagai media pembelajaran IPS terhadap hasil belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Jakarta dalam materi Pengendalian sosial dan ketenagakerjaan. Selain itu tujuan dari penelitian ini adalah agar guru dapat mengetahui media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS, sehingga guru tidak hanya menggunakan media papan tulis dan power point saja dalam menyampaikan materi pelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran berupa ular tangga ini dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 18 Jakarta yang beralamat di Jl. Menteng Kecil No.3, Jakarta Pusat, 10340. SMP Negeri 18 Jakarta dipilih sebagai subjek penelitian ini karena SMP Negeri 18 Jakarta merupakan sekolah yang telah dijadikan sebagai tempat

Pelatihan Keterampilan Mengajar (PKM) bagi peneliti. Letak SMP Negeri 18 Jakarta cukup strategis karena dekat dengan Stasiun Gondangdia dan dekat dengan jalan utama atau jalan yang sering dilewati oleh kendaraan umum. Namun demikian, keadaan ini tidak menimbulkan kebisingan hingga ke sekolah, karena letaknya sedikit masuk ke gang tepatnya berada di sekitar pemukiman penduduk, sehingga kegiatan belajar menjadi tenang dan tidak terganggu dengan bisingnya kereta api maupun kendaraan yang lalu lalang atau asap kendaraan.

## 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian akan dilaksanakan selama 2 bulan dan dilaksanakan pada semester genap, terhitung dari bulan Februari hingga Maret 2017. Waktu ini dipilih karena pada saat itu merupakan semester genap dan sedang mempelajari materi mengenai Pengendalian Sosial dan Ketenagakerjaan.

## C. Metode dan Desain Penelitian

### 1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimen* (Eksperimen Semu). Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh

perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.<sup>47</sup>

Dalam hal ini, peneliti menggunakan dua kelas, satu kelas menjadi kelas eksperimen dan satu kelas menjadi kelas kontrol. Kelas eksperimen dilakukan dengan memberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga, sedangkan kepada kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan menggunakan media berupa *power point*.

## 2. Desain Penelitian

Desain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*.<sup>48</sup> Pada desain ini sebelum proses pembelajaran dimulai dilakukan tes awal (*pretest*) untuk dua kelompok dengan tujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi peserta didik. Kemudian setelah akhir penelitian (selesai pertemuan pokok bahasan) diadakan tes akhir (*posttest*) dengan butir yang sama pada kedua kelompok.

Sebelum melakukan tes akhir (*posttest*) kelas eksperimen telah diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan media permainan ular tangga. Setelah mendapatkan data kemudian dianalisa untuk mengetahui apakah media pembelajaran berupa ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar pada siswa kelas VIII mata pelajaran

---

<sup>47</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h.107

<sup>48</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h.107

IPS. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Skema desain digambarkan sebagai berikut :

**Tabel 3.1**

***Pretest-Posttest Control Group Design***

<b>Kelompok</b>	<b>Pretest</b>	<b>Treatment</b>	<b>Posttest</b>
Eksperimen	$T_1$	$X_1$	$T_2$
Kontrol	$T_1$		$T_2$

Keterangan :

$T_1$  = tes yang sama pada kelompok eksperimen sebelum treatment (*Pre-test*)

$X_1$  = perlakuan yang menggunakan media permainan ular tangga

$T_2$  = tes yang sama pada kelompok eksperimen setelah treatment (*Post-test*)

#### **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>49</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah:

a. Populasi target : seluruh siswa-siswi SMP Negeri 18 Jakarta

---

<sup>49</sup> *Ibid.*, h.79

- b. Populasi terjangkau : siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 18  
Jakarta

**Tabel 3.2**

**Daftar Rata-rata Hasil Nilai UTS Kelas VIII Tahun Ajaran 2016-2017**

KELAS	VIII-1	VIII-2	VIII-3	VIII-4	VIII-5	VIII-6	VIII-7
Jumlah nilai	2720	2346	2296	2218	2248	2118	2113
Rata-rata	80	67,02	65,6	62,29	62,44	61,61	61,47
Rata-rata Keseluruhan	65,78						

Berdasarkan tabel di atas, maka pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*, yaitu pemilihan sampel dilakukan dengan cara mengambil subyek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas tujuan tertentu.<sup>50</sup> Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, karena populasi kelas VIII SMP Negeri 18 Jakarta besar maka perlu dicari besar sampel yang dapat mewakili populasi. Sampel diambil dari populasi terjangkau yang terdiri dari satu kelas yaitu berjumlah 36 siswa kelas VIII-5 sebagai kelas eksperimen. Kelas VIII-5 diambil dari jumlah siswa yang paling banyak mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam Ulangan Tengah Semester Ganjil tahun ajaran 2016/2017. Sedangkan, kelas yang akan menjadi kelas kontrol dalam

<sup>50</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) h.139



penelitian ini adalah kelas VIII-4 karena perolehan nilai berbeda tipis dengan kelas eksperimen. (Lampiran 1)

## **E. Instrumen Penelitian**

### **1. Variabel Bebas (X)**

- a. Definisi Operasional** : dalam penelitian ini variabel bebas yaitu media permainan ular tangga. Pada permainan ular tangga setiap kotaknya berisi pertanyaan yang akan mengasah kemampuan siswa. Setiap siswa yang dapat menjawab pertanyaan akan diberikan nilai. Bagi siswa yang berhasil mencapai *finish*, dan siswa mendapatkan nilai yang paling tinggi, maka siswa tersebut akan menjadi pemenangnya.
- b. Definisi Konseptual** : Permainan ular tangga adalah permainan yang terbuat dari papan yang biasa dimainkan oleh dua orang atau lebih serta dalam beberapa kotaknya berisi gambar ular dan tangga. Aturan main dalam permainan ular tangga ini adalah siswa yang dapat menjawab diberikan poin 10, bagi siswa yang salah menjawab akan mendapatkan -5. Apabila ada siswa yang tidak mematuhi peraturan yang ada dan mencoba mencontek, maka akan diberikan -5. Apabila nanti dalam kotak ular siswa berhenti pada gambar ular, maka siswa akan turun dan apabila siswa berhenti pada gambar tangga maka siswa akan naik, sesuai panjang dan pendeknya tangga tersebut. Bagi siswa yang mencapai puncak terlebih dahulu akan

mendapat skor yang paling tinggi, dan dianggap sebagai pemenangnya.

## 2. Variabel Terikat (Y)

- a. **Definisi Operasional** : dalam penelitian ini variabel terikat yang akan diukur adalah hasil belajar yang diperoleh melalui tes objektif berupa pilihan ganda.
- b. **Definisi Konseptual** : hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

## 3. Uji Coba Instrumen

Instrumen adalah alat yang digunakan oleh penelitian dalam mengumpulkan data. Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes berupa tes objektif dalam bentuk *Pre-test* dan *Post-test*. Di samping itu, untuk mendapatkan data penunjang kesimpulan kesimpulan yang lembar observasi sebagai panduan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

### 1. Tes Hasil Belajar

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif yang berupa pilihan ganda (PG). Masing-masing item pada soal pilihan ganda terdiri dari 4 alternatif jawaban yaitu a, b, c, dan dengan satu jawaban yang benar. Soal yang digunakan dalam penelitian berjumlah 60 soal.

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar**

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
6. Memahami Pranata dan penyimpangan Sosial	6.3 Mendeskripsikan Pengendalian penyimpangan sosial	1) Macam-macam pengendalian penyimpangan sosial. 2) Tahapan Pengendalian Sosial. 3) Bentuk-bentuk pengendalian social. 4) Peran lembaga-lembaga pengendalian sosial.	1) Mengidentifikasi macam-macam pengendalian penyimpangan sosial. 2) Menentukan tahap-tahap pengendalian sosial. 3) Mengidentifikasi bentuk-bentuk pengendalian sosial 4) Menguraikan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial.
7. Memahami kegiatan perekonomian Indonesia	7.1 Mendeskripsikan permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja sebagai sumber daya dalam kegiatan ekonomi, serta peranan pemerintah dalam upaya penanggulangannya	1) Macam-macam tenaga kerja. 2) Jenis-jenis pengangguran 3) Kesempatan kerja. 4) Masalah ketenagakerjaan di Indonesia.	1) Mendeskripsikan macam-macam tenaga kerja. 2) Mengidentifikasi jenis-jenis pengangguran. 3) Menjelaskan kesempatan kerja. 4) Menyebutkan masalah ketenagakerjaan di Indonesia.

Sebelum tes digunakan untuk mengumpulkan data penelitian maka dilaksanakan uji coba instrumen. Uji coba ini untuk mengetahui apakah soal tersebut memenuhi persyaratan seperti validitas dan reliabilitas. Soal tersebut terlebih dahulu akan diujicobakan pada siswa kelas VIII-1.

Untuk melihat tingkat keberhasilan siswa dan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran digunakan lima kategori yaitu dapat dilihat pada tabel berikut :<sup>51</sup>

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran Siswa dan Guru dalam %**

No	Tingkat Keberhasilan	Predikat Keberhasilan
1	90 – 100 %	Sangat Tinggi
2	80 – 89 %	Tinggi
3	66 – 79 %	Cukup
4	56 – 65 %	Rendah
5	0-55 %	Sangat Rendah
Rentang 10 %		

Dalam penelitian ini terdapat dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara individu dan klasikal. Ketuntasan belajar secara individual didapat dari KKM untuk pembelajaran tematik yang ditetapkan sekolah yaitu dinyatakan tuntas jika telah mendapatkan nilai sekurang-kurangnya 71 dan di bawah 71 dinyatakan belum tuntas. Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal yaitu mengukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar siswa menyeluruh.

### 3.1 Uji Validitas

Setiap instrumen penelitian harus valid. Validitas ini berhubungan dengan isi dan kegunaan instrumen. Suatu instrument dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang hendak diukur. Validitas instrument dalam penelitian ini adalah

<sup>51</sup> Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), h.82

validitas setiap butir tes dan untuk menentukan validnya suatu butir soal dalam hal ini menggunakan aplikasi *SPSS versi 20*. Perhitungan validitas tiap butir soal dapat dihitung dengan menggunakan teknik analisis *Point Biserial* yang dinyatakan secara matematis sebagai berikut.

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{SD_t}$$

Keterangan :

$M_p$  = butir ke-i

$M_t$  = butir total

$SD_t$  = standar deviasi butir soal

### 3.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketepatan atau keajegan suatu tes (Arikunto, 2006: 178). Uji reliabilitas adalah istilah menunjukkan sejauh mana suatu instrument dapat memberikan hasil pengukuran yang konsisten apabila pengukuran dilakukan berulang-ulang. Pengukuran reliabilitas tersebut dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dengan perhitungan reliabilitas instrumen menggunakan *SPSS versi 20*.

$$R = \frac{K}{(K - 1)} \frac{SD^2_t - \sum(Sd_i)^2}{SD^2_t}$$

Keterangan :

R = koefisien realibilitas seluruh tes

K = jumlah soal dalam tes

$SD^2_t$  = varian skor-skor total pada tes

$\Sigma(S_{di})^2$  = jumlah varian butir tes

Adapun koefisien reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 3.5**

**Klasifikasi Reliabilitas**

Kriteria	Koefisien Reliabilitas
Sangat reliabilitas (tinggi)	0.800 – 1.000
Tinggi	0.600 – 0.800
Cukup	0.400 – 0.600
Rendah	0.200 – 0.400
Sangat Rendah	0.000 – 0.200

(Sumber: Riduwan, 2007:98)

### 3.3 Taraf Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya, sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencobanya lagi, karena diluar jangkauannya. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa berupa soal tes. Untuk menghitung derajat kesukaran pada penelitian ini

menggunakan *SPSS versi 20*. Rumus yang digunakan untuk menentukan taraf kesukaran adalah:

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

Keterangan :

P = Proporsi (angka indeks kesukaran tiap butir soal)

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

$J_s$  = Jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes

**Tabel 3.6**  
**Klasifikasi Taraf Kesukaran**

<b>Rentang Nilai DK</b>	<b>Kriteria</b>
0.00 – 0.30	Sukar
0.30 – 0.70	Sedang
0.70 – 1.00	Mudah

### 3.4 Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan yang berkemampuan rendah.<sup>52</sup> daya pembeda soal pada penelitian ini dihitung dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 20*. Rumus yang dipakai adalah:

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

<sup>52</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Pendekatan dan Proses*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h.213

Keterangan :

$D$  = Daya pembeda

$B_A$  = Banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

$B_B$  = Banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$J_A$  = Banyaknya peserta kelompok atas

$J_B$  = Banyaknya peserta kelompok bawah

**Tabel 3.7**

**Klasifikasi daya Pembeda**

Daya Pembeda	Keterangan
0.00 – 0.20	Buruk
0.20 – 0.40	Cukup
0.40 – 0.70	Baik
0.70 – 1.00	Sangat Baik

**F. Prosedur Penelitian**

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan berbagai tahapan sehingga peneliti dapat mengetahui dengan pasti permasalahan apa yang ada dalam sekolah tersebut. Berikut ini alur penelitian yang dibuat peneliti dan memiliki tiga tahapan, yaitu:

1. Pendahuluan

Dalam pendahuluan terdapat 5 tahapan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

- a. Peneliti melakukan survei ke sekolah
- b. Mengidentifikasi masalah pembelajaran



- c. Melakukan penyusunan instrumen
- d. Membuat perangkat pembelajaran
- e. Melakukan uji coba

## 2. Pelaksanaan

- a. Melaksanakan *Pretest* sebelum memulai pelajaran IPS, setelah itu memberikan perlakuan di kelas eksperimen dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dan di kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran berupa power point.
- b. Penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada kelas eksperimen dan menggunakan media berupa power point pada kelas kontrol mengenai materi “Pengendalian Sosial dan Ketenagakerjaan”.
- c. Dilakukan oleh pelaksana peneliti dan waktu pelaksanaan disesuaikan dengan jadwal pelajaran IPS di sekolah.
- d. Memberikan *Posttest* pada kedua kelas untuk melihat hasil belajar IPS antara kelas eksperimen (menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran) dengan kelas kontrol (menggunakan power point sebagai media pembelajaran)

### 3. Akhir

Pada tahapan akhir peneliti membuat analisis data serta hasil penelitian yang telah dilakukan dan terakhir memberikan kesimpulan terhadap penelitian. Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.8**

**Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan**

<b>Kelas Kontrol</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>
1. Siswa diberikan penjelasan mengenai tujuan dan materi pembelajaran.	1. Guru memberikan topik atau tema yang akan dipelajari
2. Guru memberikan penjelasan mengenai materi.	2. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok masing-masing kelompok terdiri 11-12 orang
3. Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok terdiri dari 6-7 orang.	3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi
4. Setiap kelompok diberi tugas untuk membuat power point mengenai materi yang dipelajari.	4. Setelah siswa memahami materi pelajaran selanjutnya guru mengadakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran IPS. Permainan ular tangga digunakan sesuai dengan materi pelajaran. Permainan ular tangga dilakukan agar siswa lebih memahami materi yang dipelajari.
5. Kelompok diminta untuk menjelaskan materi.	5. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan hal hal yang belum dipahami.
6. Guru menjelaskan materi tentang pengendalian sosial dan ketenagakerjaan, lalu setelah itu melakukan tanya jawab jika ada siswa yang belum mengerti.	6. Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan siswa.
7. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami dan kemudian guru memberikan penjelasan mengenai pertanyaan yang disampaikan.	7. Siswa diminta melakukan refleksi.
8. Guru menutup kegiatan pembelajaran.	8. Siswa diberikan pesan tentang nilai dan moral.
	9. Siswa diberikan tugas.

Pada akhir penelitian, peneliti memberikan tes akhir (*Posttest*) untuk melihat hasil belajar pada kelas eksperimen (menggunakan permainan ular

tangga sebagai media pembelajaran) dengan kelas kontrol (menggunakan power point sebagai media pembelajaran).

### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data. Data dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur atau melihat keberhasilan belajar siswa diperoleh dari hasil *Pre-test* dan *Post-test* yang diberikan guru (peneliti) kepada siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

#### 1. Tes

Untuk mengukur kemampuan siswa dalam memperoleh nilai di kelas, maka perlu dilakukan tes yang dapat mengetahui kemampuan siswa dalam mencapai nilai yang sesuai dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur tingkat keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>53</sup>

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara-cara yang telah ditentukan.

Tes ini berupa tes pilihan ganda sebanyak soal yang valid yaitu dengan tes awal (*Pre-test*) dan tes akhir (*Post-test*).

---

<sup>53</sup> Ibid., h.193

1. *Pretest* dilakukan guru secara rutin setiap akan memulai penyajian materi baru. Tujuannya ialah untuk mengidentifikasi taraf pengetahuan siswa mengenai bahan yang akan disajikan. Evaluasi seperti ini berlangsung singkat dan tidak memerlukan instrumen tertulis.
2. *Posttest* adalah kegiatan evaluasi yang dilakukan guru pada setiap akhir penyajian materi. Tujuannya adalah untuk mengetahui taraf penguasaan siswa atas materi yang telah diajarkan. Evaluasi ini juga berlangsung singkat, cukup dengan menggunakan instrumen sederhana yang berisi item-item yang jumlahnya sangat terbatas.<sup>54</sup>

## **G. Teknik Analisis Data**

### **1. Uji Syarat Analisis**

Analisis data adalah proses pengaturan urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola kategori dan satuan uraian dasar. Dalam teknik analisis data dilakukan beberapa pengujian dengan urutan sebagai berikut:

#### **1.1 Uji Normalitas**

Uji normalitas data ini dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data distribusi normal atau tidak. Dengan hipotesis:

$H_0$  : Sisaan menyebar normal

$H_a$  : sisaan tidak menyebar normal

---

<sup>54</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. raja Grafindo, 2010), h.10

Untuk menguji normalitas digunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*.<sup>55</sup> Jika taraf signifikansi  $> \alpha$  maka  $H_0$  diterima atau data berdistribusi normal. Sedangkan, jika taraf signifikansi  $< \alpha$   $H_0$  ditolak, yang berarti sampel tidak berdistribusi normal.

## 1.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara dua keadaan atau populasi. Uji homogenitas ini mengenai sama tidaknya variabel-variabel dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas yang dilakukan adalah uji *Fisher (Parametric)* Uji *Fisher* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

### 1. Hipotesis

$H_0$  : variansi kedua populasi variabel homogen

$H_a$  : variansi populasi kedua variabel tidak homogen

### 2. Kriteria Pengujiannya

- a. Jika taraf signifikansi  $> \alpha$ , maka  $H_0$  diterima yang berarti variansi populasi kedua variabel homogen.
- b. Jika taraf signifikansi  $< \alpha$ , maka  $H_0$  ditolak yang berarti variabel populasi kedua variabel tidak homogen.

---

<sup>55</sup> Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), h.466-468

### 1.3 Hipotesis Statistika

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

Tidak terdapat pengaruh media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta.

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Terdapat pengaruh media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta.

Keterangan :

$H_0$  = Hipotesis nol

$H_a$  = Hipotesis alternatif (tandingan)

$\mu_1$  = nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga

$\mu_2$  = nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berupa *power point*

## 2. Uji Hipotesis

Setelah menggunakan uji prasyarat analisis maka langkah selanjutnya adalah uji hipotesis. Uji hipotesis ini menggunakan rumus Uji-t (dua rata-rata). Uji-t digunakan untuk membandingkan dua kelompok yang independen dan biasa digunakan untuk membandingkan

akibat dua treatment yang dilakukan pada suatu penelitian. Jika taraf signifikansi  $< \alpha$ , maka  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS pada kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 1. Deskripsi Lokasi Penelitian

SMP Negeri 18 Jakarta adalah salah satu SMP Negeri di Kecamatan Menteng yang beralamat di Jalan Menteng Kecil Kelurahan Kebon Sirih Kecamatan Menteng, Jakarta Pusat. Pada tahun 1961 SMP Negeri 18 Jakarta resmi mendapat Surat Keputusan (SK) dari Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (DEPDIBUD) dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) : 20100232. SMP Negeri 18 Jakarta memiliki tipe sekolah B dengan jenis sekolah potensial. SMP Negeri 18 Jakarta memiliki nilai akreditasi sekolah 95 dengan kualifikasi A (Baik). SMP Negeri 18 Jakarta memiliki luas lahan 3.880 m<sup>2</sup>.



Gambar 4.1 Peta Lokasi Penelitian SMP Negeri 18 Jakarta



SMP Negeri 18 Jakarta memiliki 21 rombongan belajar (rombel) dengan kelas 7 yang memiliki 7 rombel, kelas 8 yang memiliki 7 rombel, dan kelas 9 yang memiliki 7 rombel. Jumlah siswa masing-masing kelas sekitar 35-36 siswa. Dalam proses pembelajaran, alokasi waktu satu kali pertemuan adalah 40 menit. Dalam menunjang kelancaran proses pembelajaran SMP Negeri 18 Jakarta memiliki 34 guru. Guru yang memiliki jenjang D1 terdapat 1 guru, S1 sebanyak 31, dan S2/S3 sebanyak 2 orang. Jumlah siswa pada tahun ajaran 2016/2017 sebanyak 732 siswa, dengan total siswa secara keseluruhan terdapat 344 siswa dan 388 siswi, dimana kelas VII terdapat 7 kelas dengan jumlah 249 siswa, kelas VIII terdapat 7 kelas dengan jumlah 243 siswa dan kelas IX berjumlah 240 siswa. (Profil SMP Negeri 18 Jakarta tahun ajaran 2016/2017)

Sarana dan prasarana yang terdapat di SMP Negeri 18 Jakarta ini sudah cukup lengkap dengan memiliki 1 ruang guru, 3 laboratorium (1 laboratorium IPA, 1 laboratorium Bahasa, dan 1 Laboratorium Komputer), ruang serba guna, ruang Seni Budaya, perpustakaan, kantin, lapangan, ruang BK, ruang OSIS, ruang PMR, ruang Pramuka, koperasi, dan mushalla. Untuk menunjang proses pembelajaran sekolah memiliki fasilitas LCD/Proyektor pada masing-masing kelas yang dapat digunakan oleh guru mata pelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.

## **2. Deskripsi Hasil Penelitian**

Data penelitian diperoleh dari hasil tes soal berupa pilihan ganda (PG) sebanyak 48 soal pertanyaan untuk materi Pengendalian Sosial dan 37 soal pertanyaan untuk materi Ketenagakerjaan. Awalnya tes soal ini berjumlah 60 soal pertanyaan sesuai dengan taksonomi Bloom (C1 sampai dengan C4). Hal tersebut dikarenakan pada siswa SMP sudah mampu menguasai taksonomi Bloom (pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis). Namun setelah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas, maka soal yang layak digunakan pada penelitian ini adalah 48 soal pertanyaan pada materi Pengendalian Sosial dan 37 soal pertanyaan untuk materi Ketenagakerjaan (Lampiran 8 dan Lampiran 13).

Data penelitian ini diambil pada saat sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Perlakuan yang digunakan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga. Data hasil tes sebelum diberi perlakuan dilakukan guna mengetahui keadaan awal untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan data hasil tes sesudah diberikan perlakuan digunakan guna mengetahui keadaan akhir dari kelas eksperimen dan kelas kontrol serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS dengan pokok bahasan Pengendalian Sosial dan Ketenagakerjaan.

Pada kelas eksperimen peneliti menggunakan media permainan ular tangga. Penggunaan media pembelajaran berupa ular tangga ini ingin mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Proses penggunaan media permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta.

Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran umum mengenai penyebaran data yang disajikan setelah diolah. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 18 Jakarta pada kelas VIII, yakni kelas VIII-5 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-4 sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh data hasil belajar berupa *Pretest* dan *Posttest* untuk kedua kelas yang dijadikan sebagai sampel penelitian.

## **A. Data Hasil Belajar IPS di Kelas Eksperimen**

### **1. Data Hasil Belajar IPS Materi Pengendalian Sosial (KD 6.3)**

Data perhitungan hasil belajar IPS pada saat *Pretest* (sebelum menggunakan media permainan ular tangga) dan *Posttest* (setelah menggunakan media permainan ular tangga) diperoleh melalui tes yang dilakukan oleh peneliti dengan melihat hasil belajar IPS siswa pada saat pembelajaran IPS berlangsung. Berikut ini merupakan tabel distribusi frekuensi *Pretest* dan *Posttest* KD 6.3:

Tabel 4.1

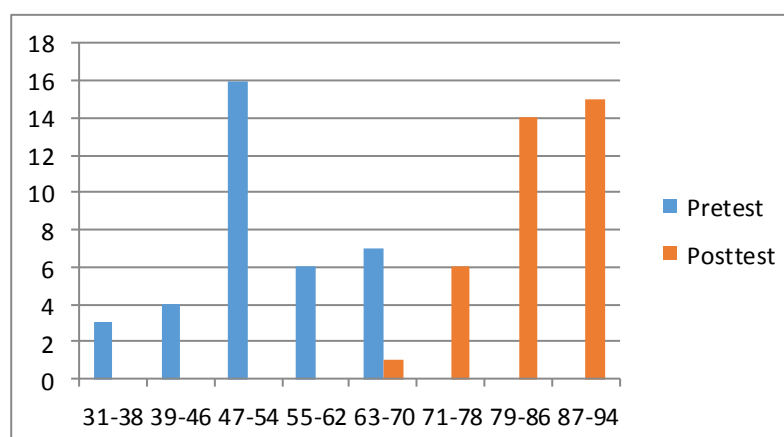
Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen KD 6.3

No	Skor Nilai	<i>Pretest</i>			<i>Posttest</i>		
		F	FK	%	F	FK	%
1.	31 – 38	3	3	8%	0	-	-
2.	39 – 46	4	7	11%	0	-	-
3.	47 – 54	16	23	44%	0	-	-
4.	55 – 62	6	29	17%	0	-	-
5.	63 – 70	7	36	20%	1	1	3%
6.	71 – 78	0	-	-	6	7	17%
7.	79 – 86	0	-	-	14	21	39%
8.	87 – 94	0	-	-	15	36	41%

Berdasarkan hasil nilai di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta. Hal tersebut dikarenakan nilai *Pretest* (sebelum digunakan permainan ular tangga) dan *Posttest* (setelah diterapkan permainan ular tangga) mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari presentase siswa yang mendapat nilai rendah pada *Pretest* mengalami penurunan pada saat *Posttest* dan presentase siswa yang mendapat nilai di atas KKM mengalami peningkatan (Lampiran 18).

Data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen untuk KD 6.3 pada saat *Pretest* memperoleh nilai rata-rata sebesar 53.42, sedangkan pada saat *posttest* memperoleh nilai rata-rata sebesar 84.19. Artinya, perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* mengalami kenaikan yang signifikan. Terbukti, pada saat *pretest* seluruh siswa

pada kelas eksperimen memperoleh nilai di bawah KKM, karena hasil *pretest* tertinggi yaitu 70. Sedangkan KKM mata pelajaran IPS di SMP Negeri 18 Jakarta adalah 71. Pada saat *posttest* (setelah diterapkan permainan ular tangga), siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM terdapat 1 siswa dengan presentase sebesar 3% yaitu pada rentang nilai 63-70. Hal tersebut dikarenakan siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM kurang memahami materi pelajaran, terlihat dari 1 kali absensi kehadiran selama pembelajaran tidak memenuhi jumlah tatap muka. (Lampiran 41). Adapun penggambaran nilai *pretest* dan *posttest* dalam bentuk histogram dari distribusi frekuensi adalah sebagai berikut:



Gambar 4.2 Histogram *pretest* dan *posttest* Eksperimen KD 6.3

Berdasarkan histogram di atas dapat terlihat mayoritas nilai siswa pada saat *pretest* sebaran nilai paling banyak terdapat pada rentang 47-54 dengan presentase sebesar 44%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* siswa yang tergolong rendah mengalami kenaikan yang cukup signifikan pada hasil nilai

*posttest*. Perbedaan dapat terlihat dari jumlah siswa pada saat *posttest* yang mendapat nilai di bawah KKM hanya terdapat 1 siswa yaitu pada rentang nilai 63-70 (Lampiran 18)

## 2. Data Hasil Belajar IPS Materi Ketenagakerjaan (KD 7.1)

Data perhitungan hasil belajar IPS pada saat *Pretest* (sebelum menggunakan media permainan ular tangga) dan *Posttest* (setelah menggunakan media permainan ular tangga) diperoleh melalui tes yang dilakukan oleh peneliti dengan melihat hasil belajar IPS siswa pada saat pembelajaran IPS berlangsung. Berikut ini merupakan tabel distribusi frekuensi *Pretest* dan *Posttest* KD 7.1

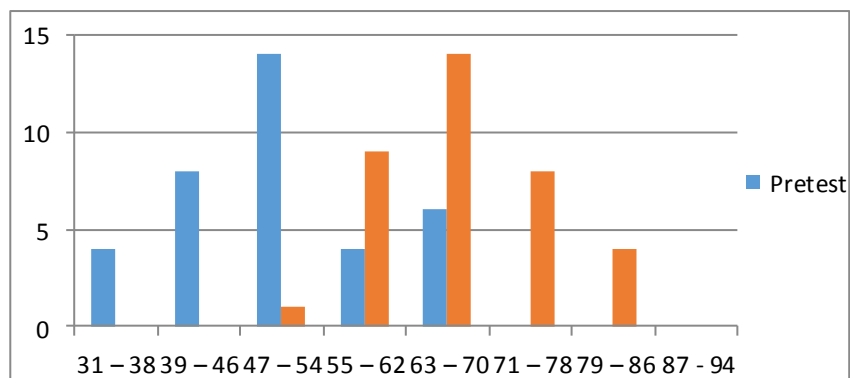
**Tabel 4.2**

**Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen KD 7.1**

No	Skor Nilai	<i>Pretest</i>			<i>Posttest</i>		
		F	FK	%	F	FK	%
1.	34 – 40	3	3	8%	0	-	-
2.	41 – 47	4	7	11%	0	-	-
3.	48 – 54	10	17	28%	0	-	-
4.	55 – 61	9	26	25%	0	-	-
5.	62 – 68	7	33	20%	1	1	3%
6.	69 – 75	3	36	8%	4	5	11%
7.	76 – 82	0	-	-	10	15	28%
8.	83 – 90	0	-	-	21	36	58%

Dari tabel di atas dapat dikatakan bahwa pada saat *Pretest* siswa masih mendapat nilai di bawah KKM masih cukup tinggi. Hal tersebut terlihat pada rentang nilai 69-75 presentase perolehan nilai sebesar 3%, dengan sebaran nilai seluruhnya di bawah KKM

dengan perolehan nilai tertinggi sebesar 70 (Lampiran 19). Data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen untuk KD 7.1 pada saat *Pretest* memperoleh nilai rata-rata sebesar 55.44, sedangkan pada saat *posttest* memperoleh nilai rata-rata sebesar 82.75. Artinya, perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* mengalami kenaikan yang signifikan. Terbukti, pada saat *pretest* tidak ada siswa pada kelas eksperimen yang memperoleh nilai di atas KKM, karena hasil *pretest* tertinggi yaitu 70. Sedangkan KKM mata pelajaran IPS di SMP Negeri 18 Jakarta adalah 71. Pada saat *posttest* siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM terdapat 1 siswa dengan skor nilai 68 yaitu pada rentang nilai 62-68 dengan presentase sebesar 3%. Siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM tersebut dikarenakan sedang mengikuti olimpiade keolahragaan di Singapura, sehingga untuk 1 kali pertemuan tidak memenuhi jumlah tatap muka di kelas. Adapun penggambaran nilai *pretest* dan *posttest* dalam bentuk histogram dari distribusi frekuensi adalah sebagai berikut:



Gambar 4.3 Histogram *pretest* dan *posttest* Eksperimen KD 7.1

Berdasarkan histogram di atas dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* siswa yang tergolong rendah mengalami kenaikan yang cukup signifikan pada hasil nilai *posttest*. Perbedaan dapat terlihat dari jumlah siswa pada saat *posttest* yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) cukup tinggi dengan presentase sebesar 58% pada rentang nilai 83-90..

## B. Data Hasil Belajar IPS di Kelas Kontrol

### 1. Data Hasil Belajar IPS Materi Pengendalian Sosial (KD 6.3)

Data perhitungan hasil belajar IPS pada saat *Pretest* dan *Posttest* diperoleh melalui tes yang dilakukan oleh peneliti dengan melihat hasil belajar IPS siswa pada saat pembelajaran IPS berlangsung. Berikut ini merupakan tabel distribusi frekuensi *Pretest* dan *Posttest* KD 6.3:

**Tabel 4.3**

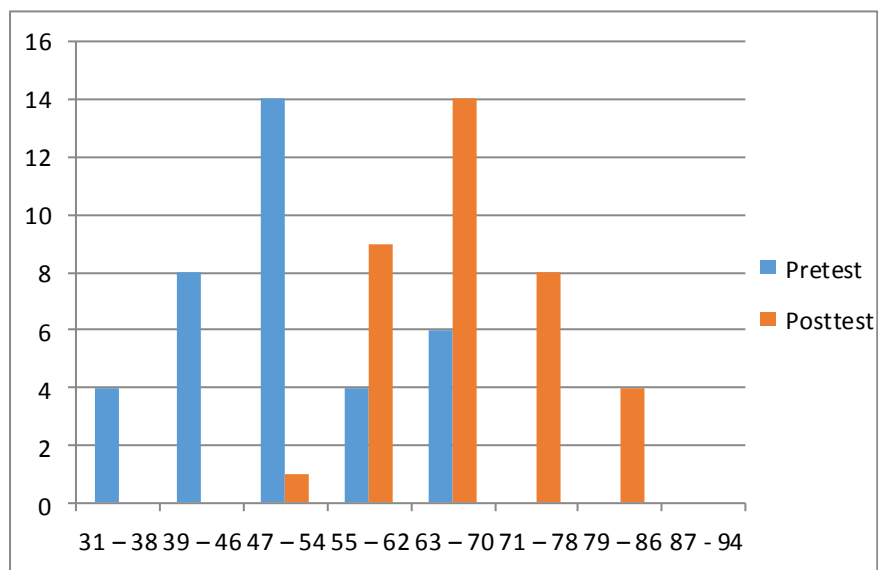
**Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol KD 6.3**

No	Skor Nilai	<i>Pretest</i>			<i>Posttest</i>		
		F	FK	%	F	FK	%
1.	31 – 38	4	4	11%	0	-	-
2.	39 – 46	8	12	22%	0	-	-
3.	47 – 54	14	26	39%	1	1	3%
4.	55 – 62	4	30	11%	9	10	25%
5.	63 – 70	6	36	17%	14	24	39%
6.	71 – 78	0	-	-	8	32	22%
7.	79 – 86	0	-	-	4	36	11%
8.	87 – 94	0	-	-	0	-	-



Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa nilai *pretest* pada kelas kontrol siswa memperoleh nilai dengan sebaran terbanyak terdapat pada rentang nilai 47-54 dengan presentase sebesar 39%. Sedangkan nilai *Posttest* paling tinggi sebesar 86 pada rentang nilai 79-86 dan mengalami peningkatan, namun tidak signifikan. Hal ini terlihat dari presentase siswa yang mendapat nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mengalami peningkatan yaitu sebesar 33% dari total presentase untuk rentang 79-86 dan 87-94.

Data hasil belajar siswa pada kelas kontrol untuk KD 6.3 pada saat *Pretest* memperoleh nilai rata-rata sebesar 50.39, sedangkan pada saat *posttest* memperoleh nilai rata-rata sebesar 67.92. Pada saat *pretest* seluruh siswa pada kelas kontrol memperoleh nilai di bawah KKM, karena hasil *pretest* tertinggi yaitu 68. Sedangkan KKM mata pelajaran IPS di SMP Negeri 18 Jakarta adalah 71. Pada saat *posttest* masih terdapat banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM yaitu sebanyak 24 siswa. Adapun penggambaran nilai *pretest* dan *posttest* dalam bentuk histogram dari distribusi frekuensi adalah sebagai berikut:



Gambar 4.4 Histogram *pretest* dan *posttest* Kontrol KD 6.3

Berdasarkan histogram di atas dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* siswa yang tergolong rendah mengalami kenaikan, namun tidak signifikan pada hasil nilai *posttest*. Perbedaan dapat terlihat dari jumlah siswa pada saat *posttest* yang mendapat nilai di bawah KKM dengan sebaran nilai terbanyak pada rentang 47-54 yaitu sebesar 39%, sedangkan nilai di atas KKM yaitu sebesar 33% dari dua rentang yang berada di atas KKM yaitu 79-86 dan 87-94 dari total siswa yang telah diberikan soal tes.

## 2. Data Hasil Belajar IPS Materi Ketenagakerjaan (KD 7.1)

Data perhitungan hasil belajar IPS pada saat *Pretest* dan *Posttest* diperoleh melalui tes yang dilakukan oleh peneliti dengan melihat hasil belajar IPS siswa pada saat pembelajaran IPS

berlangsung. Berikut ini merupakan tabel distribusi frekuensi *Pretest* dan *Posttest* KD 7.1:

**Tabel 4.4**

**Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen KD 7.1**

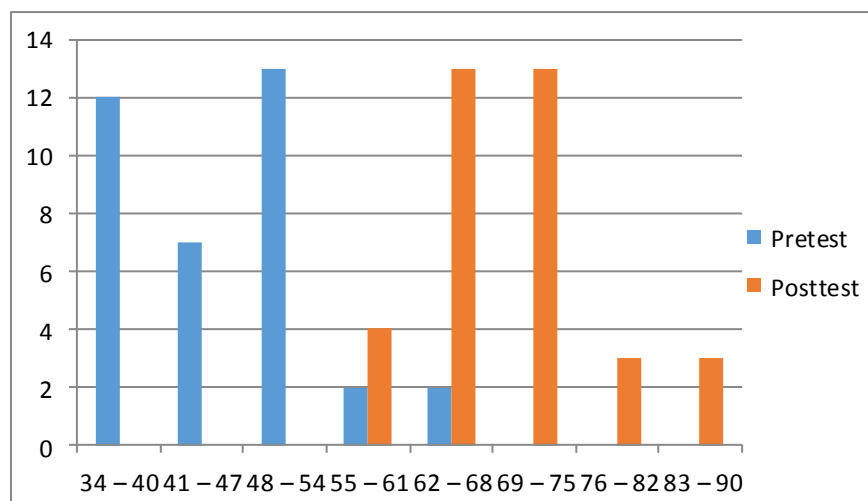
No	Skor Nilai	<i>Pretest</i>			<i>Posttest</i>		
		F	FK	%	F	FK	%
1.	34 – 40	12	12	34%	0	-	-
2.	41 – 47	7	19	20%	0	-	-
3.	48 – 54	13	32	36%	0	-	-
4.	55 – 61	2	34	5%	4	4	12%
5.	62 – 68	2	36	5%	13	17	36%
6.	69 – 75	0	-	-	13	30	36%
7.	76 – 82	0	-	-	3	33	8%
8.	83 – 90	0	-	-	3	36	8%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa nilai *pretest* pada kelas kontrol siswa memperoleh nilai dengan sebaran terbanyak terdapat pada rentang nilai 48-54 dengan presentase sebesar 36%. Sedangkan nilai *Posttest* untuk rentang 69-75 sebaran nilai sebanyak 8 siswa berada di atas KKM dan 5 siswa berada di bawah KKM (Lampiran 19).

Data hasil belajar siswa pada kelas kontrol untuk KD 7.1 pada saat *Pretest* memperoleh nilai rata-rata sebesar 46.63, sedangkan pada saat *posttest* memperoleh nilai rata-rata sebesar 69.88. Artinya, perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* mengalami kenaikan, namun tidak signifikan. Terbukti, pada saat *pretest* seluruh siswa pada kelas kontrol memperoleh nilai di bawah KKM, karena hasil *pretest* tertinggi yaitu 68. Sedangkan, pada *posttest*

untuk rentang 69-75 mayoritas sebaran nilai berada di atas KKM dengan perolehan jumlah sebanyak 8 siswa memperoleh nilai di atas KKM dan 5 siswa memperoleh nilai di bawah KKM.

Pada saat *posttest* masih terdapat banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM yaitu sebanyak 22 siswa di kelas kontrol. Adapun penggambaran nilai *pretest* dan *posttest* dalam bentuk histogram dari distribusi frekuensi adalah sebagai berikut:



Gambar 4.5 Histogram *pretest* dan *posttest* Kontrol KD 7.1

Berdasarkan histogram di atas dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* siswa yang tergolong rendah mengalami kenaikan, namun tidak signifikan pada hasil nilai *posttest*. Perbedaan dapat terlihat dari jumlah siswa pada saat *posttest* yang mendapat nilai di bawah KKM dengan sebaran nilai terbanyak pada rentang 48-54 yaitu sebesar 36%, sedangkan nilai di atas KKM yaitu sebesar 17% dari total siswa yang telah diberikan soal tes.

**C. Perbandingan Hasil Belajar IPS *Pretest* dan *Posttest* antara Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol**

Berikut ini tabel rekapitulasi data yang diperoleh selama penelitian dengan materi pengendalian sosial dan ketenagakerjaan:

**Tabel 4.5**  
**Rekapitulasi Data Hasil Instrumen Tes dengan Materi Pengendalian Sosial dan Ketenagakerjaan**

Data	KD 6.3				KD 7.1			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	Eksp.	Kontrol	Eksp.	Kontrol	Eksp.	Kontrol	Eksp.	Kontrol
Skor Max	70	68	94	82	70	68	90	86
Skor Min	34	31	65	51	40	34	68	58
<i>Mean</i>	53.41	50.39	84.19	67.92	55.44	46.63	82.75	69.88
Median	54	50.5	85	68	56	45	84	70
Modus	48	42	88	70	52	54	86	70
Varians	96.42	103.61	39.25	59.85	85.85	81.26	33.62	44.78
Standar Deviasi	9.81	10.18	6.26	7.73	9.26	9.01	5.79	6.69

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa terdapat perbedaan selisih point antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada KD 6.3 sebesar 10 point, selisih tersebut diperoleh dari nilai maksimal untuk perolehan nilai *pretest* dan *posttest*. perbedaan 10 point ini memperlihatkan bahwa perbandingan belajar dengan permainan ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar IPS dibandingkan dengan menggunakan media *power point*. Sedangkan selisih point untuk KD 7.1 sebesar 2 point. Hal tersebut

menunjukkan bahwa kenaikan point tersebut konsisten. Jadi, pembelajaran dapat diserap oleh siswa walaupun belum terlalu optimal, dikarenakan siswa belum terbiasa dengan media baru dalam pembelajaran yaitu berupa media permainan ular tangga ini.

Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berupa ular tangga pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta. Hal ini dilakukan agar siswa dapat berperan aktif di dalam proses pembelajaran. Siswa tidak lagi mengandalkan guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga, siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui diskusi dengan teman kelompok dalam menjawab setiap pertanyaan yang terdapat di dalam kotak ular tangga. Berikut ini tabel hasil belajar pada dua Kompetensi Dasar yang diujikan:

**Tabel 4.6**

**Distribusi *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol KD 6.3**

Skor Nilai	<i>Pretest</i> KD 6.3				<i>Posttest</i> KD 6.3			
	Eksperimen		Kontrol		Eksperimen		Kontrol	
	F	%	F	%	F	%	F	%
31-38	3	8%	4	11%	0	-	0	-
39-46	4	11%	8	22%	0	-	0	-
47-54	16	44%	14	39%	0	-	1	3%
55-62	6	17%	4	11%	0	-	9	25%
63-70	7	20%	6	17%	1	3%	14	39%
71-78	0	-	-	-	6	17%	8	22%
79-86	0	-	-	-	14	39%	4	11%
87-94	0	-	-	-	15	41%	0	-

Dari tabel di atas pada rentang nilai 47-54 untuk KD 6.3 frekuensi sebaran nilai terbanyak pada *pretest* terdapat pada kelas eksperimen dengan selisih 2 point dengan kelas kontrol, sedangkan pada rentang nilai lainnya sebaran frekuensi kelas eksperimen berada di bawah kelas kontrol. Terlihat peningkatan hasil belajar yang signifikan untuk kelas eksperimen dengan melihat jumlah frekuensi nilai siswa yang berada di bawah KKM setelah *posttest* hanya terdapat 1 siswa dengan nilai 65 yaitu pada rentang nilai 63-70 dengan presentase sebesar 3%. Sedangkan pada kelas kontrol sebaran mayoritas frekuensi berada pada rentang 63-70 yaitu sebanyak 14 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 14 siswa masih di bawah KKM.

**Tabel 4.7**

**Distribusi *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol KD 7.1**

Skor Nilai	<i>Pretest</i> KD 6.3				<i>Posttest</i> KD 6.3			
	Eksperimen		Kontrol		Eksperimen		Kontrol	
	F	%	F	%	F	%	F	%
34-40	3	8%	12	34%	0	-	0	-
41-47	4	11%	7	20%	0	-	0	-
48-54	10	28%	13	36%	0	-	0	-
55-61	9	25%	2	5%	0	-	4	12%
62-68	7	20%	2	5%	1	3%	13	36%
69-75	3	8%	0	-	4	11%	13	36%
76-82	0	-	0	-	10	28%	3	8%
83-90	0	-	0	-	21	58%	3	8%

Berdasarkan tabel di atas terlihat peningkatan hasil belajar yang signifikan untuk kelas eksperimen dengan melihat rentang 69-75 pada saat *pretest* siswa terdapat 3 siswa, namun pada saat *posttest* terdapat 4.

Sedangkan untuk rentang 76-82 dan rentang 83-90 pada saat *pretest* tidak ada siswa yang mencapai nilai tersebut, namun setelah *posttest* terlihat ada kenaikan nilai pada dua rentang tersebut. Pada kelas eksperimen siswa yang berada di bawah KKM setelah *posttest* hanya terdapat 1 siswa dengan nilai 68 yaitu pada rentang nilai 62-68 dengan presentase sebesar 3%. Pada kelas kontrol sebaran mayoritas frekuensi berada pada rentang 69-75 sebanyak 5 siswa berada dibawah KKM sedangkan 8 siswa berada di atas KKM.

### **3. Uji Syarat Analisis**

#### **A. Uji Normalitas**

Sebelum data dianalisis untuk pengujian hipotesis diperlukan pemeriksaan data atau pengujian analisis terhadap data tersebut yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk mengetahui sampel berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas atau kenormalan dengan teknik *kolmogorov-smirnov* dengan tingkat kesalahan ( $\alpha$ ) sebesar 0.05. Berdasarkan analisis data dengan menggunakan *SPSS versi 20* maka dapat disimpulkan pada KD 6.3 data berdistribusi normal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, karena taraf signifikansi  $> \alpha$ . Berikut ini adalah tabel taraf signifikansi uji normalitas:



Tabel 4.8

## Taraf Signifikansi Hasil Uji Normalitas

Kelas		Kompetensi Dasar 6.3	Kompetensi Dasar 7.1	Kesimpulan
Eksperimen	<i>Pretest</i>	0.697	0.948	Normal
	<i>Posttest</i>	0.538	0.437	Normal
Kontrol	<i>Pretest</i>	0.828	0.944	Normal
	<i>Posttest</i>	0.986	0.592	Normal

## B. Uji Homogenitas

Sebelum data dianalisis untuk pengujian hipotesis diperlukan pemeriksaan data atau pengujian analisis terhadap data tersebut yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk mengetahui ragam sampel homogen atau tidak homogen, maka dilakukan uji homogenitas dengan tingkat kesalahan ( $\alpha$ ) sebesar 0.05. Berdasarkan analisis data dengan menggunakan *SPSS versi 20* maka dapat disimpulkan pada kelas eksperimen ragam sampel homogeny. Berikut ini tabel hasil perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan *SPSS versi 20*:

Tabel 4.9

## Ragam Variansi Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen KD 6.3

Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.879	8	23	.113

**Tabel 4.10****Ragam Variansi Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen KD 7.1**

Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.861	8	22	.119

**Tabel 4.11****Ragam Variansi Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol KD 6.3**

Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.687	10	18	.161

**Tabel 4.12****Ragam Variansi Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol KD 7.1**

Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.688	6	22	.661

**4. Pengujian Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan hasil perhitungan uji persyaratan data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, data penelitian tersebut berdistribusi normal dan homogen. Langkah selanjutnya adalah melakukan pengajuan hipotesis dengan menggunakan uji-t.

Setelah melakukan perhitungan menggunakan *SPSS versi 20* maka diperoleh nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0.000 untuk kedua Kompetensi

Dasar yang dijadikan sebagai bahan penelitian (KD 6.3 dan KD 7.1). Tingkat kesalahan dalam penelitian ini sebesar 0.05. Menurut kriteria pengujian dalam penelitian ini bahwa  $H_0$  ditolak jika nilai signifikansi  $< \alpha$ . Dalam penelitian ini nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh yaitu 0.000. dengan hasil signifikansi 0.000 dan hasil perhitungan tersebut di bawah  $\alpha$  ( $< 0.05$ ). Maka dapat Hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Jadi, dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen yang menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran.

## 5. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan hasil belajar sebagai variabel terikat karena untuk membuktikan apakah permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada siswa Kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta. Hal tersebut dikarenakan siswa dalam pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga mampu mengarahkan cara belajar siswa sesuai dengan kebiasaan belajar dan membuat siswa belajar dengan suasana yang menyenangkan.

Adapun data pada penelitian ini didapatkan dari soal tes yaitu berupa *pretest* dan *posttest*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes soal pilihan ganda (PG) dengan jumlah pertanyaan 48 soal pertanyaan pada materi Pengendalian Sosial dan 37 soal pertanyaan untuk materi

Ketenagakerjaan (Lampiran 8 dan Lampiran 13). Tes soal ini diberikan pada kelas eksperimen yaitu kelas VIII-5 dan kelas kontrol yaitu kelas VIII-4, untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS di SMP Negeri 18 Jakarta. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui nilai awal sebelum diberi perlakuan dan nilai akhir setelah diberikan perlakuan.

Pada *pretest*, nilai hasil belajar IPS di kelas eksperimen tidak jauh berbeda dengan nilai hasil belajar IPS di kelas kontrol. Namun, setelah kedua kelas tersebut diberikan perlakuan yang berbeda, hasil belajar (*posttest*) IPS di kelas eksperimen menjadi lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal ini dikarenakan kelas eksperimen dikenakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran.

Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yang dikenakan pada siswa kelas VIII-5 merupakan permainan yang dapat merangsang daya pikir siswa dalam mempelajari materi pembelajaran, kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*), meningkatkan konsentrasi dalam belajar. Permainan ular tangga yang digunakan pada penelitian ini juga dapat meningkatkan kerjasama antar siswa, karena siswa harus menjawab setiap pertanyaan yang terdapat pada setiap kotak permainan ular tangga.

Pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat menjadi stimulus untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuantitatif eksperimen dimana terdapat kelas eksperimen (mendapatkan perlakuan permainan ular tangga) dan kelas kontrol (tanpa dikenakan media permainan berupa ular tangga) di SMP Negeri 18 Jakarta dengan adanya peningkatan hasil belajar pada saat sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dengan setelah diberikan perlakuan (*posttest*).

Pada pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga banyak siswa merasa senang dan antusias dalam proses pembelajaran IPS (Lampiran 39). Hal ini dapat terlihat dari banyaknya siswa yang memberikan bantuan dan semangat kepada teman perwakilan kelompoknya dalam menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru (peneliti), siswa tidak malu untuk menyampaikan pendapat dan jawabannya. Sebelum permainan ular tangga diterapkan banyak siswa yang merasa bosan dan bahkan mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat terlihat pada saat dilakukan *pretest* tidak ada siswa yang mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada kedua Kompetensi Dasar yang akan diajarkan baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Sedangkan setelah dilakukan *Posttest* terdapat 35 siswa mendapatkan nilai mencapai KKM pada kelas eksperimen untuk kedua Kompetensi Dasar yang diujikan, kecuali 2 siswa yang tidak mengikuti 1 kali tatap muka masih mendekati KKM. Hal ini dapat diakibatkan oleh terputusnya konsistensi pembelajaran.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Harsanto (2007) bahwa Suasana belajar akan menyenangkan jika dalam pembelajaran dengan pengembangan media berupa permainan diikuti secara menyeluruh sehingga mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa diiringi oleh jumlah kehadiran siswa yang terpenuhi dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Sedangkan pada kelas kontrol ketika dilakukan *posttest* terdapat 12 siswa yang mencapai KKM untuk KD 6.3 dan 14 siswa yang mencapai KKM untuk KD 7.1. dapat terlihat bahwa menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran IPS.

Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif media yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar pembelajaran IPS tidak hanya berpaku pada satu media berupa *power point* saja. Dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi IPS. Hal tersebut dikarenakan dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat meningkatkan kerjasama dalam mencari jawaban dimana siswa berusaha untuk mencari, mengingat, dan menemukan kata kunci yang menjadi jawaban dalam setiap pertanyaan mengenai materi yang menjadi soal dalam setiap kotak ular tangga.

Penggunaan media permainan ular tangga, akan membuat siswa belajar untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, karena pertanyaan dalam setiap kotak permainan ular tangga berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan juga dengan permainan ular

tangga ini dapat memudahkan siswa dalam mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru. Hal tersebut dikarenakan siswa dapat memperoleh pengetahuan dengan cara sendiri dan juga dapat melakukan game yang bersifat mendidik.

Pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai kemampuannya serta dapat membangun sikap percaya diri yang ada pada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga siswa dapat mengarahkan cara belajarnya untuk berperan aktif dalam mencari pengetahuannya, sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman langsung dan memiliki pembelajaran yang bermakna. Dalam pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga siswa tidak hanya bermain-main di dalam kelas. Akan tetapi, dalam pembelajaran ini siswa dapat melakukan permainan sambil belajar. Media permainan ular tangga dilakukan untuk menghilangkan rasa jenuh yang sering kali dialami oleh siswa dalam mempelajari materi IPS. Materi IPS sering diidentikkan dengan materi hafalan yang membuat siswa malas untuk belajar IPS. Dengan menggunakan media permainan ular tangga ini diharapkan siswa dapat lebih memahami materi IPS dengan belajar sambil bermain.

Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 18 Jakarta. Hal tersebut seperti yang terjadi di SMP Negeri 18 Jakarta, pada awal banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran IPS. Hal ini

dikarenakan media yang digunakan dalam pembelajaran hanya berupa *power point* saja dan penjelasan materi yang dilakukan oleh guru yaitu secara ceramah yang menyebabkan siswa mengantuk dalam proses pembelajaran, tebalnya buku IPS yang mengakibatkan siswa malas untuk membaca, serta banyak tugas yang diberikan oleh guru IPS. Ini menyebabkan banyak siswa kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta memiliki nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Hal ini berbeda, ketika peneliti menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Pada permainan ular tangga, siswa sangat aktif pada proses pembelajaran di kelas. Interaksi antara siswa dan guru pun terlihat dari banyaknya siswa yang saling memberikan pendapat serta jawaban kepada teman kelompok yang menjadi perwakilan dalam bermain pada papan ular tangga. Selain itu, siswa juga sangat berperan aktif di dalam permainan ular tangga yang digunakan oleh guru. Banyak siswa yang ingin mencoba bermain pada papan permainan ular tangga dan menyelesaikan sampai garis *finish*. Dengan berperan aktif dan berpartisipasi yang dilakukan oleh siswa menyebabkan nilai siswa meningkat. Ini dapat terlihat dari hasil *pretest* (sebelum menggunakan *treatment*) dan *posttest* (setelah menggunakan *treatment*).

Sebenarnya, media permainan ular tangga belum pernah digunakan di SMP Negeri 18 Jakarta. Hal ini dikarenakan dalam permainan ular tangga memerlukan waktu yang relatif lama dan dijuga diperlukan peran aktif antara siswa dengan guru. Dalam pembelajaran IPS, permainan ular tangga



dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Hal tersebut dikarenakan, mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang berisi banyak konsep dan materi yang membuat siswa merasa bosan.

Penelitian ini terdapat dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara individu dan klasikal. Ketuntasan belajar secara individual didapat dari KKM untuk pembelajaran tematik yang ditetapkan sekolah yaitu dinyatakan tuntas jika telah mendapatkan nilai sekurang-kurangnya 71 dan di bawah 71 dinyatakan belum tuntas. Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal yaitu mengukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar siswa menyeluruh.

Ketuntasan belajar secara individual untuk kelas eksperimen sangat baik karena untuk kedua Kompetensi Dasar siswa yang di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) hanya terdapat 1 siswa. Sedangkan ketuntasan belajar klasikal untuk kedua Kompetensi Dasar sebesar 97% menurut kriteria ketuntasan belajar yang telah dikemukakan pada BAB III.

Berbeda dengan kelas VIII-4 sebagai kelas yang tidak diberikan *teatment (power point)*, banyak siswa yang merasa bosan dan jenuh pada proses pembelajaran. Karena siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang diberikan oleh guru, sehingga peran guru di kelas kontrol menjadi lebih aktif dalam memberikan materi yang menimbulkan rasa bosan bagi siswa. Hal tersebut mengakibatkan hasil akhir pembelajaran berbeda dengan kelas VIII-5 sebagai kelas eksperimen.

## **6. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik mungkin berdasarkan prosedur penelitian kuantitatif eksperimen. Namun, disadari bahwa hasil yang diperoleh tidak luput dari kekurangan dan kelemahan-kelemahan yang ada. Keterbatasan yang dapat diamati dan yang terjadi atau yang sedang berlangsung selama penelitian sebagai berikut:

- 1 Permainan ular tangga masih tergolong media baru dalam proses pembelajaran dan pertama kali diterapkan di kelas eksperimen sehingga membutuhkan penyesuaian kepada siswa, karena siswa masih belum terbiasa melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga.
- 2 Penelitian ini hanya dilakukan pada dua Kompetensi Dasar yakni KD 6.3 (materi pengendalian sosial) dan KD 7.1 (materi ketenagakerjaan), sehingga belum dapat digeneralisasikan pada pokok bahasan lainnya.

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah diuraikan, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh sebesar 0.000 untuk kedua Kompetensi Dasar yang diujikan (KD 6.3 dan KD 7.1) dengan hasil signifikansi 0.000 dan hasil perhitungan tersebut di bawah  $\alpha$  ( $< 0.05$ ). Maka Menurut kriteria pengujian dalam penelitian ini dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak jika nilai signifikansi  $< \alpha$ , maka  $0.000 < 0.05$ . Jadi, terdapat pengaruh permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta.
2. Terdapat pengaruh permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta. Hal ini dapat terlihat dari nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat terlihat dari banyaknya siswa yang mampu menjawab setiap soal pertanyaan yang terdapat dalam setiap kotak ular tangga dengan cara berdiskusi dengan

teman sekelompoknya, sehingga proses pembelajaran di kelas eksperimen menjadi *student oriented*.

## **B. Implikasi**

Implikasi pengaruh permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta sangatlah penting. Hal tersebut karena guru bertugas dalam membangkitkan keaktifan dan partisipasi siswa di dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

Adanya pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran baik untuk dilaksanakan. Selain itu, dalam permainan ular tangga siswa diajak untuk aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal itu dilakukan agar siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran dan membuat suasana kelas tidak jenuh dan membosankan. Dengan demikian, pada akhir pembelajaran siswa dapat memperoleh hasil belajar yang cukup baik

### C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah diuraikan di atas, peneliti ingin memberikan saran sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berupa permainan ular tangga merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dipelajari.
2. Guru diharapkan dapat memberikan suasana baru di dalam kelas sehingga siswa tidak lagi merasa jenuh dan membosankan. Adapun salah satu caranya dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga. Karena dalam menggunakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga ini siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, tetapi juga dapat berperan aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Sehingga pada media pembelajaran berupa permainan ular tangga tidak lagi *teacher oriented* akan tetapi menjadi *student oriented*.
3. Sebagai bahan lanjutan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai pengaruh permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dan proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Prosedur Penelitian Pendekatan dan Proses*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asnawir dan Usman, Basyiruddin. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Enggar Prastiwi, Citra. 2014. *Pengembangan Media Ular Tangga perencanaan Karier dalam Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 17 Surabaya*. Jurnal BK Unesa, Vol.4(3)
- Prasetyo Nugroho, Aris, dkk. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya*. Jurnal pendidikan Fisika, Vol.1(1): 11
- Purwanto, Ngalim. 2012. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Saprudin Wiranataputra, Udin. 1989. *Konsep dan Masalah Pengajaran Ilmu Sosial di Sekolah Menengah Pertama*, Jakarta
- Sri Mulyani dan Saputro, Sulistyono. 2014. *Pembelajaran Model TGT Menggunakan Media Permainan Monopoli dan Ular Tangga Berpengaruh Terhadap Prestasi Belajar Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 Sragen*. Jurnal Pendidikan Kimia (JKP), Vol.3(2)
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syaodih, Nana. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syaifuddin, 2014. *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Sudirman, Arif dkk. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan. 2011. *Tanya Jawab Pengembangan Kurikulum dan Materi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryabrata, Sumadi. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Yasin Yusuf dan Auliya, Umi. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Media Ular Tangga*. Jakarta: PT. Transmedia Pustaka.
- Yunus, Mahmud. 2011. *Pendidikan dan Pengajaran*. Jakarta: PT. Hidakarya Agung.

DAFTAR NILAI UTS KELAS VIII-1  
TAHUN AJARAN 2016-2017

No	No. Induk	Jenis Kelamin	Nama Siswa	UTS
1	19645	P	AFR	80
2	19472	P	AMM	74
3	19685	P	AR	82
4	19473	P	BT	78
5	19687	P	CD	80
6	19512	P	DFF	72
7	19652	L	DDP	80
8	19655	L	FLA	78
9	19656	L	FG	82
10	19690	L	FRS	84
11	19548	L	FAL	84
12	19480	L	H	82
13	19481	L	KH	92
14	19482	P	LR	92
15	19695	P	LFD	80
16	19621	L	MR	80
17	19483	L	MA	92
18	19484	P	MAR	82
19	19557	P	MNA	84
20	19631	L	MZF	64
21	19632	P	NPH	80
22	19526	L	NR	74
23	19698	L	NRM	70
24	19633	P	PDS	68
25	19564	P	PRL	86
26	19494	L	RK	84
27	19532	P	RY	74
28	19533	L	RAS	S
29	19603	P	SDCAH	80
30	19500	P	SMC	72
31	19502	P	SWU	88
32	19536	P	SP	80
33	19639	L	SA	84
34	19539	L	TAP	80
35	19678	L	WPS	78
36	19711	P	ZF	S
			Total Nilai	2720
			Rata-rata Nilai	80



## DAFTAR NILAI UTS KELAS VIII-2

No	No. Induk	Jenis Kelamin	Nama Siswa	UTS
1	19681	P	AC	70
2	19612	P	AS	70
3	19578	P	AVP	70
4	19649	L	APK	76
5	19683	L	ABA	86
6	19581	L	CR	84
7	19474	L	DP	56
8	19514	L	DSWA	64
9	19547	L	EMY	72
10	19588	P	EM	82
11	19476	P	EN	70
12	19657	P	HM	68
13	19664	L	MR	60
14	19559	L	MFA	64
15	19627	P	MAA	64
16	19488	L	MDA	74
17	19433	P	MFA	64
18	19696	P	MFF	60
19	19522	P	MFM	58
20	19562	P	MR	62
21	19524	P	MTI	76
22	19697	L	NDC	66
23	19563	L	NA	62
24	19493	L	RHIA	50
25	19636	P	RAB	76
26	19671	P	RR	68
27	19568	P	SY	64
28	19534	L	SD	78
29	19605	P	SL	74
30	19638	L	SU	64
31	19677	P	SR	70
32	19574	P	TAC	66
33	19709	P	UH	68
34	15710	P	WNA	50
35	19551	P	YA	S
36	19609	L	ZA	40
			Total Nilai	2346
			Rata-rata Nilai	67,02

TAHUN AJARAN 2016-2017

DAFTAR NILAI UTS KELAS VIII-3  
TAHUN AJARAN 2016-2017

No	No. Induk	Jenis Kelamin	Nama Siswa	UTS
1	19610	L	AWD	66
2	19576	L	ABSL	80
3	19470	L	AI	76
4	19506	L	AGY	80
5	19508	P	AF	76
6	19684	P	AZJ	54
7	19615	L	ATN	50
8	19391	L	CAACK	62
9	19728	L	DKR	86
10	19478	L	FS	66
11	19590	P	GSB	36
12	19591	P	INTB	56
13	19659	L	IPK	64
14	19551	L	INS	78
15	19593	L	JCS	64
16	19662	L	KHIS	68
17	19519	L	LSD	72
18	19623	P	MR	70
19	19558	P	MRS	46
20	19487	L	MA	70
21	19629	P	MDSS	60
22	19669	P	NYN	68
23	19699	P	NU	76
24	19600	P	PBS	80
25	19700	P	PMA	48
26	19529	P	RDS	76
27	19496	L	RM	70
28	19499	L	SDC	70
29	19637	P	SMA	62
30	19571	P	SN	74
31	19608	L	SA	74
32	19676	L	SCD	68
33	19708	L	TDS	46
34	19346	P	VHSP	34
35	19642	P	YANR	70
36	19003	P	YK	S
			Total Nilai	2296
			Rata-rata Nilai	65,6

**DAFTAR NILAI UTS KELAS VIII-4  
TAHUN AJARAN 2016-2017**

<b>No</b>	<b>No. Induk</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>UTS</b>
1	19541	P	AAFHY	58
2	19577	P	AG	42
3	19647	P	ANN	62
4	19613	P	AME	60
5	19580	P	AL	66
6	19733	L	AA	80
7	19510	P	ADS	48
8	19616	L	BOZ	66
9	19653	L	ESS	50
10	19477	P	FM	48
11	19689	P	FSM	62
12	19589	L	FGR	62
13	19691	L	FH	52
14	19692	L	FK	42
15	19619	L	FR	70
16	19395	P	GCH	74
17	19479	P	GNF	70
18	19515	P	HD	68
19	19592	L	IZF	62
20	19553	P	JH	50
21	19663	L	KS	60
22	19595	P	MSA	48
23	19485	P	MEMB	72
24	19560	P	MAS	72
25	19630	L	MFM	78
26	19666	L	MZA	60
27	19599	L	NZI	66
28	19634	P	PS	62
29	19505	P	QKN	80
30	19527	L	RY	66
31	19495	P	RNP	44
32	19530	P	RSS	64
33	19567	L	RH	70
34	19706	P	SA	74
35	19503	L	WIS	70
36	19679	L	YS	40
			Total Nilai	2218

**DAFTAR NILAI UTS KELAS VIII-5  
TAHUN AJARAN 2016-2017**

<b>No</b>	<b>No. Induk</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>UTS</b>
1	19680	P	AIDR	48
2	19543	P	AA	46
3	19732	P	AY	58
4	19682	P	APA	78
5	19614	P	ANA	60
6	19511	L	AMP	54
7	19686	P	ACF	46
8	19617	L	CPU	76
9	19582	L	DF	68
10	19584	P	DP	66
11	19618	P	EFS	62
12	19142	L	HS	46
13	19693	L	HSL	66
14	19550	L	HA	70
15	19658	L	IJAH	64
16	19660	P	IG	70
17	19552	P	IM	64
18	19518	P	JMS	60
19	19594	L	LH	72
20	19555	P	MJ	74
21	19624	L	MDP	66
22	19625	P	MIPW	54
23	19486	P	MFR	64
24	19561	P	MH	56
25	19668	L	NR	68
26	19601	L	RLJ	66
27	19528	L	RSD	62
28	19344	P	RMW	54
29	19498	P	SMA	64
30	19535	L	SJ	64
31	19569	P	SRA	58
32	19572	P	SMP	54
33	19537	L	SNA	56
34	19729	P	SH	72
35	19712	L	YH	66
36	19505	L	YF	76
			Total Nilai	2248
			Rata-rata Nilai	62,44

**DAFTAR NILAI UTS KELAS VIII-6  
TAHUN AJARAN 2016-2017**

<b>No</b>	<b>No. Induk</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>UTS</b>
1	19280	P	ADS	58
2	19386	P	AA	58
3	19730	P	ASA	72
4	19545	P	BLR	80
5	19513	P	DI	60
6	19583	P	DR	70
7	19585	P	DWR	60
8	19688	L	DG	56
9	19475	L	EA	62
10	19654	L	EP	56
11	19549	L	FOA	60
12	19516	P	IK	58
13	19731	P	IP	52
14	19661	L	IM	52
15	19694	L	IS	54
16	19620	L	LRP	62
17	19665	P	MNC	42
18	19556	P	MF	72
19	19596	P	MRA	48
20	19628	P	MAJ	58
21	19489	P	MHB	66
22	19532	P	MR	74
23	19525	P	NK	66
24	19491	P	NB	68
25	19492	P	RM	42
26	19602	L	RS	72
27	19703	L	RF	56
28	19604	L	SW	70
29	19501	L	SRN	42
30	19673	L	SS	78
31	19538	P	SR	68
32	19640	L	TP	58
33	19540	P	WA	86
34	19711	L	YK	60
35	19713	L	ZM	64
36	19644	L	ZS	52
			Total Nilai	2118
			Rata-rata Nilai	61,61

**DAFTAR NILAI UTS KELAS VIII-7  
TAHUN AJARAN 2016-2017**

<b>No</b>	<b>No. Induk</b>		<b>Nama Siswa</b>	<b>UTS</b>
1	19280		ADB	74
2	19386		AAB	70
3	19730		FA	68
4	19545		BRS	62
5	19513		DIY	50
6	19583		DYR	80
7	19585		DWR	48
8	19688		DGK	66
9	19475		EI	50
10	19654		EL	48
11	19549		FIK	62
12	19516		IKP	62
13	19731		IPA	52
14	19661		IMS	42
15	19694		IIS	70
16	19620		LRP	58
17	19665		MNC	42
18	19556		MAF	62
19	19596		MRA	60
20	19628		MAH	65
21	19489		MHK	63
22	19532		MLO	42
23	19525		NKI	72
24	19491		NBO	72
25	19492		RM	78
26	19602		RAS	60
27	19703		RHF	65
28	19604		SYW	62
29	19501		SRN	80
30	19673		STS	66
31	19538		SRP	44
32	19640		TPA	64
33	19540		WNA	70
34	19711		YKI	74
35	19713		ZMR	70
36	19644		ZSA	40
			Total Nilai	2113
			Rata-rata Nilai	61,47

### KISI-KISI INSTRUMEN HASIL BELAJAR KD 6.3

Standar Kompetensi : 6. Memahami Pranata dan Penyimpangan Sosial

Kompetensi Dasar :

6.3 Pengendalian Penyimpangan Sosial

Kompetensi Dasar	Indikator	No. Butir	C1	C2	C3	C4
6.3 Mendeskripsikan Pengendalian penyimpangan sosial	Mengidentifikasi macam-macam pengendalian penyimpangan sosial	1	✓			
		2			✓	
		3			✓	
		4		✓		
		5		✓		
		6				✓
		7			✓	
		9		✓		
		10			✓	
		11				✓
		12			✓	
		15			✓	
		16			✓	
		20			✓	
		22			✓	
	46		✓			
	57				✓	
	Menentukan tahapan Pengendalian Sosial.	13			✓	
		19			✓	
		23	✓			
		31			✓	
		36			✓	
		42			✓	
		45		✓		
		51			✓	
		54			✓	
		55		✓		
	56		✓			
	Mengidentifikasi bentuk-bentuk pengendalian sosial.	18			✓	
		21		✓		
		24		✓		
		25			✓	
		35		✓		
37			✓			
39			✓			
43		✓				

		48		✓		
		53			✓	
		58		✓		
	Menguraikan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial.	26		✓		
		27			✓	
		29		✓		
		33			✓	
		40		✓		
		41		✓		
		49			✓	
		50		✓		
		60	✓			
Jumlah				4	19	23
Jumlah Soal			48			



### KISI-KISI INSTRUMEN HASIL BELAJAR KD 7.1

Standar Kompetensi : 7. Memahami kegiatan perekonomian di Indonesia

Kompetensi Dasar :

7.1 Mendeskripsikan permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja sebagai sumber daya dalam kegiatan ekonomi, serta peranan pemerintah dalam upaya penanggulangannya

Kompetensi Dasar	Indikator	No. Butir	C1	C2	C3	C4		
7.1 Mendeskripsikan permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja sebagai sumber daya dalam kegiatan ekonomi, serta peranan pemerintah dalam upaya penanggulangannya.	Mengidentifikasi macam-macam tenaga kerja.	2		✓				
		3			✓			
		5			✓			
		7		✓				
		8		✓				
		9			✓			
		10	✓					
		27			✓			
		39			✓			
		40			✓			
	Mengidentifikasi jenis-jenis pengangguran.	14		✓				
		19		✓				
		25			✓			
		28			✓			
		30		✓				
		33				✓	✓	
		36			✓			
		42				✓	✓	
	Menyebutkan permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja	18			✓			
		21			✓			
		22	✓					
		31			✓			
		34			✓			
		35		✓				
		37			✓			
		52		✓				
		54			✓			
	Menguraikan peranan pemerintah dalam upaya penanggulangan masalah ketenagakerjaan	15			✓			
		16	✓					
		43			✓			
		44			✓			
		47			✓			
		49	✓					
		57			✓			
	59					✓	✓	
	Jumlah			4	9	21	3	
	Jumlah Soal			37				



**PEMERINTAH DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA DINAS  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ( SMP ) NEGERI 18  
Jln. Menteng Kecil No 3 Telp. (021) 31935565  
JAKARTA PUSAT**

**SOAL UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN KD 6.3  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ( SMP )  
TAHUN PELAJARAN 2016 / 2017**

**LEMBAR SOAL**

Mata pelajaran : IPS

Kelas / Semester : VIII/II

Waktu : 90 Menit

Hari/tanggal :

**PETUNJUK KHUSUS:**

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling tepat

Nama Lengkap :

.....

.....

Kelas :

1. Suatu bentuk aktivitas masyarakat yang disampaikan kepada pihak-pihak tertentu dalam masyarakat karena adanya penyimpangan penyimpangan sosial disebut...
  - A. Pengendalian sosial
  - B. Hubungan sosial
  - C. Pranata sosial
  - D. Perkumpulan sosial
2. Berdasarkan waktunya pengendalian sosial terdiri dari....macam
  - A. 2
  - B. 3
  - C. 4
  - D. 5
3. Tindakan yang dilakukan oleh pihak berwajib sebelum penyimpangan itu terjadi dinamakan tindakan....
  - A. Preventif
  - B. Represif
  - C. Kuratif
  - D. Normatif
4. Guru memberikan hukuman terhadap siswa yang tidak mengerjakan PR termasuk contoh dari tindakan...
  - A. Kuratif
  - B. Normatif
  - C. Preventif
  - D. Reresif
5. Penyuluhan yang dilakukan oleh Badan Narkotika Nasional (BNN) tentang bahaya narkoba termasuk tindakan ...
  - A. Kuratif
  - B. Normatif
  - C. Preventif
  - D. Reresif
6. Perhatikan pernyataan berikut ini!
  1. Tindakan preventif
  2. Tindakan represif
  3. Tindakan kuratif
  4. Tindakan normatif
 Yang termasuk dalam pengendalian sosial berdasarkan waktunya adalah....
  - A. 1, 2, dan 3
  - B. 1, 2, dan 4
  - C. 1, 3 dan 4
  - D. 2, 3 dan 4

7. Pengendalian internal dilakukan oleh.....
  - A. Keluarga
  - B. Masyarakat
  - C. Tokoh adat
  - D. Pemerintah
8. Siapakah yang dimaksud dengan *the rulling class*....
  - A. Keluarga
  - B. Masyarakat
  - C. Tokoh adat
  - D. Pemerintah
9. Pengendalian eksternal dilakukan oleh.....
  - A. Pemerintah terhadap rakyat
  - B. Rakyat terhadap pemerintah
  - C. MPR terhadap Presiden
  - D. Presiden terhadap MPR
10. Unjuk rasa merupakan contoh pengendalian sosial bentuk.....
  - A. Internal
  - B. Eksternal
  - C. Persuasif
  - D. Represif
11. Tindakan pencegahan yang dilakukan dengan cara pendekatan secara damai dan tanpa pemaksaan disebut tindakan.....
  - A. Preventif
  - B. Represif
  - C. Persuasif
  - D. Coersif
12. Penertiban PKL secara paksa yang dilakukan oleh petugas Satpol PP disebut dengan tindakan.....
  - A. Preventif
  - B. Represif
  - C. Persuasif
  - D. Coersif
13. Salah satu alat pengendalian sosial informal adalah gosip atau desas-desus hal tersebut bermaksud.....
  - A. Mengusir
  - B. Mengucilkan
  - C. Menertawakan
  - D. Mempermalukan
14. Pada upacara bendera, seorang guru SMP memimpin upacara dan memberikan pidato kepada seluruh siswanya untuk rajin belajar dan tidak mencontek ketika ulangan, pengendalian sosial yang dilakukan oleh guru tersebut termasuk kedalam.....
  - A. Pengendalian sosial yang dilakukan oleh individu terhadap individu
  - B. Pengendalian sosial yang dilakukan oleh individu terhadap kelompok
  - C. Pengendalian sosial yang dilakukan oleh kelompok terhadap individu
  - D. Pengendalian sosial yang dilakukan oleh kelompok terhadap kelompok
15. Tindakan yang diambil oleh aparat keamanan untuk mencegah tindakan penyimpangan disebut dengan tindakan.....
  - A. Persuasif
  - B. Kuratif
  - C. Represif
  - D. Preventif
16. Penggerebekan rumah yang diduga sarang teroris merupakan salah satu bentuk tindakan.....
  - A. Persuasif
  - B. Kuratif
  - C. Represif
  - D. Preventif

17. Berikut adalah pranata sosial yang dapat melakukan pengendalian sosial, *kecuali*....
- A. Pranata keluarga                      C. Pranata politik  
B. Pranata pendidikan   D. Lembaga keuangan
18. Bentuk pengendalian sosial yang memiliki sifat tegas dan nyata secara efektif digunakan sebagai pengendalian sosial adalah.....
- A. Hukuman                                  C. Agama  
B. Gosip                                        D. Teguran
19. Tujuan utama pengendalian sosial adalah....
- A. Menciptakan masyarakat yang adil dan makmur  
B. Terciptanya keselarasan dan keteraturan dalam kehidupan bermasyarakat  
C. Mengekang/mengisolasi para pelaku penyimpangan sosial  
D. Terbentuknya masyarakat yang homogen sehingga terhindar dari pertentangan dan perpecahan
20. Pengendalian institusional adalah pengendalian sosial yang dilakukan oleh.....
- A. Guru                                         C. Tokoh agama  
B. Lembaga sosial                         D. Tokoh adat
21. Lembaga sosial yang memiliki kekuatan untuk memengaruhi opini publik terhadap suatu kejadian atau peristiwa tertentu sehingga dapat berperan dalam pengendalian sosial adalah....
- A. Kepolisian                                C. Tokoh masyarakat  
B. Kehakiman                                D. Media Massa
22. Saat polisi membujuk para demonstran untuk tidak melakukan pengrusakan, maka polisi tersebut telah melakukan tindakan....
- A. Persuasif                                  C. Represif  
B. Kuratif                                        D. Preventif
23. Seorang ibu melarang anaknya mengendarai kendaraan dengan mengebut di jalan, supaya tidak terjadi kecelakaan. Larangan ibu terhadap anaknya tersebut termasuk cakupan pengendalian sosial, yaitu....
- A. Pengawasan individu terhadap individu lain  
B. Pengawasan dari individu terhadap dari kelompok  
C. Pengawasan kelompok terhadap individu  
D. Pengawasan kelompok terhadap kelompok
24. Apabila masyarakat menggunjing atau membicarakan secara tertutup tentang perilaku penyimpangan yang dilakukan oleh seorang individu berarti masyarakat telah melakukan pengendalian sosial yang berupa.....
- A. Nasihat                                      C. Intimidasi  
B. Gosip                                         D. Teguran
25. Berikut ini yang termasuk kedalam bentuk-bentuk gosip, *kecuali*.....
- A. Surat kawat                                C. Kabar burung  
B. Surat kaleng                                D. Rumor



- B. Mengekang masyarakat dalam bergaul  
 C. Memaksa masyarakat agar mematuhi undang-undang  
 D. Mengarahkan setiap perilaku individu
35. Saat gosip tidak mampu mengubah suatu keadaan yang menyimpang, maka bentuk pengendalian berikutnya adalah....  
 A. Kekerasan  
 B. Teguran  
 C. Hukuman  
 D. Melalui jalur agama
36. Jika pengendalian sosial gagal dalam mengarahkan perilaku masyarakat untuk mematuhi nilai dan norma sosial, maka pengendalian dapat dilakukan melalui....  
 A. Kekuatan dan kekuasaan  
 B. Teguran  
 C. Sosialisasi  
 D. Tekanan sosial
37. Pengendalian sosial yang dilakukan melalui intimidasi dapat berlangsung melalui cara berikut, *kecuali*....  
 A. Mencemooh  
 B. Menakut-nakuti  
 C. Mengancam  
 D. Menekan
38. Menjatuhkan denda kepada pelanggar lalu lintas agar tidak mengulangi perbuatannya merupakan bentuk pengendalian sosial yang bersifat....  
 A. Represif  
 B. Insidental  
 C. Temporer  
 D. Adaptif
39. Salah satu contoh tindakan positif sebagai sarana pengendalian sosial adalah....  
 A. Isolasi bagi pelanggar norma  
 B. Gosip dan sindiran terhadap pezina  
 C. Teguran bagi siswa yang membolos  
 D. Hadiah bagi siswa yang berprestasi baik
40. Pranata yang memiliki peran besar dalam membentuk karakter individu adalah pranata....  
 A. Agama  
 B. Pendidikan  
 C. Keluarga  
 D. Ekonomi
41. *General institutions* adalah sebutan bagi pranata....  
 A. Agama  
 B. Pendidikan  
 C. Keluarga  
 D. Ekonomi
42. Kehidupan para santri di pondok pesantren akan mengikuti aturan, baik dalam hal pakaian, tutur, sapa, sikap, dan pola perilaku merupakan pengendalian sosial dari pengendalian.....  
 A. Pribadi  
 B. Lembaga atau institusional  
 C. Resmi  
 D. Tidak resmi
43. Pengendalian yang dilakukan oleh tokoh masyarakat, tokoh adat, dan tokoh agama yang mempunyai kharisma dan dipandang sebagai panutan oleh masyarakat adalah jenis pengendalian....  
 A. Pribadi  
 B. Lembaga atau institusional  
 C. Resmi  
 D. Tidak resmi

44. Tahap pengendalian sosial dibagi kedalam.....tahapan  
 A. 2  
 B. 3  
 C. 4  
 D. 5
45. Masyarakat dikenalkan pada bentuk-bentuk penyimpangan sosial beserta sanksinya merupakan tahapan pengendalian sosial berupa.....  
 A. Penekanan sosial  
 B. Sosialisasi  
 C. Disintegrasi  
 D. Akomodasi
46. Pola tingkah laku masyarakat di sekitar asrama militer akan menunjukkan kemiripan dengan pola militer juga. Hal tersebut merupakan dampak adanya pengendalian sosial yang bersifat....  
 A. Coersif  
 B. Primer  
 C. Institusional  
 D. Represif
47. Berdasarkan pelakunya pengendalian sosial dibagi kedalam 4 bentuk, *kecuali*.....  
 A. Lembaga atau institusional  
 B. Resmi  
 C. Tidak resmi  
 D. Perilaku
48. Bentuk pengendalian sosial yang pertama kali terjadi adalah.....  
 A. Gosip  
 B. Teguran  
 C. Sanksi atau hukuman  
 D. Pendidikan dan agama
49. Perhatikan pernyataan berikut!  
 1. Membuat homogenitas dalam masyarakat  
 2. Mempertebal keyakinan anggota masyarakat akan kebaikan norma-norma kemasyarakatan  
 3. Mengembangkan rasa malu bila melakukan penyimpangan  
 4. Menimbulkan disintegrasi dalam masyarakat  
 Yang termasuk kedalam fungsi pengendalian sosial dalam bentuk pendidikan dan agama adalah....  
 A. 1 dan 2  
 B. 1 dan 3  
 C. 2 dan 3  
 D. 2 dan 4
50. Peran utama pranata politik adalah.....  
 A. Mengatur hubungan antarmanusia  
 B. Mengupayakan kehidupan masyarakat yang merdeka, adil, dan makmur  
 C. Membentuk sikap mental yang cocok dengan kehidupan masa sekarang  
 D. Membentuk karakter individu
51. Perhatikan pernyataan berikut!  
 1. Tahap sosialisasi  
 2. Tahap penekanan sosial  
 3. Tahap kekuasaan atau kekuatan  
 Urutan yang tepat mengenai tahapan pengendalian sosial adalah.....  
 A. 1-2-3  
 B. 1-3-2  
 C. 2-3-1  
 D. 2-1-3
52. Pranata yang berperan dalam mengatur hubungan antarmanusia, manusia dengan alam, dan manusia dengan Tuhannya adalah peran dari pranata....

- A. Agama  
B. Pendidikan  
C. Keluarga  
D. Ekonomi
53. Kritik sosial yang bersifat terbuka, baik lisan maupun tertulis terhadap orang atau lembaga dinamakan pengendalian sosial dalam bentuk....  
A. Gosip  
B. Teguran  
C. Sanksi atau hukuman  
D. Pendidikan dan agama
54. Tahap yang dilakukan untuk mendukung terciptanya kondisi sosial yang stabil termasuk kedalam tahap.....  
A. Sosialisasi  
B. Penekanan sosial  
C. Kekuatan atau kekuasaan  
D. Primer
55. Anggota Kepolisian Sektor Matraman Jakarta Pusat mengawasi keamanan dan ketertiban masyarakat di kecamatan Matraman termasuk contoh pengendalian sosial....  
A. Kelompok terhadap kelompok  
B. Kelompok terhadap anggota  
C. Individu terhadap kelompok  
D. Individu terhadap beberapa kelompok
56. Seorang kakak menjaga adiknya termasuk contoh pengendalian sosial....  
A. Kelompok terhadap kelompok  
B. Kelompok terhadap anggota  
C. Individu terhadap kelompok  
D. Individu terhadap individu
57. Pengendalian yang dilakukan oleh polisi, satpol PP, kejaksaan dan kehakiman merupakan pengendalian sosial secara....  
A. Pribadi  
B. Lembaga atau institusional  
C. Resmi  
D. Tidak resmi
58. Perhatikan pernyataan berikut!  
1. Pendidikan agama  
2. Teguran  
3. Gosip  
4. Sanksi atau hukuman  
Susunan yang benar dari bentuk-bentuk pengendalian sosial adalah.....  
A. 1-2-3-4  
B. 1-3-2-4  
C. 3-1-2-4  
D. 3-2-4-1
59. Pranata yang menjadi pengendalian sosial terdiri dari.....  
A. 2  
B. 3  
C. 4  
D. 5
60. Latar belakang diperlukannya pengendalian sosial adalah....  
A. Adanya homogenitas dalam masyarakat  
B. Adanya heterogenitas dalam masyarakat  
C. Adanya rasa senasib sepenanggungan antarwarga masyarakat  
D. Mudah masuknya pengaruh budaya asing ke dalam budaya kita





**PEMERINTAH DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA DINAS  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ( SMP ) NEGERI 18  
Jln. Menteng Kecil No 3 Telp. (021) 31935565  
JAKARTA PUSAT**

**SOAL UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN KD 7.1  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ( SMP )  
TAHUN PELAJARAN 2016 / 2017**

**LEMBAR SOAL**

Mata pelajaran : IPS  
Kelas / Semester : VIII/II  
Waktu : 90 Menit  
Hari/tanggal :

**PETUNJUK KHUSUS:**

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling tepat

Nama Lengkap :

.....  
.....

Kelas :

1. Tenaga kerja adalah setiap orang yang melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun kebutuhan masyarakat, pengertian ini terdapat pada.....
  - A. UU No.13 Tahun 2003
  - B. UU No.14 Tahun 2003
  - C. UU No.15 Tahun 2003
  - D. UU No.16 Tahun 2003
2. Secara umum tenaga kerja dibagi kedalam.....kelompok
  - A. 2
  - B. 3
  - C. 4
  - D. 5
3. Manager, Direktur termasuk kedalam jenis tenaga kerja....
  - A. Jasmani
  - B. Rohani
  - C. Struktural
  - D. Friksional
4. Tenaga kerja yang dalam kegiatan kerjanya lebih banyak menggunakan pikiran yang produktif dalam proses produktif termasuk kedalam tenaga kerja jenis....
  - A. Jasmani
  - B. Rohani
  - C. Struktural
  - D. Friksional
5. Tenaga kerja yang dalam kegiatan kerjanya lebih banyak mencakup kegiatan pelaksanaan dalam produksi termasuk tenaga kerja jenis.....
  - A. Jasmani
  - B. Rohani
  - C. Struktural
  - D. Friksional
6. Tenaga kerja jasmani terdiri dari...jenis
  - A. 2
  - B. 3
  - C. 4
  - D. 5
7. Perhatikan pernyataan berikut!
  1. Tenaga kerja terdidik
  2. Tenaga kerja terampil
  3. Tenaga kerja terlatih

4. Tenaga kerja terkordinasi  
Yang termasuk jenis tenaga kerja jasmani adalah.....
- A. 1 dan 2  
B. 1 dan 3  
C. 2 dan 3  
D. 2 dan 4
8. Guru, dokter dan pilot termasuk kedalam tenaga kerja....
- A. Terlatih  
B. Terampil  
C. Terkordinasi  
D. Terdidik
9. Usia produktif atau usia kerja disebut dengan....
- A. Bukan tenaga kerja  
B. Bukan pengusaha  
C. Tenaga kerja  
D. Pengusaha
10. Tenaga kerja yang memerlukan pelatihan dan pengalaman terlebih dahulu adalah tenaga kerja.....
- A. Terdidik  
B. Terampil  
C. Terkordinasi  
D. Terlatih
11. Pelajar termasuk kedalam....
- A. Tenaga kerja  
B. Bukan tenaga kerja  
C. Angkatan kerja  
D. Bukan angkatan kerja
12. Pengangguran pada saat selang antara musim tanam dan musim panen termasuk jenis pengangguran....
- A. Friksional  
B. Musiman  
C. Struktural  
D. Konjungtur
13. Besarnya jumlah angkatan kerja dipengaruhi oleh, *kecuali*....
- A. Jumlah penduduk  
B. Usia kerja  
C. Tingkat pendidikan  
D. Tingkat kesehatan
14. Pengangguran yang disebabkan oleh kesenjangan waktu, informasi dan jarak adalah pengangguran....
- A. Friksional  
B. Musiman  
C. Struktural  
D. Konjungtur
15. Tujuan diadakan bursa tenaga kerja adalah....
- A. Memudahkan orang berpindah pekerjaan  
B. Memudahkan pencari kerja mendapatkan informasi lowongan pekerjaan  
C. Meningkatkan keuntungan perusahaan  
D. Menarik investor asing
16. Jumlah lapangan kerja yang tersedia bagi masyarakat disebut....
- A. Tenaga kerja  
B. Angkatan kerja  
C. Kesempatan kerja  
D. Pasar kerja
17. Berikut ini yang *bukan* menjadi penyebab meningkatnya jumlah angkatan kerja adalah.....
- A. Banyaknya jumlah anak sekolah  
B. Menurunnya jumlah penduduk usia produktif  
C. Bertambahnya jumlah penduduk

- D. Banyaknya orang yang lulus dari sekolah
18. Banyaknya tenaga kerja yang memilih bekerja di luar negeri karena.....
- Upah tenaga kerja di luar negeri lebih mahal
  - Meningkatkan devisa negara
  - Kesejahteraan dan kesehatan ditanggung pemerintah luar negeri
  - Banyaknya pelatihan bagi tenaga kerja
19. Pada saat krisis ekonomi biasanya terjadi banyak pengangguran....
- Musiman
  - Konjungtur
  - Teknologi
  - Voluntary
20. Pak Yatno merupakan salah seorang angkatan kerja yang mendapatkan kesempatan kerja, maka status Pak Yatno adalah.....
- Angkatan kerja
  - Tenaga kerja
  - Pengangguran
  - Bukan angkatan kerja
21. Agar kalian dapata diterima bekerja, maka persyaratan yang harus kalian penuhi meliputi brikut ini, *kecuali*....
- Mempunyai pengalaman kerja
  - Memiliki jenjang pendidikan yang disyaratkan
  - Berada dalam usia yang telah ditentukan
  - Mempunyai kemampuan membayar uang terima kasih kepada pemilik perusahaan
22. Pengangguran mempunyai beberapa dampak negatif bagi masyarakat, *kecuali*....
- Bertambahnya angka kriminalitas
  - Kesejahteraan menurun
  - Banyak anak jalanan
  - Produktivitas masyarakat meningkat
23. Jika jumlah penduduk berkembang, maka angkatan kerja akan....
- Menurun
  - Meningkat
  - Tetap
  - Stabil
24. Berikut ini adalah negara tujuan TKI, *kecuali*....
- Hongkong
  - Malaysia
  - Arab Saudi
  - Rusia
25. Sujatmo dengan suka rela tidak bekerja karena ia sudah memiliki pendapatan dari rumahnya yang di kontrakan, maka status Sujatmo termasuk pengangguran.....
- Voluntary
  - Friksional
  - Musiman
  - Struktural
26. Pengangguran terjadi apabila.....
- Pertambahan jumlah penduduk lebih besar daripada pertambahan lapangan kerja
  - Pertambahan jumlah penduduk lebih kecil daripada pertambahan lapangan kerja
  - Pertambahan penduduk sama besarnya dengan pertambahan lapangan kerja

- D. Peningkatan penduduk lebih besar atau sama dengan peningkatan lapangan kerja
27. Penduduk yang sudah memasuki usia kerja baik yang sudah bekerja, belum bekerja, maupun sedang mencari pekerjaan dinamakan....
- A. Jumlah penduduk  
B. Usia penduduk  
C. Tenaga kerja  
D. Bukan tenaga kerja
28. Golongan angkatan kerja adalah sebagai berikut, *kecuali*....
- A. Golongan yang sedang bekerja  
B. Golongan usia lanjut (tua)  
C. Golongan yang sedang duduk di bangku sekolah (pelajar)  
D. Golongan kana-kanak
29. Orang yang betul-betul tidak bekerja dinamakan....
- A. Pengangguran terbuka  
B. Pengangguran setengah terbuka  
C. Pengangguran terselubung  
D. Pengangguran friksional
30. Kondisi dimana seseorang pada usia tertentu telah mendapatkan posisi srsuai dengan tingkat pendidikannya dan dapat hidup layak dinamakan....
- A. Kesempatan kerja  
B. Angkatan kerja  
C. Tenaga kerja  
D. Bukan tenaga kerja
31. Banyaknya aksi protes buruh-buruh pabrik disebabkan oleh....
- A. Mutu tenaga kerja yang masih rendah  
B. Kurangnya kesejahteraan tenaga kerja  
C. Tidak sesuainya latar belakang pendidikan  
D. Kurang tersebarnya informasi lowongan pekerjaan
32. Masalah pengangguran disebabkan oleh....
- A. Pemerintah tidak memberikan subsidi bagi pengangguran  
B. Otonomi daerah tidak dapat berjalan dengan semestinya  
C. Pejabat pemerintah banyak yang korupsi  
D. Lapangan pekerjaan tidak memadai
33. Pernyataan di bawah ini yang benar tentang hubungan angkatan kerja dan tenaga kerja adalah....
- A. Angkatan kerja bukan merupakan bagian dari tenaga kerja  
B. Angkatan kerja merupakan bagian dari tenaga kerja  
C. Tenaga kerja bukan merupakan bagian dari angkatan kerja  
D. Tenaga kerja tidak ada kaitannya dengan angkatan kerja
34. Perhatikan pernyataan berikut ini!
1. Mutu tenaga kerja rendah
  2. Jumlah tenaga kerja membengkak
  3. Jumlah pengangguran berkurang
  4. Jumlah lapangan kerja banyak
  5. Penyebaran tenaga kerja tidak merata
- Yang *bukan* termasuk permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia adalah....
- A. 1, 2, dan 3  
B. 2 dan 4  
C. 3 dan 4  
D. 3,4, dan 5

35. Jumlah angkatan kerja semakin meningkat karena....

- A. Jumlah penduduk cenderung naik turun
- B. Jumlah penduduk makin berkurang
- C. Jumlah penduduk makin stabil
- D. Jumlah penduduk semakin meningkat

36. Perhatikan tabel berikut!

No.	Nama	Usia
1.	Andy M	16 tahun
2.	Yusuf F	20 tahun
3.	Anisa	22 tahun
4.	Laras	14 ahun

Dari tabel di atas yang termasuk golongan bukan tenaga kerja adalah.....

- A. 1, 2, dan 3
- B. 1 dan 3
- C. 2 dan 4
- D. 4

37. Salah satu sebab tenaga kerja di Indonesia banyak yang menjadi pengangguran adalah....

- A. Penyebaran tenaga kerja merata
- B. Para pengangguran tidak bisa berwiraswasta
- C. Jumlah tenaga kerja meningkat yang diimbangi dengan perluasan lapangan kerja
- D. Tenaga kerja yang bermutu dan berkualitas

38. Pengangguran konjungtur timbul akibat dari.....

- A. Pertumbuhan ekonomi yang lambat disertai resesi
- B. Pertumbuhan ekonomi yang cepat serta dinamis
- C. Pengaruh situasi dan kondisi alam semesta
- D. Pengaruh keamanan dan politik suatu negara

39. Pak Adin merupakan salah seorang angkatan kerja yang mendapatkan kesempatan kerja, maka status Pak Adin adalah.....

- A. Angkatan kerja
- B. Bukan angkatan kerja
- C. Pengangguran
- D. Bukan tenaga kerja

40. Menurut peraturan pemerintah Indonesia, yang termasuk kedalam usia kerja adalah....

- A. 10 tahun sampai 65 tahun
- B. 15 tahun sampai 65 tahun
- C. 20 tahun sampai 60 tahun
- D. 25 tahun sampai 60 tahun

41. Agar dapat memperluas kesempatan kerja pemerintah melakukan.....

- A. Menambah kursus-kursus
- B. Menambah jumlah sekolah
- C. Pengembangan industri padat karya
- D. Pengembangan industri padat modal

42. Berikut adalah orang-orang yang termasuk dalam usia kerja, namun bukan termasuk angkatan kerja adala, *kecuali*....

- A. Ibu rumah tangga    C. Lulusan SMA yang tidak melanjutkan sekolah  
B. Pensiunan                D. Mahasiswa
43. Peningkatan kesejahteraan tenaga kerja harus diimbangi oleh....  
A. Peningkatan kualitas tenaga kerja  
B. Peningkatan kualitas produksi  
C. Pengembangan sektor kerja  
D. Tersedianya sumber daya alam
44. Banyaknya angkatan kerja yang terserap pada lapangan pekerjaan akan mengakibatkan....  
A. Tersedianya lapangan kerja                C. Tersedianya modal usaha  
B. Meningkatnya permintaan kerja        D. Meningkatkan kesejahteraan
45. Untuk memperoleh informasi mengenai lowongan pekerjaan dan syarat yang diminta, para pekerja perlu banyak mendatangi....  
A. Perusahaan pencari tenaga kerja        C. Bursa tenaga kerja  
B. Balai latihan kerja                            D. Kawasan industri
46. Untuk meningkatkan ketahanan fisik dalam bekerja dan meningkatkan kecerdasan tenaga kerja perlu adanya bidang....  
A. Pelatihan dan pendidikan                C. Penyaluran tenaga kerja  
B. Pemagangan                                    D. Belajar lebih tekun
47. Mengurangi pengangguran dapat dilakukan dengan usaha sebagai berikut, *kecuali*....  
A. Program KB                                    C. Membuka balai latihan kerja  
B. Membina kewirausahaan                D. Mempermudah emigrasi
48. Pengangguran yang terjadi karena adanya perubahan tenaga manusia menjadi tenaga mesin adalah pengangguran....  
A. Musiman                                        C. Teknologi  
B. Konjungtur                                    D. Voluntary
49. Pemerintah sangat mendukung usaha-usaha kecil menengah. Hal tersebut disebabkan....  
A. Dapat memperluas kesempatan kerja  
B. Dapat menambah angkatan kerja  
C. Meningkatkan besarnya upah  
D. Dapat meningkatkan kualitas tenaga kerja
50. Jumlah pengangguran terus bertambah, hal ini disebabkan....  
A. Tenaga kerja Inonesia masih malas bekerja  
B. Pertumbuhan tenaga kerja yang tidak diimbangi perluasan lapangan kerja  
C. Tenaga kerja Indonesia tidak mau bekerja di luar negeri  
D. Adanya Kolusi, Korupsi, dan Nepotisme
51. Pengangguran yang terjadi karena rela meninggalkan pekerjaannya untuk mendapatkan penghasilan lain, disebut pengangguran....  
A. Voluntary                                        C. Struktural  
B. Teknologi                                        D. Friksional
52. Berikut ini akibat dari pengangguran, *kecuali*....  
A. Meningkatnya kriminalitas    C. Rawan D.O dalam usia pendidikan



- C. Membangun gedung-gedung sekolah
- D. Membuka kursus keterampilan



**PEMERINTAH DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA DINAS  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ( SMP ) NEGERI 18  
Jln. Menteng Kecil No 3 Telp. (021) 31935565  
JAKARTA PUSAT**

**Soal Pretest dan Posttest KD 6.3**

**LEMBAR SOAL**

Mata pelajaran : IPS  
Kelas / Semester : VIII/II  
Waktu : 90 Menit  
Hari/tanggal :

**PETUNJUK KHUSUS:**

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling tepat

Nama Lengkap :

Kelas :

1. Suatu bentuk aktivitas masyarakat yang disampaikan kepada pihakpihak tertentu dalam masyarakat karena adanya penyimpangan penyimpangan sosial disebut...
  - A. Pengendalian sosial
  - B. Hubungan sosial
  - C. Pranata sosial
  - D. Perkumpulan sosial
2. Berdasarkan waktunya pengendalian sosial terdiri dari....macam
  - A. 2
  - B. 3
  - C. 4
  - D. 5
3. Tindakan yang dilakukan oleh pihak berwajib sebelum penyimpangan itu terjadi dinamakan tindakan....
  - A. Preventif
  - B. Represif
  - C. Kuratif
  - D. Normatif
4. Guru memberikan hukuman terhadap siswa yang tidak mengerjakan PR termasuk contoh dari tindakan...
  - A. Kuratif
  - B. Normatif
  - C. Preventif
  - D. Reresif
5. Penyuluhan yang dilakukan oleh Badan Narkotika Nasional (BNN) tentang bahaya narkoba termasuk tindakan ...
  - A. Kuratif
  - B. Normatif
  - C. Preventif
  - D. Reresif
6. Perhatikan pernyataan berikut ini!
  1. Tindakan preventif
  2. Tindakan represif
  3. Tindakan kuratif
  4. Tindakan normatif





- A. Menciptakan masyarakat yang adil dan makmur
  - B. Terciptanya keselarasan dan keteraturan dalam kehidupan bermasyarakat
  - C. Mengekang/mengisolasi para pelaku penyimpangan sosial
  - D. Terbentuknya masyarakat yang homogen sehingga terhindar dari pertentangan dan perpecahan
17. Pengendalian institusional adalah pengendalian sosial yang dilakukan oleh.....
- A. Guru
  - B. Lembaga sosial
  - C. Tokoh agama
  - D. Tokoh adat
18. Lembaga sosial yang memiliki kekuatan untuk memengaruhi opini publik terhadap suatu kejadian atau peristiwa tertentu sehingga dapat berperan dalam pengendalian sosial adalah....
- A. Kepolisian
  - B. Kehakiman
  - C. Tokoh masyarakat
  - D. Media Massa
19. Saat polisi membujuk para demonstran untuk tidak melakukan pengrusakan, maka polisi tersebut telah melakukan tindakan....
- A. Persuasif
  - B. Kuratif
  - C. Represif
  - D. Preventif
20. Seorang ibu melarang anaknya mengendarai kendaraan dengan mengebut di jalan, supaya tidak terjadi kecelakaan. Larangan ibu terhadap anaknya tersebut termasuk cakupan pengendalian sosial, yaitu....
- A. Pengawasan individu terhadap individu lain
  - B. Pengawasan dari individu terhadap dari kelompok
  - C. Pengawasan kelompok terhadap individu
  - D. Pengawasan kelompok terhadap kelompok
21. Apabila masyarakat menggunjing atau membicarakan secara tertutup tentang perilaku penyimpangan yang dilakukan oleh seorang individu berarti masyarakat telah melakukan pengendalian sosial yang berupa.....
- A. Nasihat
  - B. Gosip
  - C. Intimidasi
  - D. Teguran
22. Berikut ini yang termasuk kedalam bentuk-bentuk gosip, *kecuali*.....
- A. Surat kawat
  - B. Surat kaleng
  - C. Kabar burung
  - D. Rumor
23. Aksi-aksi demonstrasi yang sering dilakukan oleh masyarakat kemungkinan akan menimbulkan disintegrasi sosial. Namun demikian, aksi tersebut juga memiliki dampak positif, diantaranya...
- A. Sebagai alat kontrol sosial

- B. Menjaga kestabilan negara
  - C. Sebagai wadah pelampiasan kekecewaan
  - D. Mengurangi adanya kesenjangan sosial
24. Pranata ekonomi sangat penting bagi masyarakat, karena....
- A. Dapat memperkuat penyesuaian diri dan hubungan sosial
  - B. Memberi pedoman bagi keluarga untuk mengatur pendapatannya
  - C. Memberi arahan kepada pengusaha cara mengeksploitasi sumber daya yang ada
  - D. Dapat memberikan aturan bagi masyarakat dalam melakukan kegiatan ekonomi
25. Melalui pendidikan dapat diupayakan pengendalian sosial, karena....
- A. Melalui pendidikan siswa jadi pandai
  - B. Pendidikan mengajarkan siswa untuk maju
  - C. Pendidikan mendidik siswa untuk mengetahui nilai-nilai yang dianggap baik, luhur, pantas, benar, dan indah untuk kehidupan
  - D. Pendidikan tidak memberikan manfaat apapun
26. Berikut ini contoh-contoh pengendalian sosial yang bersifat represif, *Kecuali*....
- A. Menjatuhkan vonis penjara seumur hidup bagi pengedar narkoba
  - B. Pemberlakuan denda berat bagi pembuang sampah sembarangan
  - C. Menghukum siswa yang membolos sekolah
  - D. Pendidikan moral sejak dini dalam keluarga
27. Penanaman nilai-nilai persatuan, rasa kesetiakawanan, dan cinta perdamaian melalui organisasi kepramukaan merupakan salah satu cara pengendalian sosial melalui sarana....
- A. Sanksi
  - B. Interaksi sosial
  - C. Pendidikan
  - D. Komunikasi
28. Saat gosip tidak mampu mengubah suatu keadaan yang menyimpang, maka bentuk pengendalian berikutnya adalah....
- A. Kekerasan
  - B. Teguran
  - C. Hukuman
  - D. Melalui jalur agama
29. Jika pengendalian sosial gagal dalam mengarahkan perilaku masyarakat untuk mematuhi nilai dan norma sosial, maka pengendalian dapat dilakukan melalui....
- A. Kekuatan dan kekuasaan
  - B. Teguran
  - C. Sosialisasi
  - D. Tekanan sosial
30. Pengendalian sosial yang dilakukan melalui intimidasi dapat berlangsung melalui cara berikut, *kecuali*....
- A. Mencemooh
  - B. Menakut-nakuti
  - C. Mengancam
  - D. Menekan

31. Salah satu contoh tindakan positif sebagai sarana pengendalian sosial adalah.....
- Isolasi bagi pelanggar norma
  - Gossip dan sindiran terhadap pezina
  - Teguran bagi siswa yang membolos
  - Hadiah bagi siswa yang berprestasi baik
32. Pranata yang memiliki peran besar dalam membentuk karakter individu adalah pranata....
- Agama
  - Pendidikan
  - Keluarga
  - Ekonomi
33. *General institutions* adalah sebutan bagi pranata....
- Agama
  - Pendidikan
  - Keluarga
  - Ekonomi
34. Kehidupan para santri di pondok pesantren akan mengikuti aturan, baik dalam hal pakaian, tutur, sapa, sikap, dan pola perilaku merupakan pengendalian sosial dari pengendalian.....
- Pribadi
  - Lembaga atau institusional
  - Resmi
  - Tidak resmi
35. Pengendalian yang dilakukan oleh tokoh masyarakat, tokoh adat, dan tokoh agama yang mempunyai kharisma dan dipandang sebagai panutan oleh masyarakat adalah jenis pengendalian....
- Pribadi
  - Lembaga atau institusional
  - Resmi
  - Tidak resmi
36. Masyarakat dikenalkan pada bentuk-bentuk penyimpangan sosial beserta sanksinya merupakan tahapan pengendalian sosial berupa.....
- Penekanan sosial
  - Sosialisasi
  - Disintegrasi
  - Akomodasi
37. Pola tingkah laku masyarakat di sekitar asrama militer akan menunjukkan kemiripan dengan pola militer juga. Hal tersebut merupakan dampak adanya pengendalian sosial yang bersifat....
- Coersif
  - Primer
  - Institusional
  - Represif
38. Bentuk pengendalian sosial yang pertama kali terjadi adalah.....
- Gossip
  - Teguran
  - Sanksi atau hukuman
  - Pendidikan dan agama
39. Perhatikan pernyataan berikut!
- Membuat homogenitas dalam masyarakat
  - Mempertebal keyakinan anggota masyarakat akan kebaikan norma-norma kemasyarakatan

3. Mengembangkan rasa malu bila melakukan penyimpangan  
 4. Menimbulkan disintegrasi dalam masyarakat  
 Yang termasuk kedalam fungsi pengendalian sosial dalam bentuk pendidikan dan agama adalah....
- A. 1 dan 2  
 B. 1 dan 3  
 C. 2 dan 3  
 D. 2 dan 4
40. Peran utama pranata politik adalah....
- A. Mengatur hubungan antarmanusia  
 B. Mengupayakan kehidupan masyarakat yang merdeka, adil, dan makmur  
 C. Membentuk sikap mental yang cocok dengan kehidupan masa sekarang  
 D. Membentuk karakter individu
41. Perhatikan pernyataan berikut!
1. Tahap sosialisasi
  2. Tahap penekanan sosial
  3. Tahap kekuasaan atau kekuatan
- Urutan yang tepat mengenai tahapan pengendalian sosial adalah....
- A. 1-2-3  
 B. 1-3-2  
 C. 2-3-1  
 D. 2-1-3
42. Kritik sosial yang bersifat terbuka, baik lisan maupun tertulis terhadap orang atau lembaga dinamakan pengendalian sosial dalam bentuk....
- A. Gosip  
 B. Teguran  
 C. Sanksi atau hukuman  
 D. Pendidikan dan agama
43. Tahap yang dilakukan untuk mendukung terciptanya kondisi sosial yang stabil termasuk kedalam tahap....
- A. Sosialisasi  
 B. Penekanan sosial  
 C. Kekuatan atau kekuasaan  
 D. Primer
44. Anggota Kepolisian Sektor Matraman Jakarta Pusat mengawasi keamanan dan ketertiban masyarakat di kecamatan Matraman termasuk contoh pengendalian sosial....
- A. Kelompok terhadap kelompok  
 B. Kelompok terhadap anggota  
 C. Individu terhadap kelompok  
 D. Individu terhadap beberapa kelompok
45. Seorang kakak menjaga adiknya termasuk contoh pengendalian sosial....
- A. Kelompok terhadap kelompok  
 B. Kelompok terhadap anggota  
 C. Individu terhadap kelompok  
 D. Individu terhadap individu

46. Pengendalian yang dilakukan oleh polisi, satpol PP, kejaksaan dan kehakiman merupakan pengendalian sosial secara....
- A. Pribadi
  - B. Lembaga atau institusional
  - C. Resmi
  - D. Tidak resmi
47. Perhatikan pernyataan berikut!
- 5. Pendidikan agama
  - 6. Teguran
  - 7. Gosip
  - 8. Sanksi atau hukuman
- Susunan yang benar dari bentuk-bentuk pengendalian sosial adalah....
- A. 1-2-3-4
  - B. 1-3-2-4
  - C. 3-1-2-4
  - D. 3-2-4-1
48. Latar belakang diperlukannya pengendalian sosial adalah....
- A. Adanya homogenitas dalam masyarakat
  - B. Adanya heterogenitas dalam masyarakat
  - C. Adanya rasa senasib sepenanggungan antarwarga masyarakat
  - D. Mudah masuknya pengaruh budaya asing ke dalam budaya kita



**PEMERINTAH DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA DINAS  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ( SMP ) NEGERI 18  
Jln. Menteng Kecil No 3 Telp. (021) 31935565  
JAKARTA PUSAT**

**Soal Pretest dan Posttest KD 7.1**

**LEMBAR SOAL**

Mata pelajaran : IPS  
Kelas / Semester : VIII/II  
Waktu : 90 Menit  
Hari/tanggal :

Nama Lengkap :

Kelas :

**PETUNJUK KHUSUS:**

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling tepat

1. Secara umum tenaga kerja dibagi kedalam.....kelompok
  - A. 2
  - B. 3
  - C. 4
  - D. 5
2. Manager, Direktur termasuk kedalam jenis tenaga kerja....
  - A. Jasmani
  - B. Rohani
  - C. Struktural
  - D. Friksional
3. Tenaga kerja yang dalam kegiatan kerjanya lebih banyak mencakup kegiatan pelaksanaan dalam produksi termasuk tenaga kerja jenis.....
  - A. Jasmani
  - B. Rohani
  - C. Struktural
  - D. Friksional
4. Perhatikan pernyataan berikut!
  1. Tenaga kerja terdidik
  2. Tenaga kerja terampil
  3. Tenaga kerja terlatih
  4. Tenaga kerja terkordinasi

Yang termasuk jenis tenaga kerja jasmani adalah

  - C. 1 dan 2
  - D. 1 dan 3
  - C. 2 dan 3
  - D. 2 dan 4
5. Guru, dokter dan pilot termasuk kedalam tenaga kerja....
  - A. Terlatih
  - B. Terampil
  - C. Terkordinasi
  - D. Terdidik
6. Usia produktif atau usia kerja disebut dengan....
  - A. Bukan tenaga kerja
  - B. Bukan pengusaha
  - C. Tenaga kerja
  - D. Pengusaha
7. Tenaga kerja yang memerlukan pelatihan dan pengalaman terlebih dahulu adalah tenaga kerja.....

- A. Terdidik  
B. Terampil
- C. Terkoordinasi  
D. Terlatih
8. Pengangguran yang disebabkan oleh kesenjangan waktu, informasi dan jarak adalah pengangguran....  
A. Friksional  
B. Musiman
- C. Struktural  
D. Konjungtur
9. Tujuan diadakan bursa tenaga kerja adalah....  
A. Memudahkan orang berpindah pekerjaan  
B. Memudahkan pencari kerja mendapatkan informasi lowongan pekerjaan  
C. Meningkatkan keuntungan perusahaan  
D. Menarik investor asing
10. Jumlah lapangan kerja yang tersedia bagi masyarakat disebut....  
A. Tenaga kerja  
B. Angkatan kerja
- C. Kesempatan kerja  
D. Pasar kerja
11. Banyaknya tenaga kerja yang memilih bekerja di luar negeri karena.....  
A. Upah tenaga kerja di luar negeri lebih mahal  
B. Meningkatkan devisa negara  
C. Kesejahteraan dan kesehatan ditanggung pemerintah luar negeri  
D. Banyaknya pelatihan bagi tenaga kerja
12. Pada saat krisis ekonomi biasanya terjadi banyak pengangguran....  
A. Musiman  
B. Konjungtur
- C. Teknologi  
D. Voluntary
13. Agar kalian dapata diterima bekerja, maka persyaratan yang harus kalian penuhi meliputi brikut ini, *kecuali*....  
A. Mempunyai pengalaman kerja  
B. Memiliki jenjang pendidikan yang disyaratkan  
C. Berada dalam usia yang telah ditentukan  
D. Mempunyai kemampuan membayar uang terima kasih kepada pemilik perusahaan
14. Pengangguran mempunyai beberapa dampak negatif bagi masyrakat, *kecuali*....  
A. Bertambahnya angka kriminalitas  
B. Kesejahteraan menurun  
C. Banyak anak jalanan  
D. Produktivitas masyarakat meningkat
15. Sujatmo dengan suka rela tidak bekerja karena ia sudah memiliki pendapatan dari rumahnya yang di kontrakan, maka status Sujatmo termasuk pengangguran.....  
A. Voluntary  
B. Friksional
- C. Musiman  
D. Struktural



16. Penduduk yang sudah memasuki usia kerja baik yang sudah bekerja, belum bekerja, maupun sedang mencari pekerjaan dinamakan....
- A. Jumlah penduduk  
B. Usia penduduk  
C. Angkatan kerja  
D. Bukan tenaga kerja
17. Golongan angkatan kerja adalah sebagai berikut, *kecuali*....
- A. Golongan yang sedang bekerja  
B. Golongan usia lanjut (tua)  
C. Golongan yang sedang duduk di bangku sekolah (pelajar)  
D. Golongan kana-kanak
18. Kondisi dimana seseorang pada usia tertentu telah mendapatkan posisi sesuai dengan tingkat pendidikannya dan dapat hidup layak dinamakan....
- A. Kesempatan kerja  
B. Angkatan kerja  
C. Tenaga kerja  
D. Bukan tenaga kerja
19. Banyaknya aksi protes buruh-buruh pabrik disebabkan oleh....
- A. Mutu tenaga kerja yang masih rendah  
B. Kurangnya kesejahteraan tenaga kerja  
C. Tidak sesuainya latar belakang pendidikan  
D. Kurang tersebarnya informasi lowongan pekerjaan
20. Pernyataan di bawah ini yang benar tentang hubungan angkatan kerja dan tenaga kerja adalah....
- A. Angkatan kerja bukan merupakan bagian dari tenaga kerja  
B. Angkatan kerja merupakan bagian dari tenaga kerja  
C. Tenaga kerja bukan merupakan bagian dari angkatan kerja  
D. Tenaga kerja tidak ada kaitannya dengan angkatan kerja
21. Perhatikan pernyataan berikut ini!
1. Mutu tenaga kerja rendah
  2. Jumlah tenaga kerja membengkak
  3. Jumlah pengangguran berkurang
  4. Jumlah lapangan kerja banyak
  5. Penyebaran tenaga kerja tidak merata
- Yang *bukan* termasuk permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia adalah....
- A. 1, 2, dan 3  
B. 2 dan 4  
C. 3 dan 4  
D. 3,4, dan 5
22. Jumlah angkatan kerja semakin meningkat karena....
- A. Jumlah penduduk cenderung naik turun  
B. Jumlah penduduk makin berkurang  
C. Jumlah penduduk makin stabil  
D. Jumlah penduduk semakin meningkat
23. Jika jumlah penduduk berkembang, maka angkatan kerja akan....
- A. Menurun  
B. Meningkatkan  
C. Tetap  
D. Stabil

24. Salah satu sebab tenaga kerja di Indonesia banyak yang menjadi pengangguran adalah....
- Penyebaran tenaga kerja merata
  - Para pengangguran tidak bisa berwiraswasta
  - Jumlah tenaga kerja meningkat yang diimbangi dengan perluasan lapangan kerja
  - Tenaga kerja yang bermutu dan berkualitas
25. Pak Adin merupakan salah seorang angkatan kerja yang mendapatkan kesempatan kerja, maka status Pak Adin adalah.....
- Tenaga kerja
  - Bukan angkatan kerja
  - Pengangguran
  - Bukan tenaga kerja
26. Menurut peraturan pemerintah Indonesia, yang termasuk kedalam usia kerja adalah....
- 10 tahun sampai 65 tahun
  - 15 tahun sampai 65 tahun
  - 20 tahun sampai 60 tahun
  - 25 tahun sampai 60 tahun
27. Berikut adalah orang-orang yang termasuk dalam usia kerja, namun bukan termasuk angkatan kerja adala, *kecuali*....
- Ibu rumah tangga
  - Pensiunan
  - Lulusan SMA yang tidak melanjutkan sekolah
  - Mahasiswa
28. Peningkatan kesejahteraan tenaga kerja harus diimbangi oleh....
- Peningkatan kualitas tenaga kerja
  - Peningkatan kualitas produksi
  - Pengembangan sektor kerja
  - Tersedianya sumber daya alam
29. Banyaknya angkatan kerja yang terserap pada lapangan pekerjaan akan mengakibatkan....
- Tersedianya lapangan kerja
  - Meningkatnya permintaan kerja
  - Tersedianya modal usaha
  - Meningkatkan kesejahteraan
30. Mengurangi pengangguran dapat dilakukan dengan usaha sebagai berikut, *kecuali*....
- Program KB
  - Membina kewirausahaan
  - Membuka balai latihan kerja
  - Mempermudah emigrasi
31. Pemerintah sangat mendukung usaha-usaha kecil menengah. Hal tersebut disebabkan....
- Dapat memperluas kesempatan kerja
  - Dapat menambah angkatan kerja
  - Meningkatkan besarnya upah
  - Dapat meningkatkan kualitas tenaga kerja
32. Berikut ini akibat dari pengangguran, *kecuali*....
- Meningkatnya kriminalitas
  - Kualitas hidup menurun
  - Rawan D.O dalam usia pendidikan
  - Timbulnya kenyamana di lingkungan sekitar

33. Pak Anto terkena Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) karena perusahaannya tidak mampu menutupi tingginya biaya produksi akibat inflasi dan krisis ekonomi. Pak Anto termasuk pengangguran....
- A. Konjungtur
  - B. Musiman
  - C. Friksional
  - D. Struktural
34. Daerah yang sedang mengalami perubahan menuju kawasan industri dapat meningkatkan pengangguran, karena....
- A. Rendahnya sumber daya manusia
  - B. Lahan pertanian berkurang
  - C. Lamanya masa tunggu musim tanam
  - D. Keterampilan bekas buruh tani tidak sesuai dengan kebutuhan industri
35. Sebagian besar pengangguran terbuka terjadi di negara berkembang, biasanya para sarjana. Pengangguran tersebut disebabkan oleh....
- A. Sedang mencari pekerjaan yang gajinya sesuai harapan
  - B. Peralihan musim tanam dan musim panen
  - C. Perubahan struktur ekonomi dari agraris ke industri
  - D. Waktu bekerja kurang dari 35 jam dalam seminggu
36. Usaha untuk meningkatkan kualitas tenaga kerja diantaranya dengan....
- A. Menambah jam kerja
  - B. Meningkatkan jaminan sosial
  - C. Menyelenggarakan pelatihan dan pengembangan tenaga kerja
  - D. Memperketat pengawasan tenaga kerja
37. Pada pendidikan kejuruan terdapat program praktik kerja industri (magang). Program tersebut bertujuan untuk....
- A. Menciptakan kesempatan kerja
  - B. Menyiapkan peserta didik terjun ke dunia kerja
  - C. Membantu pekerjaan karyawan perusahaan
  - D. Membantu mempromosikan sekolah

### VALIDITAS KD 6.3

No	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Soal 21	Soal 22
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
2	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0
5	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1
6	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
8	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
9	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
10	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0
12	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
15	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
16	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
17	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0
18	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
19	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0
20	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0
21	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0
23	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
24	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0
25	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
26	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0
27	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
28	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
29	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0
30	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1
31	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1
32	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0
33	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
34	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0
35	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
36	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0
Total	22	19	18	20	20	14	18	22	16	21	14	16	17	20	17	16	14	17	18	21	18	16
r hitung	0.50559	0.69158	0.47346	0.655603	0.39446	0.72461	0.73649	0.30775	0.38897	0.67106	0.69943	0.597179	0.69587	0.27447	0.66426	0.639526	0.2426	0.632647	0.60673	0.71374	0.54711	0.61129
r tabel	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329
HASIL	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	DROP	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	DROP	VALID	VALID	DROP	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID

Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25	Soal 26	Soal 27	Soal 28	Soal 29	Soal 30	Soal 31	Soal 32	Soal 33	Soal 34	Soal 35	Soal 36	Soal 37	Soal 38	Soal 39	Soal 40	Soal 41	Soal 42	Soal 43
1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0
1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0
0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1
0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0
1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1
1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0
1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0
0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1
1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0
1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1
1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1
1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0
0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1
16	18	17	16	23	15	19	21	18	15	22	18	20	21	18	18	20	17	19	18	18	23
0.61129	0.3437	0.57645	0.54424	0.58575	0.64853	0.32979	0.713743	0.301611	0.662761	0.30415	0.6418	0.33094	0.58214	0.645308	0.63779	0.22154	0.58698	0.491365	0.44891	0.547109	0.487177
0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329
VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	DROP	VALID	DROP	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	DROP	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID

Soal 44	Soal 45	Soal 46	Soal 47	Soal 48	Soal 49	Soal 50	Soal 51	Soal 52	Soal 53	Soal 54	Soal 55	Soal 56	Soal 57	Soal 58	Soal 59	Soal 60	Total
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	50
1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	16
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	59
1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	14
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	53
0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	14
0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	11
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	51
1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	19
0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	53
1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	16
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	59
0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	14
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	56
0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	12
0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	16
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	53
1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	20
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	16
0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	38
1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	23
0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	47
1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	19
0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	43
1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	25
0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	10
1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	36
1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	31
0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	25
0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	40
1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	25
0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	46
1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	24
1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	41
1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	24
22	18	19	20	21	17	22	17	22	18	19	20	19	18	18	20	22	
0.296957	0.41735	0.428139	0.29565	0.54657	0.653722	0.62429	0.66075	0.29696	0.642404	0.6309	0.54405	0.59621	0.6909	0.547109	0.22154	0.602706	
0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	
DROP	VALID	VALID	DROP	VALID	VALID	VALID	VALID	DROP	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	DROP	VALID	

BATAS ATAS (UPPER) KD 6.3

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
15	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
18	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
8	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	
23	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	
33	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	
25	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	
35	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1
31	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	
21	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	
28	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0
29	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	
26	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	
30	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1
	15	15	13	15	12	13	15	12	11	17	12	12	14	11	14	14	8	15	15	17	14	14	10	12	13	16	12	11	17	10	13	

32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	Total
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	59
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	59
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	56
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	53
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	53
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	53
1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	51
1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	50
0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	47
1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	46
0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	43
0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	41
1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	40
0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	38
0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	36
1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	31
1	0	1	0	0		1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	25
0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	25
12	15	11	16	14	13	11	13	14	13	14	14	12	11	12	11	16	14	16	13	12	16	16	15	13	15	14	11	17	



BATAS BAWAH (LOWER) KD 6.3

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
32	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	
34	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	
36	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	
22	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	
10	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	
19	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	
9	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
24	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	
2	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	
12	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	
17	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	
20	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	
6	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
14	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	
16	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	
27	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	
	7	4	5	5	8	1	3	10	5	4	2	4	3	9	3	2	6	2	3	4	4	2	8	5	3	7	3	8	4	8	2	10	

33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	Total
0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	25	
0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	24
0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	24
0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	23
0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21
0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	20
1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	19
0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	19
0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	16
0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	16
0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	16
1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	16
0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	14
0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	14
0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	14
0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	12
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	11
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	10
3	9	5	4	5	9	4	5	5	4	9	10	7	7	9	5	3	6	4	10	2	3	5	6	3	4	9	5	

## Taraf Kesukaran dan Daya Pembeda Soal KD 6.3

No. Soal	Jumlah			B/Js	Keterangan	Ba/Ja	Bb/Jb	Pa-Pb	Keterangan	Validitas	Keputusan
Soal 1	22	15	7	0.611	Mudah	0.833	0.389	0.4444	Baik	VALID	Dipakai
Soal 2	19	15	4	0.528	Sedang	0.833	0.222	0.6111	Baik	VALID	Dipakai
Soal 3	18	13	5	0.5	Sedang	0.722	0.278	0.4444	Baik	VALID	Dipakai
Soal 4	20	15	5	0.556	Sedang	0.833	0.278	0.5556	Baik	VALID	Dipakai
Soal 5	20	12	8	0.556	Sedang	0.667	0.444	0.2222	Cukup	VALID	Dipakai
Soal 6	14	13	1	0.389	Sukar	0.722	0.056	0.6667	Baik	VALID	Dipakai
Soal 7	18	15	3	0.5	Sedang	0.833	0.167	0.6667	Baik	VALID	Dipakai
Soal 8	22	12	10	0.611	Mudah	0.667	0.556	0.1111	Jelek	DROP	Dibuang
Soal 9	16	11	5	0.444	Sedang	0.611	0.278	0.3333	Cukup	VALID	Dipakai
Soal 10	21	17	4	0.583	Sedang	0.944	0.222	0.7222	Sangat Baik	VALID	Dipakai
Soal 11	14	12	2	0.389	Sukar	0.667	0.111	0.5556	Baik	VALID	Dipakai
Soal 12	16	12	4	0.444	Sedang	0.667	0.222	0.4444	Baik	VALID	Dipakai
Soal 13	17	14	3	0.472	Sedang	0.778	0.167	0.6111	Baik	VALID	Dipakai
Soal 14	20	11	9	0.556	Sedang	0.611	0.5	0.1111	Jelek	DROP	Dibuang
Soal 15	17	14	3	0.472	Sedang	0.778	0.167	0.6111	Baik	VALID	Dipakai
Soal 16	16	14	2	0.444	Sedang	0.778	0.111	0.6667	Baik	VALID	Dipakai
Soal 17	14	8	6	0.389	Sukar	0.444	0.333	0.1111	Jelek	DROP	Dibuang
Soal 18	17	15	2	0.472	Sedang	0.833	0.111	0.7222	Sangat Baik	VALID	Dipakai
Soal 19	18	15	3	0.5	Sedang	0.833	0.167	0.6667	Baik	VALID	Dipakai
Soal 20	21	17	4	0.583	Sedang	0.944	0.222	0.7222	Sangat Baik	VALID	Dipakai
Soal 21	18	14	4	0.5	Sedang	0.778	0.222	0.5556	Baik	VALID	Dipakai
Soal 22	16	14	2	0.444	Sedang	0.778	0.111	0.6667	Baik	VALID	Dipakai
Soal 23	18	10	8	0.5	Sedang	0.556	0.444	0.1111	Jelek	VALID	Dipakai
Soal 24	17	12	5	0.472	Sedang	0.667	0.278	0.3889	Cukup	VALID	Dipakai
Soal 25	16	13	3	0.444	Sedang	0.722	0.167	0.5556	Baik	VALID	Dipakai
Soal 26	23	16	7	0.639	Mudah	0.889	0.389	0.5	Baik	VALID	Dipakai
Soal 27	15	12	3	0.417	Sedang	0.667	0.167	0.5	Baik	VALID	Dipakai
Soal 28	19	11	8	0.528	Sedang	0.611	0.444	0.1667	Jelek	VALID	Dipakai
Soal 29	21	17	4	0.583	Sedang	0.944	0.222	0.7222	Sangat Baik	VALID	Dipakai
Soal 30	18	10	8	0.5	Sedang	0.556	0.444	0.1111	Jelek	DROP	Dibuang
Soal 31	15	13	2	0.417	Sedang	0.722	0.111	0.6111	Baik	VALID	Dipakai
Soal 32	22	12	10	0.611	Mudah	0.667	0.556	0.1111	Jelek	DROP	Dipakai
Soal 33	18	15	3	0.5	Sedang	0.833	0.167	0.6667	Baik	VALID	Dipakai
Soal 34	20	11	9	0.556	Sedang	0.611	0.5	0.1111	Jelek	VALID	Dipakai
Soal 35	21	16	5	0.583	Sedang	0.889	0.278	0.6111	Baik	VALID	Dipakai
Soal 36	18	14	4	0.5	Sedang	0.778	0.222	0.5556	Baik	VALID	Dipakai
Soal 37	18	13	5	0.5	Sedang	0.722	0.278	0.4444	Baik	VALID	Dipakai
Soal 38	20	11	9	0.556	Sedang	0.611	0.5	0.1111	Jelek	DROP	Dibuang
Soal 39	17	13	4	0.472	Sedang	0.722	0.222	0.5	Baik	VALID	Dipakai
Soal 40	19	14	5	0.528	Sedang	0.778	0.278	0.5	Baik	VALID	Dipakai
Soal 41	18	13	5	0.5	Sedang	0.722	0.278	0.4444	Baik	VALID	Dipakai
Soal 42	18	14	4	0.5	Sedang	0.778	0.222	0.5556	Baik	VALID	Dipakai
Soal 43	23	14	9	0.639	Mudah	0.778	0.5	0.2778	Cukup	VALID	Dipakai
Soal 44	22	12	10	0.611	Mudah	0.667	0.556	0.1111	Jelek	DROP	Dibuang
Soal 45	18	11	7	0.5	Sedang	0.611	0.389	0.2222	Cukup	VALID	Dipakai
Soal 46	19	12	7	0.528	Sedang	0.667	0.389	0.2778	Cukup	VALID	Dipakai
Soal 47	20	11	9	0.556	Sedang	0.611	0.5	0.1111	Jelek	DROP	Dibuang
Soal 48	21	16	5	0.583	Sedang	0.889	0.278	0.6111	Baik	VALID	Dipakai
Soal 49	17	14	3	0.472	Sedang	0.778	0.167	0.6111	Baik	VALID	Dipakai
Soal 50	22	16	6	0.611	Mudah	0.889	0.333	0.5556	Baik	VALID	Dipakai
Soal 51	17	13	4	0.472	Sedang	0.722	0.222	0.5	Baik	VALID	Dipakai
Soal 52	22	12	10	0.611	Mudah	0.667	0.556	0.1111	Jelek	DROP	Dibuang
Soal 53	18	16	2	0.5	Sedang	0.889	0.111	0.7778	Sangat Baik	VALID	Dipakai
Soal 54	19	16	3	0.528	Sedang	0.889	0.167	0.7222	Sangat Baik	VALID	Dipakai
Soal 55	20	15	5	0.556	Sedang	0.833	0.278	0.5556	Baik	VALID	Dipakai
Soal 56	19	13	6	0.528	Sedang	0.722	0.333	0.3889	Cukup	VALID	Dipakai
Soal 57	18	15	3	0.5	Sedang	0.833	0.167	0.6667	Baik	VALID	Dipakai
Soal 58	18	14	4	0.5	Sedang	0.778	0.222	0.5556	Baik	VALID	Dipakai
Soal 59	20	11	9	0.556	Sedang	0.611	0.5	0.1111	Jelek	DROP	Dibuang
Soal 60	22	17	5	0.611	Mudah	0.944	0.278	0.6667	Baik	VALID	Dipakai

**Reliabilitas Kompetensi Dasar 6.3**  
**(Materi Pengendalian Sosial)**

**Scale: ALL VARIABLES**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	10	100.0

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

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.857	48

### VALIDITAS KD 7.1

No	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Soal 21	Soal 22	Soal 23	
1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	
2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	
3	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
5	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	
6	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	
7	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	
8	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	
9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
10	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	
11	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	
12	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
14	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	
15	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	
16	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	
17	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
18	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	
19	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	
20	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
22	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	
23	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
24	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	
26	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	
27	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	
28	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	
29	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	
30	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	
31	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	
32	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	
33	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	
34	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	
35	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	
36	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	
Total	18	16	15	22	19	21	18	19	15	21	18	17	18	21	18	18	19	16	19	19	16	22	15	
r hitung	0.176	0.6113	0.6106	0.249	0.726	0.2521	0.56958	0.6547	0.6638	0.61313	0.2436	0.2686	0.3185	0.62073	0.6333	0.5059	0.30566	0.66781	0.65845	0.2606	0.67158	0.60255	0.18875	
r tabel	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	
HASIL	DROP	VALID	VALID	DROP	VALID	DROP	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	DROP	DROP	DROP	VALID	VALID	VALID	DROP	VALID	VALID	DROP	VALID	VALID	DROP

Soal 24	Soal 25	Soal 26	Soal 27	Soal 28	Soal 29	Soal 30	Soal 31	Soal 32	Soal 33	Soal 34	Soal 35	Soal 36	Soal 37	Soal 38	Soal 39	Soal 40	Soal 41	Soal 42	Soal 43	Soal 44	Soal 45	Soal 46
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0
0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1
1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1
1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1
0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0
1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1
1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1
0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0
1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1
1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1
0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0
0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1
1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0
1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1
0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0
1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1
16	18	15	17	16	16	18	16	18	13	17	19	16	18	17	17	16	15	14	17	18	21	20
0.07583	0.7607	0.299	0.6363	0.56601	0.30207	0.47965	0.70929	0.28854	0.57644	0.65511	0.654696	0.69044	0.66326	0.32109	0.6101	0.67158	0.29896	0.65422	0.576299	0.2521	0.252093	0.26729
0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329
DROP	VALID	DROP	VALID	VALID	DROP	VALID	VALID	DROP	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	DROP	VALID	VALID	DROP	VALID	VALID	DROP	DROP	DROP

Soal 47	Soal 48	Soal 49	Soal 50	Soal 51	Soal 52	Soal 53	Soal 54	Soal 55	Soal 56	Soal 57	Soal 58	Soal 59	Soal 60	Total
0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	10
0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	8
1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	59
0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	20
1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	15
1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	44
1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	11
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	53
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7
0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	38
0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	18
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	54
0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	26
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	52
0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	18
0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	14
0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	45
0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	11
0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	24
1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	48
0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	23
1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	49
0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	27
1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	48
0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	18
1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	18
1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	49
0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	27
0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	17
1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	30
0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	31
1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	36
0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	28
1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	32
0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	27
16	18	22	19	18	20	15	18	18	19	17	20	14	22	
0.58109	0.28479	0.63714	0.26063	0.23982	0.64812	0.7322	0.727	0.16863	0.62092	0.74519	0.24844	0.719558	0.30277	
0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	
VALID	DROP	VALID	DROP	DROP	VALID	VALID	VALID	DROP	VALID	VALID	DROP	VALID	DROP	

BATAS ATAS (UPPER)) KD 7.1

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1
15	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0
28	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1
7	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0
11	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
33	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0
35	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0
32	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1
31	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0
3	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1
34	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1
24	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1
	12	12	13	12	16	11	12	14	13	15	10	10	11	15	14	12	12	14	14	11	14	16	8	7	16	10	14	12	9	13	12	11



33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	Total
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	59
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	54
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	53
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	52
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	49
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	49
0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	48
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	48
0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	45
0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	44
1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	38
1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	36
1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	32
0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	31
1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	30
0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	28
0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	27
11	12	14	14	14	11	14	14	9	12	13	15	11	11	13	10	16	11	10	15	14	15	11	14	15	12	13	13	

BATAS BAWAH (LOWER) KD 7.1

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
29	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	
36	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	
14	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	
20	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	
22	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	
5	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	
12	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0
16	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	
26	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	
27	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	
30	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	
6	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	
17	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	
8	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	
19	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	
1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
10	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
	6	4	2	10	3	10	6	5	2	6	8	7	7	6	4	6	7	2	5	8	2	6	7	9	2	5	3	4	7	5	4	

32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	Total	
1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	27	
1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	27	
0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	26	
1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	24	
1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	23	
0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	20	
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	18	
1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	18
1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	18	
0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	18	
0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	17
0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	15
0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	14
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	11
0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	11
0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	10	
1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	8	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7	
7	2	5	5	2	4	6	3	2	6	2	4	3	10	9	3	8	6	8	8	5	1	3	7	5	2	8	1	9		

## Taraf Kesukaran dan Daya Pembeda Soal KD 7.1

No. Soal				B/Js	Keterangan	Ba/Ja	Bb/Jb	Pa-Pb	Keterangan	Validitas	Keputusan
Soal 1	18	12	6	0.44444	Sedang	0.667	0.333	0.3333	Cukup	VALID	Dipakai
Soal 2	16	12	4	0.41667	Sedang	0.722	0.222	0.5	Baik	VALID	Dipakai
Soal 3	15	13	2	0.61111	Mudah	0.667	0.111	0.5556	Baik	VALID	Dipakai
Soal 4	22	12	10	0.52778	Sedang	0.889	0.556	0.3333	Cukup	DROP	Dibuang
Soal 5	19	16	3	0.58333	Sedang	0.611	0.167	0.4444	Baik	VALID	Dipakai
Soal 6	21	11	10	0.5	Sedang	0.667	0.556	0.1111	Jelek	DROP	Dibuang
Soal 7	18	12	6	0.52778	Sedang	0.778	0.333	0.4444	Baik	VALID	Dipakai
Soal 8	19	14	5	0.41667	Sedang	0.722	0.278	0.4444	Baik	VALID	Dipakai
Soal 9	15	13	2	0.58333	Sedang	0.833	0.111	0.7222	Sangat Baik	VALID	Dipakai
Soal 10	21	15	6	0.5	Sedang	0.556	0.333	0.2222	Cukup	VALID	Dipakai
Soal 11	18	10	8	0.47222	Sedang	0.556	0.444	0.1111	Jelek	DROP	Dibuang
Soal 12	17	10	7	0.5	Sedang	0.611	0.389	0.2222	Cukup	DROP	Dibuang
Soal 13	18	11	7	0.58333	Sedang	0.833	0.389	0.4444	Baik	DROP	Dibuang
Soal 14	21	15	6	0.5	Sedang	0.778	0.333	0.4444	Baik	VALID	Dipakai
Soal 15	18	14	4	0.5	Sedang	0.667	0.222	0.4444	Baik	VALID	Dipakai
Soal 16	18	12	6	0.52778	Sedang	0.667	0.333	0.3333	Cukup	VALID	Dipakai
Soal 17	19	12	7	0.44444	Sedang	0.778	0.389	0.3889	Cukup	DROP	Dibuang
Soal 18	16	14	2	0.52778	Sedang	0.778	0.111	0.6667	Baik	VALID	Dipakai
Soal 19	19	14	5	0.52778	Sedang	0.611	0.278	0.3333	Cukup	VALID	Dipakai
Soal 20	19	11	8	0.44444	Sedang	0.778	0.444	0.3333	Cukup	DROP	Dibuang
Soal 21	16	14	2	0.61111	Mudah	0.889	0.111	0.7778	Sangat Baik	VALID	Dipakai
Soal 22	22	16	6	0.41667	Sedang	0.444	0.333	0.1111	Jelek	VALID	Dipakai
Soal 23	15	8	7	0.44444	Sedang	0.389	0.389	0	Jelek	DROP	Dibuang
Soal 24	16	7	9	0.5	Sedang	0.889	0.5	0.3889	Cukup	DROP	Dibuang
Soal 25	18	16	2	0.41667	Sedang	0.556	0.111	0.4444	Baik	VALID	Dipakai
Soal 26	15	10	5	0.47222	Sedang	0.778	0.278	0.5	Baik	DROP	Dibuang
Soal 27	17	14	3	0.44444	Sedang	0.667	0.167	0.5	Baik	VALID	Dipakai
Soal 28	16	12	4	0.44444	Sedang	0.5	0.222	0.2778	Cukup	VALID	Dipakai
Soal 29	16	9	7	0.5	Sedang	0.722	0.389	0.3333	Cukup	DROP	Dibuang
Soal 30	18	13	5	0.44444	Sedang	0.667	0.278	0.3889	Cukup	VALID	Dipakai
Soal 31	16	12	4	0.5	Sedang	0.611	0.222	0.3889	Cukup	VALID	Dipakai
Soal 32	18	11	7	0.36111	Sukar	0.611	0.389	0.2222	Cukup	DROP	Dibuang
Soal 33	13	11	2	0.47222	Sedang	0.667	0.111	0.5556	Baik	VALID	Dipakai
Soal 34	17	12	5	0.52778	Sedang	0.778	0.278	0.5	Baik	VALID	Dipakai
Soal 35	19	14	5	0.44444	Sedang	0.778	0.278	0.5	Baik	VALID	Dipakai
Soal 36	16	14	2	0.5	Sedang	0.778	0.111	0.6667	Baik	VALID	Dipakai
Soal 37	18	14	4	0.47222	Sedang	0.611	0.222	0.3889	Cukup	VALID	Dipakai
Soal 38	17	11	6	0.47222	Sedang	0.778	0.333	0.4444	Baik	DROP	Dibuang
Soal 39	17	14	3	0.44444	Sedang	0.778	0.167	0.6111	Baik	VALID	Dipakai
Soal 40	16	14	2	0.41667	Sedang	0.5	0.111	0.3889	Cukup	VALID	Dipakai
Soal 41	15	9	6	0.38889	Sukar	0.667	0.333	0.3333	Cukup	DROP	Dibuang
Soal 42	14	12	2	0.47222	Sedang	0.722	0.111	0.6111	Baik	VALID	Dipakai
Soal 43	17	13	4	0.5	Sedang	0.833	0.222	0.6111	Baik	VALID	Dipakai
Soal 44	18	15	3	0.58333	Sedang	0.611	0.167	0.4444	Baik	DROP	Dibuang
Soal 45	21	11	10	0.55556	Sedang	0.611	0.556	0.0556	Jelek	DROP	Dibuang
Soal 46	20	11	9	0.44444	Sedang	0.722	0.5	0.2222	Cukup	DROP	Dibuang
Soal 47	16	13	3	0.5	Sedang	0.556	0.167	0.3889	Cukup	VALID	Dipakai
Soal 48	18	10	8	0.61111	Mudah	0.889	0.444	0.4444	Baik	DROP	Dibuang
Soal 49	22	16	6	0.52778	Sedang	0.611	0.333	0.2778	Cukup	VALID	Dipakai
Soal 50	19	11	8	0.5	Sedang	0.556	0.444	0.1111	Jelek	DROP	Dibuang
Soal 51	18	10	8	0.55556	Sedang	0.833	0.444	0.3889	Cukup	DROP	Dibuang
Soal 52	20	15	5	0.41667	Sedang	0.778	0.278	0.5	Baik	VALID	Dipakai
Soal 53	15	14	1	0.5	Sedang	0.833	0.056	0.7778	Sangat Baik	VALID	Dipakai
Soal 54	18	15	3	0.5	Sedang	0.611	0.167	0.4444	Baik	VALID	Dipakai
Soal 55	18	11	7	0.52778	Sedang	0.778	0.389	0.3889	Cukup	DROP	Dibuang
Soal 56	19	14	5	0.47222	Sedang	0.833	0.278	0.5556	Baik	VALID	Dipakai
Soal 57	17	15	2	0.55556	Sedang	0.667	0.111	0.5556	Baik	VALID	Dipakai
Soal 58	20	12	8	0.38889	Sukar	0.722	0.444	0.2778	Cukup	DROP	Dibuang
Soal 59	14	13	1	0.61111	Mudah	0.722	0.056	0.6667	Baik	VALID	Dipakai
Soal 60	22	13	9	0	Sukar	0	0.5	-0.5	Jelek	DROP	Dibuang

**Reliabilitas Kompetensi Dasar 7.1**  
**(Materi Ketenagakerjaan)**

**Scale: ALL VARIABLES**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	10	100.0

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

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.792	37

Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol						
			KD 6.3			
Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol		
Nama	Pretest	Posttest		Nama	Pretest	Posttest
1	70	85		1	52	68
2	65	88		2	40	62
3	60	82		3	65	65
4	48	91		4	48	57
5	57	80		5	38	62
6	70	82		6	50	68
7	68	85		7	31	57
8	62	80		8	62	62
9	51	85		9	68	68
10	57	82		10	54	74
11	48	88		11	42	68
12	68	80		12	62	70
13	57	82		13	51	71
14	48	77		14	66	64
15	45	88		15	54	82
16	48	80		16	45	74
17	54	94		17	51	58
18	45	91		18	40	64
19	34	88		19	31	71
20	48	85		20	50	70
21	37	77		21	42	60
22	45	88		22	52	57
23	48	82		23	48	74
24	51	78		24	64	82
25	48	91		25	42	66
26	54	74		26	51	74
27	68	91		27	60	64
28	40	77		28	34	70
29	54	91		29	48	82
30	51	78		30	56	51
31	68	94		31	42	60
32	60	65		32	50	82
33	54	88		33	66	76
34	54	91		34	65	70
35	34	85		35	42	72
36	54	88		36	52	70
Rata-rata	53.41667	84.19444		Rata-rata	50.38889	67.91667

Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol						
			KD 7.1			
Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol		
Nama	Pretest	Posttest		Nama	Pretest	Posttest
1	52	86		1	37	68
2	70	84		2	34	68
3	58	86		3	51	74
4	68	80		4	45	60
5	70	86		5	54	68
6	60	82		6	34	67
7	64	82		7	54	65
8	68	76		8	40	70
9	52	68		9	42	60
10	48	90		10	45	67
11	52	82		11	40	66
12	64	90		12	45	70
13	58	86		13	40	72
14	60	88		14	37	75
15	58	90		15	54	66
16	64	74		16	54	74
17	50	88		17	51	76
18	40	82		18	45	58
19	40	74		19	51	64
20	64	86		20	48	70
21	52	84		21	37	58
22	66	88		22	54	64
23	46	86		23	42	72
24	42	84		24	34	66
25	42	90		25	40	76
26	58	84		26	57	71
27	56	76		27	60	70
28	56	78		28	45	84
29	54	86		29	65	65
30	52	90		30	51	86
31	40	84		31	34	68
32	60	74		32	34	84
33	42	71		33	50	75
34	48	78		34	53	70
35	52	86		35	54	71
36	70	80		36	68	78
Rata-rata	55.44444	82.75		Rata-rata	68.58824	69.88889

**Perhitungan Daftar Distribusi Skor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol  
Pretest dan Posttest Kompetensi Dasar 6.3**

1. N = 144
2. Rentang =  $94 - 31 = 63$
3. Banyak Kelas Interval =  $1 + 3.3 (\log 144)$   
=  $8.122 = 8$
4. Panjang Kelas Interval =  $63/8 = 8$
5. Tabel Distribusi Frekuensi

No	Skor Nilai	Pretest			Posttest		
		F	FK	%	F	FK	%
1.	31 – 38	7	7	10%	0	-	-
2.	39 – 46	12	19	17%	0	-	-
3.	47 – 54	30	49	41%	1	1	1%
4.	55 – 62	10	59	14%	9	10	13%
5.	63 – 70	13	72	18%	15	25	21%
6.	71 – 78	0	-	-	14	39	19%
7.	79 – 86	0	-	-	18	57	25%
8.	87 – 94	0	-	-	15	72	21%

**Perhitungan Daftar Distribusi Skor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol  
Pretest dan Posttest Kompetensi Dasar 7.1**

1. N = 144
2. Rentang =  $90 - 34 = 56$
3. Banyak Kelas Interval =  $1 + 3.3 (\log 144)$   
=  $8.122 = 8$
4. Panjang Kelas Interval =  $56/8 = 7$
5. Tabel Distribusi Frekuensi

No.	Skor Nilai	Pretest			Posttest		
		F	FK	%	F	FK	%
1.	34 – 40	15	15	21%	0	-	-
2.	41 – 47	11	26	15%	0	-	-
3.	48 – 54	23	49	32%	0	-	-
4.	55 – 61	11	60	15%	4	4	6%
5.	62 – 68	9	69	13%	14	18	19%
6.	69 – 75	3	72	4%	17	35	24%
7.	76 – 82	0	-	-	13	48	18%
8.	83 – 90	0	-	-	24	72	37%



## Uji Normalitas Kelas Eksperimen KD 6.3

### 1. Mencari Residualnya terlebih dahulu

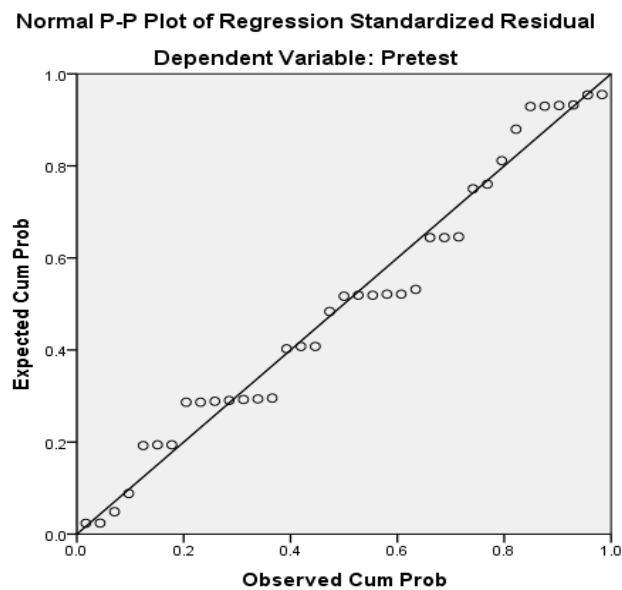
#### a. *Pretest*

#### Regression

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	53.05	53.59	53.41	.113	37
Residual	-19.475	16.635	.000	9.682	37
Std. Predicted Value	-3.106	1.588	.000	1.000	37
Std. Residual	-1.983	1.694	.000	.986	37

a. Dependent Variable: Pretest

#### Charts

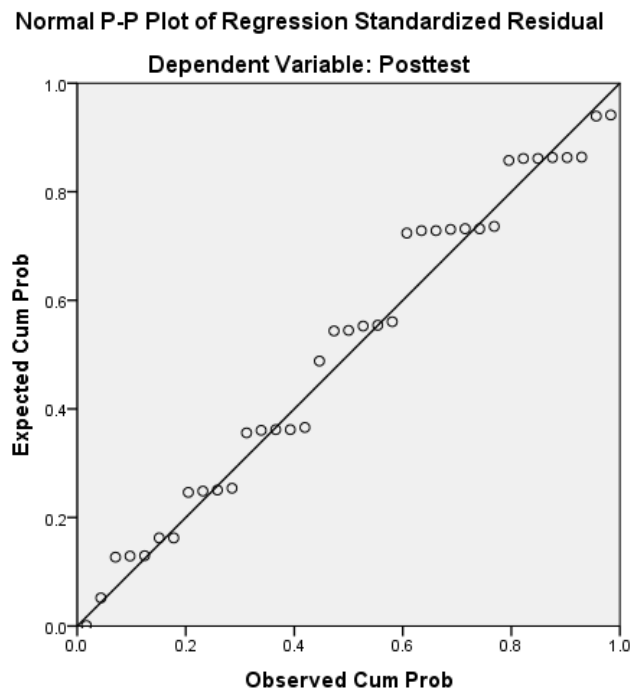


```
REGRESSION
/MISSING LISTWISE
/STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA
/CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10)
/NOORIGIN
/DEPENDENT Posttest
/METHOD=ENTER Pretest
/RESIDUALS NORMPROB(ZRESID)
/SAVE RESID.
```

b. *Posttest***Regression**

Residuals Statistics <sup>a</sup>					
	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	84.04	84.31	84.19	.072	36
Residual	-19.238	9.806	.000	6.177	36
Std. Predicted Value	-2.004	1.714	.000	1.000	36
Std. Residual	-3.071	1.565	.000	.986	36

a. Dependent Variable: Posttest

**Charts**

```

NPAR TESTS
  /K-S (NORMAL)=RES_1 RES_2
  /MISSING ANALYSIS.

```

## 2. Uji Normalitas KD 6.3

### NPar Tests

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>			
		Unstandardized Residual	Unstandardized Residual
N		37	37
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7	0E-7
	Std. Deviation	9.68168089	6.17676667
	Absolute	.116	.132
Most Extreme Differences	Positive	.116	.079
	Negative	-.095	-.132
Kolmogorov-Smirnov Z		.709	.804
Asymp. Sig. (2-tailed)		.697	.538

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

## Uji-t Kelas Eksperimen KD 6.3

### T-Test

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	53.42	36	9.819	1.637
	Posttest	84.19	36	6.265	1.044

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	36	.012	.946

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-30.778	11.586	1.931	-34.698	-26.858	-15.939	35	.000

## Uji Normalitas Kelas Eksperimen KD 7.1

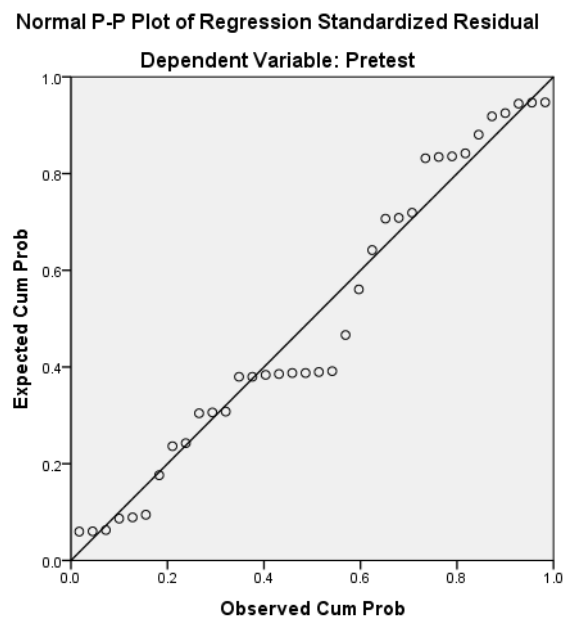
### 1. Mencari residualnya terlebih dahulu

#### a. *Pretest*

### Regression

Residuals Statistics <sup>a</sup>					
	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	54.36	54.90	54.72	.140	36
Residual	-14.752	15.344	.000	9.333	36
Std. Predicted Value	-2.544	1.250	.000	1.000	36
Std. Residual	-1.558	1.620	.000	.986	36

a. Dependent Variable: Pretest



```
REGRESSION
/MISSING LISTWISE
/STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA
/CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10)
/NOORIGIN
/DEPENDENT Posttest
/METHOD=ENTER Pretest
/RESIDUALS NORMPROB(ZRESID)
/SAVE RESID.
```

**b. Posttest**

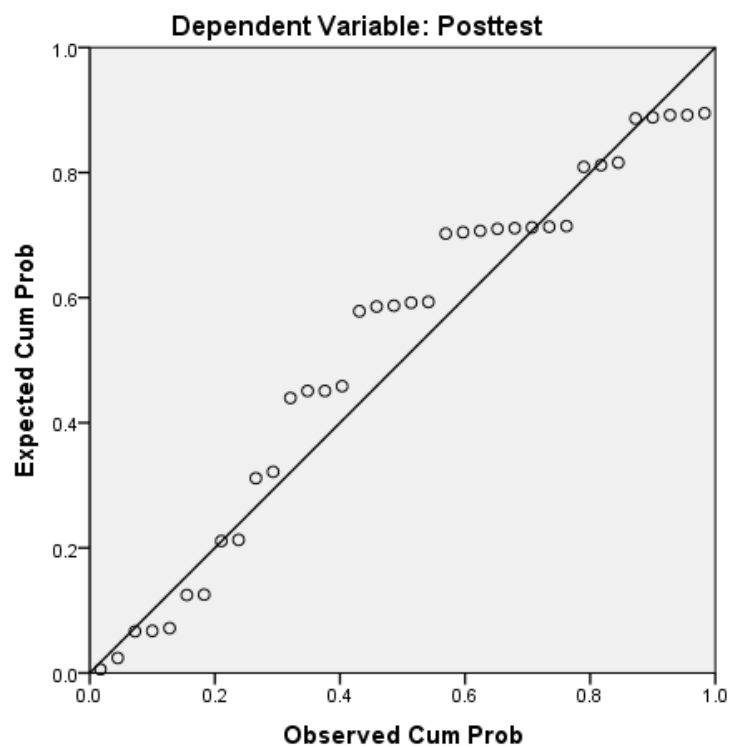
**Regression**

Residuals Statistics <sup>a</sup>					
	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	82.61	82.89	82.75	.087	36
Residual	-14.874	7.369	.000	5.798	36
Std. Predicted Value	-1.577	1.637	.000	1.000	36
Std. Residual	-2.529	1.253	.000	.986	36

a. Dependent Variable: Posttest

**Charts**

**Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual**



```

NPAR TESTS
  /K-S (NORMAL)=RES_1 RES_2
  /MISSING ANALYSIS.

```

## 2. Uji Normalitas KD 7.1

### NPar Tests

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	Unstandardized Residual
N		36	36
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7	0E-7
	Std. Deviation	9.33278702	5.79774247
Most Extreme Differences	Absolute	.166	.163
	Positive	.166	.102
	Negative	-.113	-.163
Kolmogorov-Smirnov Z		.993	.977
Asymp. Sig. (2-tailed)		.277	.295

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

## Uji-t Kelas Eksperimen KD 7.1

### T-Test

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	54.72	36	9.334	1.556
	Posttest	82.75	36	5.798	.966

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	36	.015	.931

**Paired Samples Test**

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-28.028	10.914	1.819	-31.721	-24.335	-15.408	.000	



## Uji Normalitas Kelas Kontrol KD 6.3

### 1. Mencari Residualnya terlebih dahulu

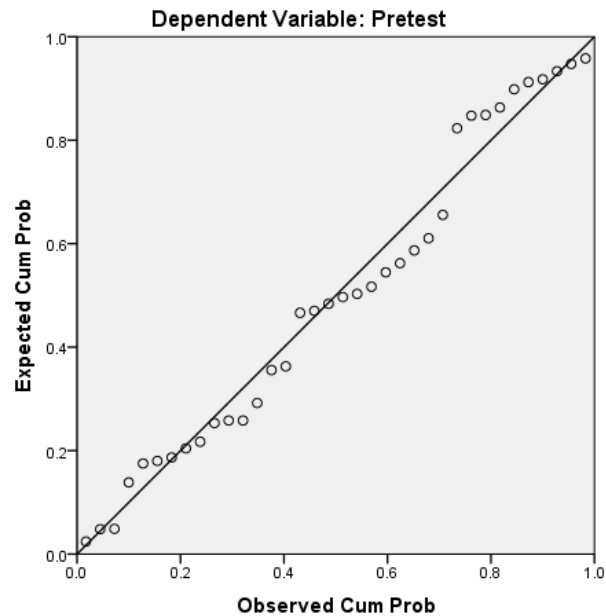
#### a. *Pretest*

#### Regression

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	46.57	53.57	50.39	1.747	36
Residual	-20.085	17.592	.000	10.028	36
Std. Predicted Value	-2.187	1.820	.000	1.000	36
Std. Residual	-1.974	1.729	.000	.986	36

a. Dependent Variable: Pretest

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



REGRESSION

```

/MISSING LISTWISE
/STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA
/CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10)
/NOORIGIN
/DEPENDENT Posttest
/METHOD=ENTER Pretest
/RESIDUALS NORMPROB(ZRESID)
/SAVE RESID.

```

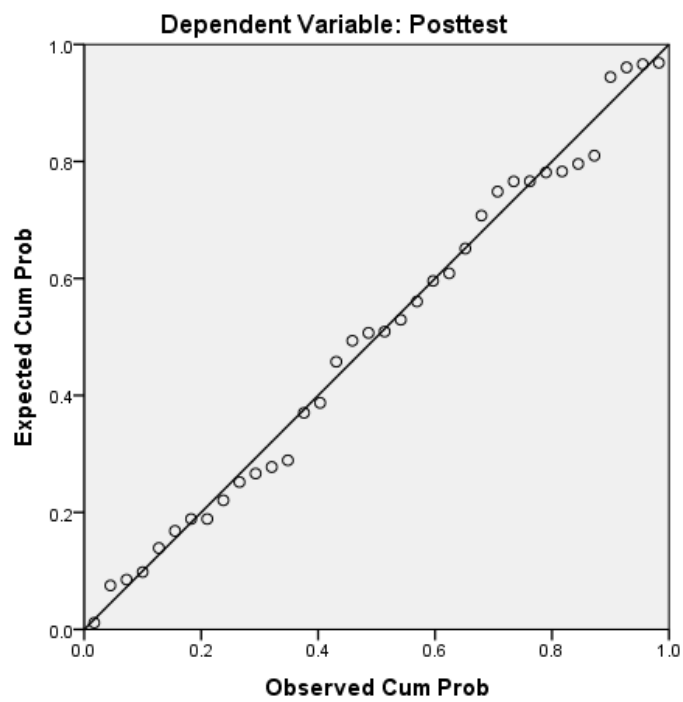
*b. Posttest*

## Regression

Residuals Statistics <sup>a</sup>					
	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	65.39	70.21	67.92	1.328	36
Residual	-17.649	14.395	.000	7.621	36
Std. Predicted Value	-1.905	1.730	.000	1.000	36
Std. Residual	-2.282	1.862	.000	.986	36

a. Dependent Variable: Posttest

### Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



## Charts

```

NPAR TESTS
  /K-S (NORMAL) =RES_1 RES_2
  /MISSING ANALYSIS.

```

## 2. Uji Normalitas KD 6.3

### NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	Unstandardized Residual
N		36	36
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7	0E-7
	Std. Deviation	10.02806867	7.62142590
Most Extreme Differences	Absolute	.104	.076
	Positive	.083	.076
	Negative	-.104	-.058
Kolmogorov-Smirnov Z		.626	.453
Asymp. Sig. (2-tailed)		.828	.986

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

### Uji-t Kelas Kontrol KD 6.3

#### T-Test

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	50.39	36	10.179	1.697
	Posttest	67.92	36	7.736	1.289

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	36	.172	.317

**Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-17.528	11.680	1.947	-21.480	-13.576	-9.004	35	.000

## Uji Normalitas Kelas Kontrol KD 7.1

### 1. Mencari Residualnya terlebih dahulu

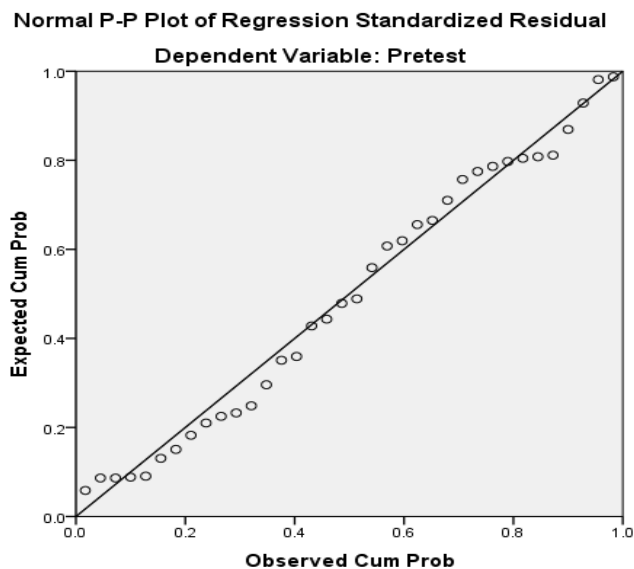
#### a. *Pretest*

### Regression

Residuals Statistics <sup>a</sup>					
	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	45.25	48.52	46.64	.779	36
Residual	-14.282	20.417	.000	8.981	36
Std. Predicted Value	-1.776	2.407	.000	1.000	36
Std. Residual	-1.567	2.241	.000	.986	36

a. Dependent Variable: Pretest

### Charts

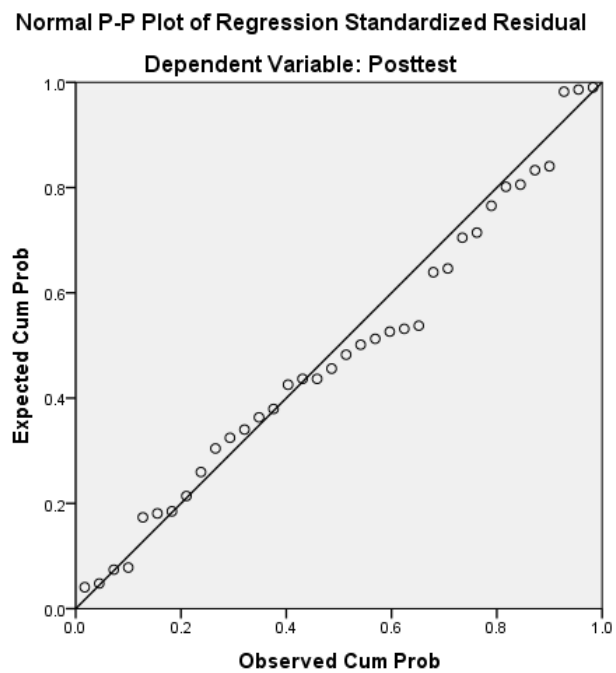


```
REGRESSION
/MISSING LISTWISE
/STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA
/CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10)
/NOORIGIN
/DEPENDENT Posttest
/METHOD=ENTER Pretest
/RESIDUALS NORMPROB(ZRESID)
/SAVE RESID.
```

*b. Posttest***Regression**

Residuals Statistics <sup>a</sup>					
	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	69.08	71.26	69.89	.579	36
Residual	-11.784	15.831	.000	6.667	36
Std. Predicted Value	-1.402	2.370	.000	1.000	36
Std. Residual	-1.742	2.340	.000	.986	36

a. Dependent Variable: Posttest

**Charts**

```

NPAR TESTS
  /K-S (NORMAL)=RES_1 RES_2
  /MISSING ANALYSIS.

```

## 2. Uji Normalitas KD 7.1

### NPar Tests

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	Unstandardized Residual
N		36	36
Normal	Mean	0E-7	0E-7
Parameters <sup>a,b</sup>	Std. Deviation	8.98100434	6.66727322
Most Extreme	Absolute	.088	.129
Differences	Positive	.088	.129
	Negative	-.066	-.067
Kolmogorov-Smirnov Z		.527	.771
Asymp. Sig. (2-tailed)		.944	.592

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

## Uji-t Kelas Kontrol KD 7.1

### T-Test

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	46.64	36	9.015	1.502
	Posttest	69.89	36	6.692	1.115

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	36	.086	.616

**Paired Samples Test**

		Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-23.250	10.753	1.792	-26.888	-19.612	-12.973	35	.000



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 18 Jakarta
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester	: VIII / 2 Dua)
Materi Pokok	: Pengendalian Sosial
Sub Materi Pokok	: Macam-macam Pengendalian Sosial, Tahapan Pengendalian Sosial, Bentuk Pengendalian Sosial, dan Peran Lembaga Dalam Pengendalian Sosial
Alokasi Waktu	: 4 Jam Pelajaran ( 2 X Pertemuan )

### A. Standar Kompetensi

6. Memahami Pranata dan Penyimpangan Sosial

### B. Kompetensi Dasar

6.3 Mendeskripsikan Pengendalian penyimpangan social

### C. Indikator

1. Mengidentifikasi macam-macam pengendalian penyimpangan sosial.
2. Menentukan tahap-tahap pengendalian sosial.
3. Menguraikan jenis-jenis pengendalian sosial
4. Menganalisis sifat-sifat penyimpangan sosial
5. Mengidentifikasi bentuk-bentuk pengendalian sosial
6. Menguraikan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial.

### D. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat :

1. Memberikan definisi mengenai penyimpangan sosial
2. Menguraikan penyebab terjadinya penyimpangan sosial
3. Mengidentifikasi macam-macam pengendalian penyimpangan sosial.
4. Menentukan tahap-tahap pengendalian sosial
5. Menguraikan jenis-jenis pengendalian sosial
6. Menganalisis sifat-sifat penyimpangan sosial yang terdapat di lingkungan masyarakat
7. Mengidentifikasi bentuk-bentuk pengendalian sosial
8. Menguraikan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial

**E. Materi Pembelajaran**

1. Macam-macam pengendalian penyimpangan sosial.
2. Tahap-tahap pengendalian sosial
3. Jenis-jenis pengendalian sosial
4. Sifat-sifat pengendalian sosial
5. Bentuk-bentuk pengendalian sosial
6. Peran lembaga-lembaga pengendalian sosial

**F. Metode Pembelajaran**

1. Model pembelajaran *discovery learning*
2. Metode *game edukatif*

**G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran****Pertemuan 1 (Macam-macam Pengendalian Sosial)**

<b>KEGIATAN</b>	<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>	<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam</li> <li>2. Absensi siswa</li> <li>3. Berdoa</li> <li>4. Apersepsi : jelaskan pengendalian sosial</li> <li>5. Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<b>10 Menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Stimulation</i> (Stimulasi/pemberian ransangan) <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Memberi motivasi kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.</li> <li>b. Guru mengaitkan adanya kaitan antara hubungan sosial dengan pengendalian sosial.</li> </ol> </li> <li>2. <i>Problem Statemen</i> (Pertanyaan/identifikasi masalah) <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menanyakan kepada siswa pengertian dari pengendalian sosial</li> <li>b. Guru membagi siswa kedalam kelompok belajar.</li> </ol> </li> <li>3. <i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data) <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membagi siswa kedalam 3 kelompok besar, masing-masing kelompok terdiri dari 11-12 orang.</li> <li>b. Guru menjelaskan tata tertib dan langkah-langkah permainan ular tangga.</li> <li>c. Guru memberikan siswa untuk memilih salah satu dari kelompoknya untuk</li> </ol> </li> </ol>	<b>60 Menit</b>

	<p>dijadikan wakil atau pemimpin permainan ular tangga.</p> <p>d. Setelah wakil dari setiap kelompok berkumpul di papan bidik ular tangga mereka harus melakukan hompipa untuk menentukan kelompok mana yang akan bermain, pertama, kedua, dan ketiga.</p> <p>e. Siswa yang mendapatkan urutan pertama dalam permainan ular tangga, maka dialah yang melempar dadu pertama, setelah itu pelemparan dadu dilakukan secara bergantian dan berjalan sesuai angka dadu yang telah dilemparnya.</p> <p>f. Bagi kelompok yang mencapai puncak terlebih dahulu dan mendapat poin yang banyak, maka dia adalah pemenangnya.</p> <p>4. <i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)</p> <p>a. Kelompok yang dapat menjawab diberikan poin 10, bagi kelompok yang salah menjawab akan mendapatkan -5. Apabila ada kelompok yang tidak mematuhi peraturan yang ada dan mencoba mencontek, maka akan diberikan -5.</p> <p>5. <i>Verification</i> (Pembuktian)</p> <p>a. Kelompok yang memperoleh nilai tertinggi menjadi pemenang dalam permainan untuk materi macam-macam pengendalian sosial.</p>	
<b>Penutup</b>	<p>1. Kesimpulan Guru dan siswa membuat kesimpulan mengenai materi pembelajaran.</p> <p>2. Refleksi</p> <p>a. Peserta didik menyampaikan pendapat tentang proses kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.</p> <p>b. Peserta didik menyampaikan pendapat tentang pentingnya mempelajari materi ini didalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3. Evaluasi Sebutkan pengendalian sosial berdasarkan waktu pelaksanaannya!</p>	10 Menit

	<p>4. Menyampaikan materi yang akan datang yaitu : Bentuk-bentuk dan peran lembaga social dalam pengendalian sosial.</p>	
--	--	--

#### H. Sumber Belajar

1. Buku Teks IPS kelas VIII tahun 2008. Jakarta: Kemendikbud Indonesia.  
Fattah, Sanusi dkk. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTS Kelas VIII. Jakarta:  
Pusat Perbukuan Departemen Nasional Hlm. 280-293 (Macam-macam Pengendalian Sosial, Tahapan Pengendalian Sosial, dan Bentuk pengendalian Sosial)
2. Alfiryono dkk. 2006. Lembar Kerja Siswa (Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP dan sederajat Kelas VIII Semester 2. Jakarta: Media Kreasi Hlm. 30 – 43  
(Pranata Sosial dan Penyimpangan Sosial)

#### I. Media Pembelajaran

1. Media:
  - Spanduk Ular Tangga
  - Mata dadu ular tangga

#### J. Penilaian

- a. Teknik Penilaian :
  - Tes tertulis
- b. Bentuk Instrumen
  - Tes uraian
- c. Contoh Instrumen
  - Contoh tes uraian
    1. Jelaskan pengertian pengendalian sosial?
    2. Sebutkan pengendalian sosial berdasarkan waktu pelaksanaannya?
    3. Sebutkan pengendalian sosial berdasarkan cara perlakuannya?
    4. Sebutkan pengendalian sosial berdasarkan pelakunya?
    5. Sebutkan bentuk pengendalian sosial?

**Pertemuan 2 (Tahapan Pengendalian Sosial)**

<b>KEGIATAN</b>	<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>	<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam</li> <li>2. Absensi siswa</li> <li>3. Berdoa</li> <li>4. Apersepsi : jelaskan pengendalian sosial</li> <li>5. Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<b>10 Menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Stimulation</i> (Stimulasi/pemberian ransangan)               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Memberi motivasi kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.</li> <li>b. Guru mengaitkan adanya kaitan antara hubungan sosial dengan pengendalian sosial</li> </ol> </li> <li>2. <i>Problem Statemen</i> (Pertanyaan/identifikasi masalah)               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menanyakan kepada siswa tahapan pengendalian sosial.</li> <li>b. Guru membagi siswa kedalam kelompok belajar</li> </ol> </li> <li>3. <i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membagi siswa kedalam 3 kelompok besar, masing-masing kelompok terdiri dari 11-12 orang.</li> <li>b. Guru menjelaskan tata tertib dan langkah-langkah permainan ular tangga.</li> <li>c. Guru memberikan siswa untuk memilih salah satu dari kelompoknya untuk dijadikan wakil atau pemimpin permainan ular tangga.</li> <li>d. Setelah wakil dari setiap kelompok berkumpul di papan bidik ular tangga mereka harus melakukan hompipa untuk menentukan kelompok mana yang akan bermain, pertama, kedua, dan ketiga.</li> <li>e. Siswa yang mendapatkan urutan pertama dalam permainan ular tangga, maka dialah yang melempar dadu terlebih dahulu, setelah itu pelemparan dadu dilakukan secara bergantian dan berjalan sesuai angka dadu yang telah</li> </ol> </li> </ol>	<b>60 Menit</b>

	<p>dilemparnya.</p> <p>f. Bagi kelompok yang mencapai puncak terlebih dahulu dan mendapat poin yang banyak, maka dia adalah pemenangnya.</p> <p>4. <i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)</p> <p>a. Kelompok yang dapat menjawab diberikan poin 10, bagi kelompok yang salah menjawab akan mendapatkan -5. Apabila ada kelompok yang tidak mematuhi peraturan yang ada dan mencoba mencontek, maka akan diberikan -5.</p> <p>5. <i>Verification</i> (Pembuktian)</p> <p>b. Kelompok yang memperoleh nilai tertinggi menjadi pemenang dalam permainan untuk materi tahapan pengendalian sosial.</p>	
<b>Penutup</b>	<p>1. Kesimpulan Guru dan siswa membuat kesimpulan mengenai materi pembelajaran.</p> <p>2. Refleksi</p> <p>c. Peserta didik menyampaikan pendapat tentang proses kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.</p> <p>d. Peserta didik menyampaikan pendapat tentang pentingnya mempelajari materi ini didalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3. Evaluasi Sebutkan tiga tahap pengendalian sosial</p> <p>4. Menyampaikan materi yang akan datang yaitu : Ketenagakerjaan.</p>	10 Menit

### K. Sumber Belajar

1. Buku Teks IPS kelas VIII tahun 2008. Jakarta: Kemendikbud Indonesia.  
Fattah, Sanusi dkk. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTS Kelas VIII. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional Hlm. 280-293 (Macam-macam Pengendalian Sosial, Tahapan Pengendalian Sosial, dan Bentuk pengendalian Sosial)
2. Alfiryono dkk. 2006. Lembar Kerja Siswa (Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP dan sederajat Kelas VIII Semester 2. Jakarta: Media Kreasi Hlm. 30 – 43 (Pranata Sosial dan Penyimpangan Sosial)

## L. Media Pembelajaran

1. Media:
  - Spanduk Ular Tangga
  - Mata dadu ular tangga

## M. Penilaian

- a. Teknik Penilaian :
  - Tes tertulis
- b. Bentuk Instrumen
  - Tes uraian
  - Tes Pilihan Ganda (PG)
- c. Contoh Instrumen
  - Contoh tes uraian
    1. Sebutkan tahapan pengendalian sosial?
    2. Jelaskan tahap penekanan sosial?
    3. Sebutkan dan jelaskan tahap pendekatan kekuatan?
    4. Jelaskan peran lembaga keluarga dalam pengendalian sosial?
    5. Jelaskan peran lembaga ekonomi dalam pengendalian sosial?
  - Contoh tes Pilihan Ganda (PG)
    1. Salah satu alat pengendalian sosial informal adalah gosip atau desas-desus hal tersebut bermaksud.....
 

A. Mengusir	C. Menertawakan
B. Mengucilkan	D. Mempermalukan
    2. Bentuk pengendalian sosial yang memiliki sifat tegas dan nyata secara efektif digunakan sebagai pengendalian sosial adalah...
 

A. Hukuman	C. Agama
B. Gosip	D. Teguran
    3. Seorang ibu melarang anaknya mengendarai kendaraan dengan menggebut di jalan, supaya tidak terjadi kecelakaan. Larangan ibu terhadap anaknya tersebut termasuk cakupan pengendalian sosial, yaitu....
 

A. Pengawasan individu terhadap individu lain
B. Pengawasan dari individu terhadap dari kelompok
C. Pengawasan kelompok terhadap individu
D. Pengawasan kelompok terhadap kelompok
    4. Pranata yang memiliki peran besar dalam membentuk karakter individu adalah pranata....
 

A. Agama	C. Keluarga
B. Pendidikan	D. Ekonomi
    5. Masyarakat dikenalkan pada bentuk-bentuk penyimpangan sosial beserta sanksinya merupakan tahapan pengendalian sosial berupa.....
 

A. Penekanan sosial	C. Disintegrasi
B. Sosialisasi	D. Akomodasi

**Mengetahui**  
**Guru Mata Pelajaran IPS**

**Jakarta, .... Maret 2017**

**Pelaksana**

**(Tri Widayati, S.Pd)**  
**NIP.196611222008012012**

**(Rina Listiawati)**  
**NIM. 4915131410**

**Mengetahui**  
**Kepala SMP Negeri 18 Jakarta**

**(Drs. H. Tuju Widodo)**  
**NIP.196007141983021004**



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 18 Jakarta
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester	: VIII / 2 Dua)
Materi Pokok	: Ketenagakerjaan
Sub Materi Pokok	: Macam-macam Tenaga Kerja, Angkatan Kerja, Jenis-Jenis Pengangguran, dan Masalah Angkatan Kerja dan Tenaga Kerja di Indonesia, dan Peran Pemerintah dalam Upaya Penanggulangannya
Alokasi Waktu	: 4 Jam Pelajaran ( 2 X Pertemuan )

### A. Standar Kompetensi

7. Memahami kegiatan perekonomian di Indonesia

### B. Kompetensi Dasar

7.1 Mendeskripsikan permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja sebagai sumber daya dalam kegiatan ekonomi, serta peranan pemerintah dalam upaya penanggulangannya.

### C. Indikator

1. Mengidentifikasi macam-macam tenaga kerja.
2. Menjelaskan angkatan kerja.
3. Mengidentifikasi jenis-jenis pengangguran.
4. Menyebutkan permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja
5. Menguraikan peranan pemerintah dalam upaya penanggulangan masalah ketenagakerjaan

### D. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat :

1. Memberikan definisi tenaga kerja
2. Mengidentifikasi macam-macam tenaga kerja.
3. Menjelaskan angkatan kerja.
4. Mengidentifikasi jenis-jenis pengangguran.
5. Menyebutkan permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja
6. Menguraikan peranan pemerintah dalam upaya penanggulangan masalah ketenagakerjaan

**E. Materi Pembelajaran**

1. Macam-macam tenaga kerja.
2. Angkatan kerja.
3. Jenis-jenis pengangguran.
4. Permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja
5. Peran pemerintah dalam upaya penanggulangan masalah ketenagakerjaan

**F. Metode Pembelajaran**

3. Model pembelajaran *discovery learning*
4. Metode *game edukatif*

**G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran  
Pertemuan 1 (Macam-macam Tenaga Kerja)**

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam</li> <li>2. Absensi siswa</li> <li>3. Berdoa</li> <li>4. Apersepsi : jelaskan pengendalian sosial</li> <li>5. Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<b>10 Menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Stimulation</i> (Stimulasi/pemberian ransangan) <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Memberi motivasi kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.</li> <li>b. Guru mengaitkan adanya kaitan antara pengendalian sosial dengan ketenagakerjaan.</li> </ol> </li> <li>2. <i>Problem Statemen</i> (Pertanyaan/identifikasi masalah) <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menanyakan kepada siswa pengertian dari tenaga kerja</li> <li>b. Guru membagi siswa kedalam kelompok belajar</li> </ol> </li> <li>3. <i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data) <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membagi siswa kedalam 3 kelompok besar, masing-masing kelompok terdiri dari 11-12 orang.</li> <li>b. Guru menjelaskan tata tertib dan langkah-langkah permainan ular tangga.</li> <li>c. Guru memberikan siswa untuk memilih salah satu dari kelompoknya untuk dijadikan wakil atau pemimpin permainan ular tangga.</li> <li>d. Setelah wakil dari setiap kelompok berkumpul di papan bidik ular tangga mereka harus melakukan hompipa untuk menentukan kelompok mana yang akan bermain, pertama, kedua, dan ketiga.</li> <li>e. Siswa yang mendapatkan urutan pertama dalam permainan ular tangga, maka dialah yang melempar dadu pertama, setelah itu pelemparan dadu dilakukan secara bergantian dan berjalan</li> </ol> </li> </ol>	<b>60 Menit</b>

	<p>sesuai angka dadu yang telah dilemparnya.</p> <p>f. Bagi kelompok yang mencapai puncak terlebih dahulu dan mendapat poin yang banyak, maka dia adalah pemenangnya.</p> <p>4. <i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)</p> <p>a. Kelompok yang dapat menjawab diberikan poin 10, bagi kelompok yang salah menjawab akan mendapatkan -5. Apabila ada kelompok yang tidak mematuhi peraturan yang ada dan mencoba mencontek, maka akan diberikan -5.</p> <p>5. <i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)</p> <p>a. Kelompok yang dapat menjawab diberikan poin 10, bagi kelompok yang salah menjawab akan mendapatkan -5. Apabila ada kelompok yang tidak mematuhi peraturan yang ada dan mencoba mencontek, maka akan diberikan -5.</p> <p>6. <i>Verification</i> (Pembuktian)</p> <p>a. Kelompok yang memperoleh nilai tertinggi menjadi pemenang dalam permainan untuk materi macam-macam tenaga kerja.</p>	
<b>Penutup</b>	<p>5. Kesimpulan Guru dan siswa membuat kesimpulan mengenai materi pembelajaran.</p> <p>6. Refleksi</p> <p>a. Peserta didik menyampaikan pendapat tentang proses kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.</p> <p>b. Peserta didik menyampaikan pendapat tentang pentingnya mempelajari materi ini didalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>7. Evaluasi Sebutkan contoh tenaga kerja rohani!</p> <p>8. Menyampaikan materi yang akan datang yaitu : Masalah angkatan kerja dan tenaga kerja di Indonesia.</p>	10 Menit

#### H. Sumber Belajar

3. Buku Teks IPS kelas VIII tahun 2008. Jakarta: Kemendikbud Indonesia.  
Fattah, Sanusi dkk. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTS Kelas VIII. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional Hlm. 280-293 (Macam-macam Pengendalian Sosial, Tahapan Pengendalian Sosial, dan Bentuk pengendalian Sosial)
4. Alfiryono dkk. 2006. Lembar Kerja Siswa (Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP dan sederajat Kelas VIII Semester 2. Jakarta: Media Kreasi Hlm. 30 – 43 (Pranata Sosial dan Penyimpangan Sosial)

#### I. Media Pembelajaran

1. Media:
  - Spanduk Ular Tangga
  - Mata dadu ular tangga

## J. Penilaian

- a. Teknik Penilaian :
  - Tes tertulis
- b. Bentuk Instrumen
  - Tes uraian
- c. Contoh Instrumen
  - Contoh tes uraian
    1. Jelaskan pengertian tenaga kerja menurut UU No. 13 tahun 2003?
    2. Sebutkan contoh tenaga kerja jasmani?
    3. Sebutkan siapa saja yang termasuk kedalam bukan angkatan kerja?
    4. Sebutkan contoh tenaga kerja terdidik?
    5. Sebutkan contoh tenaga kerja terampil?

### Pertemuan 2 (Masalah Angkatan Kerja dan Tenaga Kerja)

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam</li> <li>2. Absensi siswa</li> <li>3. Berdoa</li> <li>4. Apersepsi : jelaskan pengendalian sosial</li> <li>5. Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<b>10 Menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Stimulation</i> (Stimulasi/pemberian ransangan)           <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Memberi motivasi kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.</li> <li>b. Guru mengaitkan adanya kaitan antara tenaga kerja dan pengangguran.</li> </ol> </li> <li>2. <i>Problem Statemen</i> (Pertanyaan/identifikasi masalah)           <ol style="list-style-type: none"> <li>c. Guru menanyakan kepada siswa masalah angkatan kerja dan tenaga kerja di Indonesia.</li> <li>d. Guru membagi siswa kedalam kelompok belajar.</li> </ol> </li> <li>3. <i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)           <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membagi siswa kedalam 3 kelompok besar, masing-masing kelompok terdiri dari 11-12 orang.</li> <li>b. Guru menjelaskan tata tertib dan langkah-langkah permainan ular tangga.</li> <li>c. Guru memberikan siswa untuk memilih salah satu dari kelompoknya untuk dijadikan wakil atau pemimpin permainan ular tangga.</li> <li>d. Setelah wakil dari setiap kelompok berkumpul di papan bidik ular tangga mereka harus melakukan hompipa untuk menentukan kelompok mana yang akan bermain, pertama, kedua, dan ketiga.</li> <li>e. Siswa yang mendapatkan urutan pertama dalam permainan ular tangga, maka dialah yang melempar dadu pertama, setelah itu pelemparan dadu dilakukan secara bergantian dan berjalan sesuai angka dadu yang telah dilemparnya.</li> </ol> </li> </ol>	<b>60 Menit</b>

	<p>f. Bagi kelompok yang mencapai puncak terlebih dahulu dan mendapat poin yang banyak, maka dia adalah pemenangnya.</p> <p>4. <i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)</p> <p>a. Kelompok yang dapat menjawab diberikan poin 10, bagi kelompok yang salah menjawab akan mendapatkan -5. Apabila ada kelompok yang tidak mematuhi peraturan yang ada dan mencoba mencontek, maka akan diberikan -5.</p> <p>5. <i>Verification</i> (Pembutian)</p> <p>b. Kelompok yang memperoleh nilai tertinggi menjadi pemenang dalam permainan untuk materi masalah angkatan kerja dan tenaga kerja di Indonesia</p>	
<b>Penutup</b>	<p>5. Kesimpulan Guru dan siswa membuat kesimpulan mengenai materi pembelajaran.</p> <p>6. Refleksi</p> <p>c. Peserta didik menyampaikan pendapat tentang proses kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.</p> <p>d. Peserta didik menyampaikan pendapat tentang pentingnya mempelajari materi ini didalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>7. Evaluasi sebutkan jenis pengangguran berdasarkan penyebabnya</p> <p>8. Menyampaikan materi yang akan datang yaitu : Pelaku-pelaku ekonomi dalam system perekonomian Indonesia.</p>	11 menit

### K. Sumber Belajar

1. Buku Teks IPS kelas VIII tahun 2008. Jakarta: Kemendikbud Indonesia.  
Fattah, Sanusi dkk. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTS Kelas VIII. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional Hlm. 280-293 (Macam-macam Pengendalian Sosial, Tahapan Pengendalian Sosial, dan Bentuk pengendalian Sosial)
2. Alfiryono dkk. 2006. Lembar Kerja Siswa (Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP dan sederajat Kelas VIII Semester 2. Jakarta: Media Kreasi Hlm. 30 – 43 (Pranata Sosial dan Penyimpangan Sosial)

### L. Media Pembelajaran

1. Media:
  - Spanduk Ular Tangga
  - Mata dadu ular tangga

## M. Penilaian

- a. Teknik Penilaian :
  - Tes tertulis
- b. Bentuk Instrumen
  - Tes Pilihan Ganda (PG)
- c. Contoh Instrumen
  - Contoh tes Pilihan Ganda (PG)
    1. Pada saat krisis ekonomi biasanya terjadi banyak pengangguran....
 

A. Musiman	C. Teknologi
B. Konjungtur	D. Voluntary
    2. Sujatmo dengan suka rela tidak bekerja karena ia sudah memiliki pendapatan dari rumahnya yang di kontrakan, maka status Sujatmo termasuk pengangguran.....
 

A. Voluntary	C. Musiman
B. Friksional	D. Struktural
    3. Salah satu sebab tenaga kerja di Indonesia banyak yang menjadi pengangguran adalah....
      - A. Penyebaran tenaga kerja merata
      - B. Para pengangguran tidak bisa berwiraswasta
      - C. Jumlah tenaga kerja meningkat yang diimbangi dengan perluasan lapangan kerja
      - D. Tenaga kerja yang bermutu dan berkualitas
    4. Agar dapat memperluas kesempatan kerja pemerintah melakukan.....
      - A. Menambah kursus-kursus
      - B. Menambah jumlah sekolah
      - C. Pengembangan industri padat karya
      - D. Pengembangan industri padat modal
    5. Pak Anto terkena Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) karena perusahaannya tidak mampu menutupi tingginya biaya produksi akibat inflasi dan krisis ekonomi. Pak anto termasuk pengangguran....
 

A. Konjungtur	C. Friksional
B. Musiman	D. Struktural

**Mengetahui**  
**Guru Mata Pelajaran IPS**

**(Tri Widayati, S.Pd)**  
**NIP.196611222008012012**

**Jakarta, .... Maret 2017**

**Pelaksana**

**(Rina Listiawati)**  
**NIM. 4915131410**

**Mengetahui**  
**Kepala SMP Negeri 18 Jakarta**

**(Drs. H. Tuju Widodo)**  
**NIP.196007141983021004**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 18 Jakarta
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester	: VIII / 2 Dua)
Materi Pokok	: Pengendalian Sosial
Sub Materi Pokok	: Macam-macam Pengendalian Sosial, Tahapan Pengendalian Sosial, Bentuk Pengendalian Sosial, dan Peran Lembaga Dalam Pengendalian Sosial
Alokasi Waktu	: 4 Jam Pelajaran ( 2 X Pertemuan )

### A. Standar Kompetensi

6. Memahami Pranata dan Penyimpangan Sosial

### B. Kompetensi Dasar

- 6.4 Mendeskripsikan Pengendalian penyimpangan social

### C. Indikator

1. Mengidentifikasi macam-macam pengendalian penyimpangan sosial.
2. Menentukan tahap-tahap pengendalian sosial.
3. Menguraikan jenis-jenis pengendalian sosial
4. Menganalisis sifat-sifat penyimpangan sosial
5. Mengidentifikasi bentuk-bentuk pengendalian sosial
6. Menguraikan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial

### D. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat :

1. Memberikan definisi mengenai penyimpangan sosial
2. Menguraikan penyebab terjadinya penyimpangan sosial
3. Mengidentifikasi macam-macam pengendalian penyimpangan sosial.
4. Menentukan tahap-tahap pengendalian sosial
5. Menguraikan jenis-jenis pengendalian sosial
6. Menganalisis sifat-sifat penyimpangan sosial yang terdapat di lingkungan masyarakat
7. Mengidentifikasi bentuk-bentuk pengendalian sosial
8. Menguraikan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial



### E. Materi Pembelajaran

1. Macam-macam pengendalian penyimpangan sosial.
2. Tahap-tahap pengendalian sosial
3. Jenis-jenis pengendalian sosial
4. Sifat-sifat pengendalian sosial
5. Bentuk-bentuk pengendalian sosial
6. Peran lembaga-lembaga pengendalian social

### F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Scientific
2. Metode pengamatan dan diskusi

### G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

#### Pertemuan 1 (Macam-macam Pengendalian Sosial)

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam</li> <li>2. Berdoa</li> <li>3. Absensi siswa</li> <li>4. Apersepsi : apa itu pengendalian sosial?</li> <li>5. Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<b>10 Menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa.</li> <li>2. Kelompok diminta untuk menuliskan pengertian dan macam-macam pengendalian sosial.</li> <li>3. Siswa diminta untuk menganalisis video mengenai pengendalian sosial.</li> <li>4. Masing-masing kelompok diminta menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan.</li> <li>5. Setiap kelompok mendiskusikan pengertian dan macam-macam pengendalian sosial.</li> <li>6. Masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi mengenai pengertian dan macam-macam pengendalian sosial di depan kelas.</li> <li>7. Guru memberikan penjelasan secara singkat mengenai materi yang telah dipelajari (pengertian dan macam-macam pengendalian sosial)</li> </ol>	<b>60 Menit</b>

<b>Penutup</b>	<p>9. Kesimpulan Siswa dan guru membuat kesimpulan hasil pembelajaran.</p> <p>10. Refleksi</p> <p>a. Siswa menyampaikan pendapat tentang proses kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.</p> <p>b. Siswa menyampaikan pendapat tentang pentingnya mempelajari materi ini didalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>11. Evaluasi Sebutkan pengendalian sosial berdasarkan waktu pelaksanaannya!</p> <p>12. Menyampaikan materi yang akan datang yaitu : tahap dan peran lembaga sosial dalam pengendalian sosial.</p>	10 Menit
----------------	---	----------

#### H. Sumber Belajar

1. Buku Teks IPS kelas VIII tahun 2008. Jakarta: Kemendikbud Indonesia.  
Fattah, Sanusi dkk. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTS Kelas VIII. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional Hlm. 280-293 (Macam-macam Pengendalian Sosial, Tahapan Pengendalian Sosial, dan Bentuk pengendalian Sosial)
2. Alfiryono dkk. 2006. Lembar Kerja Siswa (Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP dan sederajat Kelas VIII Semester 2. Jakarta: Media Kreasi Hlm. 30 – 43 (Pranata Sosial dan Penyimpangan Sosial)

#### I. Media Pembelajaran

1. Media:
  - Video tentang penyimpangan sosial
2. Alat dan Bahan:  
Note book + LCD Proyek / Casset Disc.

#### J. Penilaian

- a. Teknik Penilaian :
  - Tes tertulis
- b. Bentuk Instrumen
  - Tes uraian
- c. Contoh Instrumen
  - Contoh tes uraian
    1. Jelaskan pengertian pengendalian sosial?
    2. Sebutkan pengendalian sosial berdasarkan waktu pelaksanaannya?
    3. Sebutkan pengendalian sosial berdasarkan cara perlakuannya?
    4. Sebutkan pengendalian sosial berdasarkan pelakunya?
    5. Sebutkan bentuk pengendalian sosial?

**Pertemuan 2 (Tahapan Pengendalian Sosial)**

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam</li> <li>2. Berdoa</li> <li>3. Absensi siswa</li> <li>4. Apersepsi : apa itu pengendalian sosial?</li> <li>5. Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<b>10 Menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa</li> <li>2. Kelompok diminta untuk menuliskan pengertian dan macam-macam pengendalian sosial.</li> <li>3. Siswa diminta untuk menganalisis video mengenai pengendalian sosial.</li> <li>4. Masing-masing kelompok diminta menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan.</li> <li>5. Setiap kelompok mendiskusikan tahapan dan peran pranata dalam pengendalian sosial.</li> <li>6. Masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi mengenai tahapan dan peran pranata dalam pengendalian sosial.</li> <li>7. Guru memberikan penjelasan secara singkat mengenai materi yang telah dipelajari (tahapan dan peran pranata dalam pengendalian sosial)</li> </ol>	<b>60 Menit</b>
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesimpulan Siswa dan guru membuat kesimpulan hasil pembelajaran.</li> <li>2. Refleksi             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa menyampaikan pendapat tentang proses kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.</li> <li>b. Siswa menyampaikan pendapat tentang pentingnya mempelajari materi ini didalam kehidupan sehari-hari.</li> </ol> </li> <li>3. Evaluasi Sebutkan tiga tahap pengendalian sosial</li> <li>9. Menyampaikan materi yang akan datang yaitu : Ketenagakerjaan.</li> </ol>	10 Menit

### K. Sumber Belajar

1. Buku Teks IPS kelas VIII tahun 2008. Jakarta: Kemendikbud Indonesia.  
Fattah, Sanusi dkk. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTS Kelas VIII. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional Hlm. 280-293 (Macam-macam Pengendalian Sosial, Tahapan Pengendalian Sosial, dan Bentuk pengendalian Sosial)
2. Alfiryono dkk. 2006. Lembar Kerja Siswa (Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP dan sederajat Kelas VIII Semester 2. Jakarta: Media Kreasi Hlm. 30 – 43 (Pranata Sosial dan Penyimpangan Sosial)

### L. Media Pembelajaran

1. Media:
  - Video tentang tahapan pengendalian sosial
2. Alat dan Bahan:
 

Note book + LCD Proyek / Casset Disc.

### M. Penilaian

- d. Teknik Penilaian :
  - Tes tertulis
- e. Bentuk Instrumen
  - Tes uraian
  - Tes Pilihan Ganda (PG)
- f. Contoh Instrumen
  - Contoh tes uraian
    6. Sebutkan tahapan pengendalian sosial?
    7. Jelaskan tahap penekanan sosial?
    8. Sebutkan dan jelaskan tahap pendekatan kekuatan?
    9. Jelaskan peran lembaga keluarga dalam pengendalian sosial?
    10. Jelaskan peran lembaga ekonomi dalam pengendalian sosial?
  - Contoh tes Pilihan Ganda (PG)
    1. Salah satu alat pengendalian sosial informal adalah gosip atau desas-desus hal tersebut bermaksud.....
 

C. Mengusir	C. Menertawakan
D. Mengucilkan	D. Mempermalukan
    2. Bentuk pengendalian sosial yang memiliki sifat tegas dan nyata secara efektif digunakan sebagai pengendalian sosial adalah...
 

C. Hukuman	C. Agama
D. Gosip	D. Teguran
    3. Seorang ibu melarang anaknya mengendarai kendaraan dengan mengemudi di jalan, supaya tidak terjadi kecelakaan. Larangan ibu terhadap anaknya tersebut termasuk cakupan pengendalian sosial, yaitu....
 

E. Pengawasan individu terhadap individu lain
F. Pengawasan dari individu terhadap dari kelompok
G. Pengawasan kelompok terhadap individu
H. Pengawasan kelompok terhadap kelompok
    4. Pranata yang memiliki peran besar dalam membentuk karakter individu adalah pranata....

- C. Agama  
D. Pendidikan
- C. Keluarga  
D. Ekonomi
5. Masyarakat dikenalkan pada bentuk-bentuk penyimpangan sosial beserta sanksinya merupakan tahapan pengendalian sosial berupa.....
- C. Penekanan sosial  
D. Sosialisasi
- C. Disintegrasi  
D. Akomodasi

**Mengetahui**

**Guru Mata Pelajaran IPS**

**(Tri Widayati, S.Pd)**  
NIP.196611222008012012

**Jakarta, .... Maret 2017**

**Pelaksana**

**(Rina Listiawati)**  
NIM. 4915131410

**Mengetahui**

**Kepala SMP Negeri 18 Jakarta**

**(Drs. H. Tuju Widodo)**  
NIP.196007141983021004

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

### **(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 18 Jakarta
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester	: VIII / 2 Dua)
Materi Pokok	: Ketenagakerjaan
Sub Materi Pokok	: Macam-macam Tenaga Kerja, Jenis-Jenis Pengangguran, dan Masalah Angkatan Kerja dan Tenaga Kerja di Indonesia, dan Peran Pemerintah dalam Upaya Penanggulangannya
Alokasi Waktu	: 4 Jam Pelajaran ( 2 X Pertemuan )

#### **A. Standar Kompetensi**

7. Memahami kegiatan perekonomian di Indonesia

#### **B. Kompetensi Dasar**

7.1 Mendeskripsikan permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja sebagai sumber daya dalam kegiatan ekonomi, serta peranan pemerintah dalam upaya penanggulangannya.

#### **C. Indikator**

7. Mengidentifikasi macam-macam tenaga kerja.
8. Menjelaskan angkatan kerja.
9. Mengidentifikasi jenis-jenis pengangguran.
10. Menyebutkan permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja
11. Menguraikan peranan pemerintah dalam upaya penanggulangan masalah ketenagakerjaan

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

Siswa dapat :

7. Memberikan definisi tenaga kerja
8. Mengidentifikasi macam-macam tenaga kerja.
9. Menjelaskan angkatan kerja.
10. Mengidentifikasi jenis-jenis pengangguran.
11. Menyebutkan permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja
12. Menguraikan peranan pemerintah dalam upaya penanggulangan masalah ketenagakerjaan

**E. Materi Pembelajaran**

1. Macam-macam tenaga kerja.
2. Angkatan kerja.
3. Jenis-jenis pengangguran.
4. Permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja
5. Peran pemerintah dalam upaya penanggulangan masalah ketenagakerjaan

**F. Metode Pembelajaran**

3. Pendekatan Scientific
4. Metode pengamatan dan diskusi

**G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran  
Pertemuan 1 (Macam-macam Tenaga Kerja)**

<b>KEGIATAN</b>	<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>	<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam</li> <li>2. Berdoa</li> <li>3. Absensi siswa</li> <li>4. Apersepsi : apa itu tenaga kerja?</li> <li>5. Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<b>10 Menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa</li> <li>2. Kelompok diminta untuk menuliskan pengertian dan macam-macam tenaga kerja.</li> <li>3. Siswa diminta untuk menganalisis video mengenai tenaga kerja di Indonesia.</li> <li>4. Masing-masing kelompok diminta menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan.</li> <li>5. Setiap kelompok mendiskusikan pengertian dan macam-macam tenaga kerja.</li> <li>6. Masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi mengenai pengertian dan macam-macam tenaga kerja.</li> <li>7. Guru memberikan penjelasan secara singkat mengenai materi yang telah dipelajari (pengertian dan macam-macam tenaga kerja)</li> </ol>	<b>60 Menit</b>
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>13. Kesimpulan Siswa dan guru membuat kesimpulan hasil pembelajaran.</li> </ol>	<b>10 Menit</b>

	<p>14. Refleksi</p> <p>c. Siswa menyampaikan pendapat tentang proses kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.</p> <p>d. Siswa menyampaikan pendapat tentang pentingnya mempelajari materi ini didalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>15. Evaluasi Sebutkan contoh tenaga kerja rohani!</p> <p>16. Menyampaikan materi yang akan datang yaitu : Masalah angkatan kerja dan tenaga kerja di Indonesia.</p>	
--	--	--

#### H. Sumber Belajar

1. Buku Teks IPS kelas VIII tahun 2008. Jakarta: Kemendikbud Indonesia.  
Fattah, Sanusi dkk. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTS Kelas VIII. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional Hlm. 280-293 (Macam-macam Pengendalian Sosial, Tahapan Pengendalian Sosial, dan Bentuk pengendalian Sosial)
2. Alfiryono dkk. 2006. Lembar Kerja Siswa (Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP dan sederajat Kelas VIII Semester 2. Jakarta: Media Kreasi Hlm. 30 – 43 (Pranata Sosial dan Penyimpangan Sosial)

#### I. Media Pembelajaran

1. Media:
  - Video tentang tenaga kerja di Indonesia
2. Alat dan Bahan:  
Note book + LCD Proyek / Casset Disc.

#### J. Penilaian

- a. Teknik Penilaian :
  - Tes tertulis
- b. Bentuk Instrumen
  - Tes uraian
- c. Contoh Instrumen
  - Contoh tes uraian
    1. Jelaskan pengertian tenaga kerja menurut UU No. 13 tahun 2003?
    2. Sebutkan contoh tenaga kerja jasmani?
    3. Sebutkan siapa saja yang termasuk kedalam bukan angkatan kerja?
    4. Sebutkan contoh tenaga kerja terdidik?
    5. Sebutkan contoh tenaga kerja terampil?



**Pertemuan 2 (Masalah Angkatan Kerja dan Kerja)**

<b>KEGIATAN</b>	<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>	<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam</li> <li>2. Berdoa</li> <li>3. Absensi siswa</li> <li>4. Apersepsi : apa itu pengangguran?</li> <li>5. Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<b>10 Menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa</li> <li>2. Kelompok diminta untuk menuliskan masalah angkatan kerja dan tenaga kerja di Indonesia.</li> <li>3. Siswa diminta untuk menganalisis video mengenai masalah angkatan kerja dan tenaga kerja di Indonesia.</li> <li>4. Masing-masing kelompok diminta menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan.</li> <li>5. Setiap kelompok mendiskusikan masalah angkatan kerja dan tenaga kerja di Indonesia.</li> <li>6. Masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi mengenai masalah angkatan kerja dan tenaga kerja di Indonesia.</li> <li>7. Guru memberikan penjelasan secara singkat mengenai materi yang telah dipelajari (masalah angkatan kerja dan tenaga kerja di Indonesia).</li> </ol>	<b>60 Menit</b>
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesimpulan Siswa dan guru membuat kesimpulan hasil pembelajaran.</li> <li>2. Refleksi               <ol style="list-style-type: none"> <li>c. Siswa menyampaikan pendapat tentang proses kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.</li> <li>d. Siswa menyampaikan pendapat tentang pentingnya mempelajari materi ini didalam kehidupan sehari-hari.</li> </ol> </li> <li>3. Evaluasi sebutkan jenis pengangguran berdasarkan penyebabnya?</li> <li>4. Menyampaikan materi yang akan datang yaitu : Pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia.</li> </ol>	<b>10 Menit</b>



**Mengetahui**

**Guru Mata Pelajaran IPS**

**Jakarta, .... Maret 2017**

**Pelaksana**

**(Tri Widayati, S.Pd)**  
**NIP.196611222008012012**

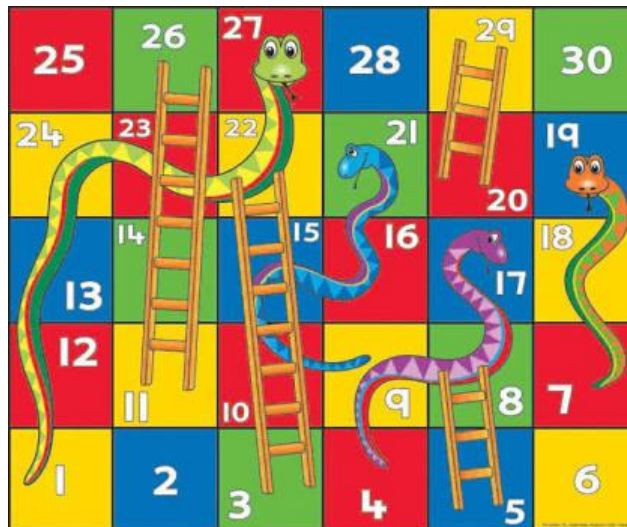
**(Rina Listiawati)**  
**NIM. 4915131410**

**Mengetahui**

**Kepala SMP Negeri 18 Jakarta**

**(Drs. H. Tuju Widodo)**  
**NIP.196007141983021004**

**Pertanyaan dalam Setiap Kotak Ular Tangga  
Materi Pengendalian Sosial (KD 6.3)**



**Kotak 1**

1. Jelaskan pengertian pengendalian sosial?
2. Terdapat berapa macam pengendalian sosial?
3. Berdasarkan waktunya pengendalian sosial terdiri dari?

**Kotak 2**

1. Tindakan yang dilakukan oleh pihak berwajib sebelum penyimpangan itu terjadi dinamakan tindakan?
2. Guru memberikan hukuman terhadap siswa yang tidak mengerjakan PR termasuk contoh dari tindakan?
3. Penyuluhan yang dilakukan oleh Badan Narkotika Nasional (BNN) tentang bahaya narkoba termasuk tindakan?

**Kotak 3**

1. Pengendalian eksternal dilakukan oleh?
2. Unjuk rasa merupakan contoh pengendalian sosial bentuk?
3. Tindakan pencegahan yang dilakukan dengan cara pendekatan secara damai dan tanpa pemaksaan disebut tindakan?

**Kotak 4**

1. Penertiban PKL secara paksa yang dilakukan oleh petugas Satpol PP disebut dengan tindakan?
2. Salah satu alat pengendalian sosial informal adalah gosip atau desas-desus hal tersebut bermaksud?
3. Pada upacara bendera, seorang guru SMP memimpin upacara dan memberikan pidato kepada seluruh siswanya untuk rajin belajar dan tidak mencontek ketika ulangan, pengendalian sosial yang dilakukan oleh guru tersebut termasuk kedalam?

**Kotak 5**

1. Bentuk pengendalian sosial yang memiliki sifat tegas dan nyata secara efektif digunakan sebagai pengendalian sosial adalah?
2. Terciptanya keselarasan dan keteraturan dalam kehidupan bermasyarakat merupakan inti dari?
3. Pengendalian institusional adalah pengendalian sosial yang dilakukan oleh?

**Kotak 6**

1. Seorang ibu melarang anaknya mengendarai kendaraan dengan mengemudi di jalan, supaya tidak terjadi kecelakaan. Larangan ibu terhadap anaknya tersebut termasuk cakupan pengendalian sosial?
2. Apabila masyarakat menggugung atau membicarakan secara tertutup tentang perilaku penyimpangan yang dilakukan oleh seorang individu berarti masyarakat telah melakukan pengendalian sosial yang berupa?
3. Gossip merupakan bentuk pengendalian sosial urutan?

## Kotak 7

1. Aksi-aksi demonstrasi yang sering dilakukan oleh masyarakat kemungkinan akan menimbulkan disintegrasi sosial. Namun demikian, aksi tersebut juga memiliki dampak positif, diantaranya?
2. Pranata ekonomi sangat penting bagi masyarakat, karena?
3. Pembongkaran rumah-rumah liar di jalur hijau atau taman seperti yang terjadi di kota-kota besar, termasuk contoh pengendalian sosial?

## Kotak 8

1. Tahap awal dari pengendalian sosial adalah?
2. Tahap kedua dari pengendalian sosial adalah?
3. Tahap terakhir dari pengendalian sosial adalah?

## Kotak 9

1. Apa fungsi dari adanya bentuk pengendalian sosial dari sanksi atau hukuman?
2. Apa yang dimaksud dengan gossip dalam pengendalian sosial?
3. Teguran dapat disampaikan melalui

## Kotak 10

1. Berdasarkan waktu pelaksanaannya pengendalian sosial terbagi menjadi?
2. Terdapat berapa pranata dalam pengendalian sosial?
3. Apa yang dimaksud pengendalian sosial kuratif?

## Kotak 11

1. Sebutkan pihak-pihak yang termasuk ke dalam pelaksana pengendalian primer?
2. Jelaskan peran pranata keluarga dalam pengendalian sosial?
3. Jelaskan peran pranata pendidikan dalam pengendalian sosial?

## Kotak 12

1. Pendidikan moral sejak dini dalam keluarga merupakan contoh pengendalian sosial?
2. Pranata yang sangat berperan dalam mengatur kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi agar dapat berjalan lancar, tertib, dan dapat memberi hasil maksimal adalah?
3. Penanaman nilai-nilai persatuan, rasa kesetiakawanan, dan cinta perdamaian melalui organisasi kepramukaan merupakan salah satu cara pengendalian sosial melalui pranata?

## Kotak 13

1. Pengendalian sosial yang dilakukan melalui intimidasi dapat berlangsung melalui cara?
2. Kegiatan penyuluhan yang dilakukan oleh dinas terkait merupakan contoh pengendalian sosial?
3. Seorang guru menasihati siswanya untuk tidak merokok merupakan contoh pengendalian sosial?

## Kotak 14

1. Menjatuhkan denda kepada pelanggar lalu lintas agar tidak mengulangi perbuatannya merupakan bentuk pengendalian sosial yang bersifat?

2. Salah satu contoh tindakan positif sebagai sarana pengendalian sosial adalah?
3. Pranata yang memiliki peran besar dalam membentuk karakter individu adalah pranata?

## Kotak 15

1. Masyarakat dikenalkan pada bentuk-bentuk penyimpangan sosial beserta sanksinya merupakan tahapan pengendalian sosial berupa?
2. Pola tingkah laku masyarakat di sekitar asrama militer akan menunjukkan kemiripan dengan pola militer juga. Hal tersebut merupakan dampak adanya pengendalian sosial yang bersifat?
3. Bentuk pengendalian sosial yang pertama kali terjadi adalah?

## Kotak 16

1. Berdasarkan sifatnya pengendalian sosial dibagi kedalam?
2. Penertiban PKL secara paksa oleh petugas Satpol PP merupakan contoh dari pengendalian sosial?
3. Pengendalian yang dilakukan seseorang karena melihat tokoh panutannya merupakan contoh pengendalian sosial?

## Kotak 17

1. Kritik sosial yang bersifat terbuka, baik lisan maupun tertulis terhadap orang atau lembaga dinamakan pengendalian sosial dalam bentuk?
2. Tahap yang dilakukan untuk mendukung terciptanya kondisi sosial yang stabil termasuk kedalam tahap?
3. Anggota Kepolisian Sektor Matraman Jakarta Pusat mengawasi keamanan dan ketertiban masyarakat di kecamatan Matraman termasuk contoh pengendalian sosial?

## Kotak 18

1. Apa itu upaya preventif dalam pengendalian sosial?
2. Apa tujuan pengendalian sosial?
3. Seorang kakak menjaga adiknya termasuk contoh pengendalian sosial

## Kotak 19

1. Pengendalian yang dilakukan oleh polisi, satpol PP, kejaksaan dan kehakiman merupakan pengendalian sosial secara?
2. Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) dan wakil DPRD merupakan bagian pengendalian secara?
3. Berikan contoh pengendalian sosial dari individu terhadap individu?

## Kotak 20

1. Pengendalian internal dilakukan melalui strategi-strategi politik berupa?
2. Pengendalian internal dilakukan oleh?
3. Siapakah yang dimaksud dengan *the ruling class*?

## Kotak 21

1. Apa yang dimaksud tindakan refresif dalam pengendalian sosial?
2. Apa yang dimaksud tindakan kuratif dalam pengendalian sosial?
3. Tindakan yang diambil oleh aparat keamanan untuk mencegah tindakan penyimpangan disebut dengan tindakan?

## Kotak 22

1. Penggerebekan rumah yang diduga sarang teroris merupakan salah satu bentuk tindakan?
2. Saat gosip tidak mampu mengubah suatu keadaan yang menyimpang, maka bentuk pengendalian berikutnya adalah?

3. Jika pengendalian sosial gagal dalam mengarahkan perilaku masyarakat untuk mematuhi nilai dan norma sosial, maka pengendalian dapat dilakukan melalui?

## Kotak 23

1. Peran utama pranata politik adalah?
2. Pranata yang berperan dalam mengatur hubungan antarmanusia, manusia dengan alam, dan manusia dengan Tuhannya adalah peran dari pranata?
3. *General institutions* adalah sebutan bagi pranata?

## Kotak 24

1. Pengendalian yang dilakukan oleh tokoh masyarakat, tokoh adat, dan tokoh agama yang mempunyai kharisma dan dipandang sebagai panutan oleh masyarakat adalah jenis pengendalian?
2. Pengendalian pribadi merupakan bagian dari pengendalian sosial berdasarkan?
3. Pengendalian institusional dilakukan oleh?

## Kotak 25

1. Lembaga sosial yang memiliki kekuatan untuk memengaruhi opini publik terhadap suatu kejadian atau peristiwa tertentu sehingga dapat berperan dalam pengendalian sosial adalah?
2. Saat polisi membujuk para demonstran untuk tidak melakukan pengrusakan, maka polisi tersebut telah melakukan tindakan?
3. Dilihat dari waktu pelaksanaannya manakah pengendalian sosial yang paling efektif dilakukan dalam kondisi yang bergejolak?

## Kotak 26

1. Pranata agama mengatur masyarakat agar?
2. Apa yang dimaksud pengendalian sosial coersif?
3. Tahap kedua dari pengendalian sosial adalah?

## Kotak 27

1. Ada berapa bentuk pengendalian sosial?
2. Berdasarkan caranya pengendalian sosial terbagi menjadi?
3. Pengendalian yang dilakukan oleh lembaga resmi sesuai perundang-undangan merupakan pengendalian yang dilakukan oleh?

## Kotak 28

1. Pola kehidupan santri di pondok pesantren biasanya memiliki kekhasan, hal tersebut dikarenakan dipengaruhi oleh?
2. Berikan contoh pengendalian sosial yang dilakukan oleh kelompok terhadap kelompok?
3. Berikan contoh pengendalian sosial yang dilakukan oleh individu terhadap individu?

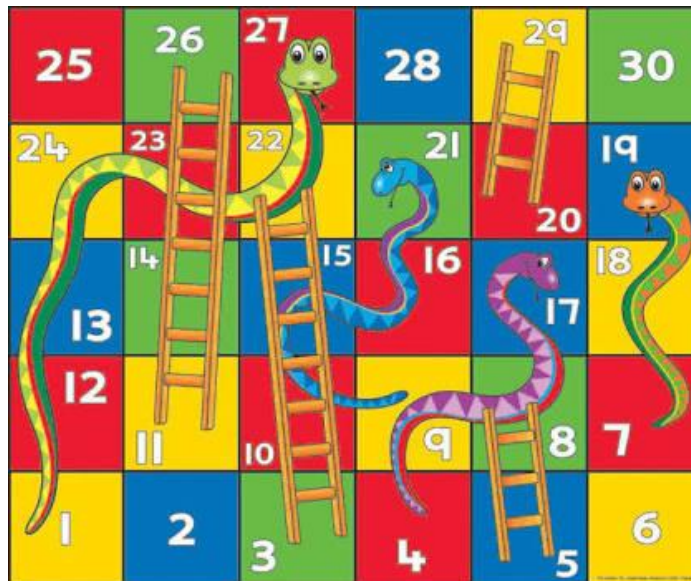
## Kotak 29

1. Apa tujuan dari adanya pranata pendidikan?
2. Seorang polisi lalu lintas menilang salah seorang pengendara motor karena tidak memakai helm. Pengendalian tersebut dinamakan dengan?
3. Sebutkan pranata dalam pengendalian sosial?

## Kotak 30

1. Latar belakang diperlukannya pengendalian sosial adalah?
2. Kegiatan keagamaan berupa penyampaian yang tidak boleh dilakukan oleh seseorang dalam ajaran agama merupakan pengendalian sosial secara?
3. Saat polisi membujuk para demonstran untuk tidak melakukan pengrusakan, maka polisi telah melakukan tindakan?

**Pertanyaan dalam Setiap Kotak Ular Tangga  
Materi Ketenagakerjaan (KD 7.1)**



**Kotak 1**

1. Jelaskan pengertian tenaga kerja?
2. Tertuang dalam UU Nomor berapa pengertian tenaga kerja?
3. Suatu tingkat umur dimana seseorang sudah dikatakan dapat bekerja adalah pengertian?

**Kotak 2**

1. Tenaga kerja disebut dengan golongan?
2. Tenaga kerja dikelompokkan menjadi?
3. Anak sekolah termasuk kedalam?

**Kotak 3**

1. Penduduk dibagi kedalam 2 jenis yaitu?
2. Tenaga kerja dibagi kedalam?
3. Apa yang dimaksud dengan tenaga kerja rohani?

**Kotak 4**

1. Sebutkan contoh tenaga kerja rohani?
2. Manager, Direktur termasuk kedalam jenis tenaga kerja?
3. Tenaga kerja jasmani terdiri dari?

**Kotak 5**

1. Tenaga kerja yang dalam kegiatan kerjanya lebih banyak mencakup kegiatan pelaksanaan dalam produksi termasuk tenaga kerja jenis?
2. Tenaga kerja yang dalam kegiatan kerjanya lebih banyak menggunakan pikiran yang produktif dalam proses produktif termasuk kedalam tenaga kerja jenis?
3. Guru, dokter dan pilot termasuk kedalam tenaga kerja?

**Kotak 6**

1. Tenaga kerja yang memerlukan pendidikan tinggi disebut dengan Tenaga kerja?
2. Tenaga kerja yang memerlukan pelatihan dan keterampilan disebut tenaga kerja ?
3. Sopir, montir merupakan contoh jenis tenaga kerja?



## Kotak 7

1. Usia produktif atau usia kerja disebut dengan?
2. Pengangguran pada saat selang antara musim tanam dan musim panen termasuk jenis pengangguran?
3. Ada berapa jenis tenaga kerja jasmani?

## Kotak 8

1. Besarnya jumlah angkatan kerja dipengaruhi oleh?
2. Apa yang dimaksud dengan tenaga kerja tak terdidik?
3. Sebutkan berapa jenis pengangguran berdasarkan penyebabnya?

## Kotak 9

1. Sebutkan berapa jenis pengangguran berdasarkan sifatnya?
2. Angkatan kerja terdiri dari?
3. Sebutkan contoh pengangguran musiman?

## Kotak 10

1. Pengangguran yang disebabkan oleh kesenjangan waktu, informasi dan jarak adalah pengangguran?
2. Tujuan diadakan bursa tenaga kerja adalah?
3. Jumlah lapangan kerja yang tersedia bagi masyarakat disebut?

## Kotak 11

1. Pengangguran yang terjadi pada saat kondisi *full employment* disebut pengangguran?
2. Apa yang dimaksud pengangguran voluntary?
3. Sebutkan contoh pengangguran voluntary?

## Kotak 12

1. Adanya pergantian tenaga kerja manusia dengan tenaga mesin dapat menyebabkan pengangguran?
2. Banyaknya tenaga kerja yang memilih bekerja di luar negeri karena?
3. Pada saat krisis ekonomi biasanya terjadi banyak pengangguran?

## Kotak 13

4. Apa itu pengangguran terselubung?
5. Pengangguran yang jumlah jam kerjanya kurang dari 35 jam per minggu dinamakan?
6. Seseorang yang benar-benar tidak bekerja dinamakan dengan?

## Kotak 14

1. Pengangguran friksional terjadi karena terdapat kesenjangan dalam hal?
2. Di Indonesia masalah kesempatan kerja dijamin dalam pasal?
3. Sebutkan peran pemerintah dalam masalah ketenaga kerjaan di Indonesia?

## Kotak 15

1. Sebutkan masalah ketenagakerjaan di Indonesia?
2. Apa yang dimaksud dengan pengangguran?
3. Apa yang dimaksud dengan angkatan kerja?

## Kotak 16

1. Pak Yatno merupakan salah seorang angkatan kerja yang mendapatkan kesempatan kerja, maka status Pak Yatno adalah?
2. Agar kalian dapat diterima bekerja, maka persyaratan yang harus kalian penuhi meliputi?
3. Pengangguran mempunyai beberapa dampak negatif bagi masyarakat

## Kotak 17

1. Jika jumlah penduduk berkembang, maka angkatan kerja akan semakin?
2. Sebutkan negara yang menjadi tujuan TKI?
3. Sujatmo dengan suka rela tidak bekerja karena ia sudah memiliki pendapatan dari rumahnya yang di kontrakan, maka status Sujatmo termasuk pengangguran?

## Kotak 18

1. Pengangguran terjadi apabila?
2. Penduduk yang sudah memasuki usia kerja baik yang sudah bekerja, belum bekerja, maupun sedang mencari pekerjaan dinamakan?
3. Kondisi dimana seseorang pada usia tertentu telah mendapatkan posisi sesuai dengan tingkat pendidikannya dan dapat hidup layak dinamakan?

## Kotak 19

1. Banyaknya aksi protes buruh-buruh pabrik disebabkan oleh?
2. Masalah pengangguran disebabkan oleh?
3. Jumlah angkatan kerja semakin meningkat karena?

## Kotak 20

1. Pengangguran konjungtur timbul akibat dari?
2. Pak Adin merupakan salah seorang angkatan kerja yang mendapatkan kesempatan kerja, maka status Pak Adin adalah?
3. Menurut peraturan pemerintah Indonesia, yang termasuk kedalam usia kerja adalah?

## Kotak 21

1. Apa saja peran pemerintah agar dapat memperluas kesempatan kerja?
2. Lulusan SMA yang tidak melanjutkan sekolah termasuk kedalam?
3. Pengangguran yang disebabkan perubahan struktur dan corak ekonomi dinamakan dengan?

## Kotak 22

1. Sebutkan nama lain dari pengangguran konjungtur?
2. Sebutkan masalah ketenagakerjaan di Indonesia?
3. Sebutkan dampak dari adanya pengangguran?

## Kotak 23

1. Jumlah persebaran tidak merata karena tenaga kerja hanya berpusat pada Pulau?
2. Sebutkan upaya pemerintah dalam memperluas kesempatan kerja?
3. Banyaknya angkatan kerja yang terserap pada lapangan pekerjaan akan mengakibatkan?

## Kotak 24

1. Untuk memperoleh informasi mengenai lowongan pekerjaan dan syarat yang diminta, para pekerja perlu banyak mendatangi?
2. Untuk meningkatkan ketahanan fisik dalam bekerja dan meningkatkan kecerdasan tenaga kerja perlu adanya bidang?
3. Sebutkan usahal yang dapat menekan tingkat pengangguran?

## Kotak 25

1. Pemerintah sangat mendukung usaha-usaha kecil menengah. Hal tersebut dikarenakan dapat?
2. Sebutkan penyebab Jumlah pengangguran terus bertambah?
3. Pengangguran yang terjadi karena rela meninggalkan pekerjaannya untuk mendapatkan penghasilan lain, disebut pengangguran?

## Kotak 26

1. Pak Anto terkena Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) karena perusahaannya tidak mampu menutupi tingginya biaya produksi akibat inflasi dan krisis ekonomi. Pak Anto termasuk pengangguran?
2. Apa yang dimaksud Daerah yang sedang mengalami perubahan menuju kawasan industri dapat meningkatkan pengangguran, karena pengendalian sosial koersif?
3. Adanya tenaga kerja yang tidak bekerja secara optimal yang disebabkan karena kelebihan tenaga kerja disebut?

## Kotak 27

1. Sebagian besar pengangguran terbuka terjadi di negara berkembang, biasanya para sarjana. Pengangguran tersebut disebabkan oleh?
2. Menyelenggarakan pelatihan dan pengembangan tenaga kerja salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan?
3. Apabila kita membaca lowongan kerja di surat-surat kabar, ada banyak lowongan untuk tenaga pemasaran yang bersifat *freelance*. Tenaga kerja pada pekerjaan tersebut termasuk dalam?

## Kotak 28

4. Pada pendidikan kejuruan terdapat program praktik kerja industri (magang). Program tersebut bertujuan untuk?
5. Membuka kursus keterampilan dapat meningkatkan minat masyarakat dalam?
6. Tujuan diadakannya bursa tenaga kerja adalah untuk?

## Kotak 29

1. Sebutkan contoh tenaga kerja rohani?
2. Pak Bambang membuka usaha bengkel sepeda motor dan dibantu oleh anaknya dan sebenarnya tenaga kerjanya sudah cukup, namun ada anak pamannya yang belum bekerja, maka ia ikut membantunya. Anak pamannya Pak Bambang dinamakan pengangguran?
3. Tenaga kerja terdidik, terlatih, dan tak terdidik termasuk tenaga kerja?

## Kotak 30

1. Jelaskan pengertian tenaga kerja menurut UU No. 13 Tahun 2003?
2. Ibu rumah tangga, pelajar, dan pensiunan termasuk kedalam?
3. Apa itu pengangguran terbuka?

**FOTO KEGIATAN KELAS EKSPERIMEN**



Perwakilan kelompok bermain di kotak  
ular tangga



Perwakilan kelompok diberikan  
pertanyaan



Perwakilan kelompok berdiskusi dengan  
teman sekelompoknya



Perwakilan kelompok melempar mata



Perwakilan kelompok menjawab  
Pertanyaan kotak ular tangga



Kelompok yang berhasil menjawab dan  
mencapai garis *finish*



## FOTO KEGIATAN KELAS KONTROL



Siswa mendengarkan penjelasan materi IPS oleh guru



Siswa dibagi kelompok diskusi



Perwakilan kelompok mempresentasikan Hasil diskusi di depan kelas



Perwakilan kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain



Guru mengulas hasil presentasi kelompok



Guru meriview materi yang telah dipelajari

### INSTRUMEN LEMBAR PENGAMATAN PERMAINAN ULAR TANGGA

Kelas : VIII-5  
 Semester : Genap  
 Tahun Ajaran : 2016/2017

Nama Siswa	Aktif	Antusias	Partisipasi	Interaksi	Kerja Sama	Toleransi
AIDR	✓	✓	✓	✓	✓	✓
AA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
AY	✓	✓	✓	✓	✓	✓
APA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ANA	✓	-	✓	✓	✓	✓
AMP	✓	✓	✓	-	✓	✓
ACF	✓	✓	✓	✓	✓	-
CPU	✓	✓	✓	✓	✓	✓
DF	✓	✓	✓	✓	✓	✓
DP	✓	✓	-	✓	✓	✓
EFS	✓	✓	✓	✓	✓	✓
HS	✓	✓	✓	✓	-	✓
HSL	✓	✓	✓	✓	-	✓
HA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
IJAH	✓	✓	-	✓	✓	✓
IG	✓	✓	✓	✓	✓	✓
IM	✓	✓		✓	✓	✓
JMS	✓	✓	✓	✓	✓	✓
LH	-	✓	✓	✓	✓	✓
MJ	✓	✓	✓	✓	✓	✓
MDP	✓	✓	✓	✓	✓	✓
MIPW	✓	✓	✓	✓	✓	✓
MFR	✓	✓	✓	✓	✓	✓
MH	✓	✓	✓	✓	✓	✓
NR	✓	✓	✓	✓	-	✓
RLJ	✓	✓	✓	✓	✓	✓
RSD	✓	✓	✓	-	✓	✓
RMW	✓	✓	✓	✓	✓	✓
SMA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
SJ	✓	✓	✓	✓	✓	✓
SRA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
SMP	✓	✓	✓	✓	✓	✓
SNA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
SH	✓	✓	✓	✓	✓	✓
YH	✓	✓	✓	✓	✓	✓
YF	✓	✓	✓	✓	✓	✓



SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Negeri 18 Jakarta  
 Kelas : VIII (delapan)  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Semester : 2 (dua)  
 Standar Kompetensi : 6. Memahami pranata dan penyimpangan sosial

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Karakter siswa yang diharapkan	Kegiatan Pembelajaran*	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
6.3 Mendeskripsikan pengendalian penyimpangan sosial	7. Macam-macam pengendalian penyimpangan sosial.	1. Displin (discipline) 2. Rasa hormat dah perhatian (respect) 3. Tekun (diligence) 4. Tanggung jawab (responsibility) 5. Ketelitian (carefulness)	Menyimpulkan jenis-jenis pengendalian sosial.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi macam-macam pengendalian penyimpangan sosial.</li> </ul>	Tes tulis	Tes Uraian	Berilah contoh pengendalian sosial yang bersifat preventif!	4 JP	Buku teks IPS  LKS  Buku sumber yang relevan  Media massa
	8. Tahap-tahap pengendalian sosial		Menelaah peran lembaga-lembaga pengendalian sosial	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menentukan tahap-tahap pengendalian sosial.</li> </ul>	Tes tulis	Tes Uraian	Jelaskan tahap pengendalian social yang pertama!		
	9. Bentuk-bentuk pengendalian sosial			<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi bentuk-bentuk pengendalian sosial</li> </ul>	Tes tulis	Tes Uraian	Sebutkan bentuk-bentuk pengendalian sosial!		
	10. Peran lembaga-lembaga pengendalian sosial			<ul style="list-style-type: none"> <li>Menguraikan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial..</li> </ul>	Tes tulis		Jelaskan peran dari lembaga ekonomi!		



Sekolah : SMP Negeri 18 Jakarta  
 Kelas : VIII (delapan)  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Semester : 2 (dua)  
 Standar Kompetensi : 7. Memahami Kegiatan perekonomian Indonesia

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Karakter siswa yang diharapkan	Kegiatan Pembelajaran*	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
7.1 Mendeskripsikan permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja sebagai sumber daya dalam kegiatan ekonomi, serta peranan pemerintah dalam upaya penanggulangannya	1. Macam-macam tenaga kerja.	1. Displin (discipline) 2. Rasa hormat dan perhatian (respect) 3. Tekun (diligence) 4. Tanggung jawab (responsibility) 5. Ketelitian (carefulness)	Menyimpulkan jenis-jenis pengendalian sosial.  Menelaah peran lembaga-lembaga pengendalian sosial	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi macam-macam tenaga kerja.</li> </ul>	Tes tulis	Tes Uraian	Berilah contoh tenaga kerja rohani!	4 JP	Buku teks IPS  LKS  Buku sumber yang relevan  Media massa
	2. Angkatan kerja			<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan angkatan kerja.</li> </ul>	Tes tulis	Tes Uraian	Jelaskan yang dimaksud angkatan kerja!		
	3. Jenis-jenis pengangguran.			<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi jenis-jenis pengangguran.</li> </ul>	Tes tulis	Tes Uraian	Berilah contoh pengangguran konjungtur!		
	4. Permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja			<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja</li> </ul>	Tes tulis	Tes Uraian	Sebutkan permasalahan tenaga kerja di Indonesia!		
	5. Peran pemerintah dalam upaya penanggulangan masalah ketenagakerjaan			<ul style="list-style-type: none"> <li>Menguraikan peranan pemerintah dalam upaya penanggulangan masalah</li> </ul>	Tes tulis	Tes Uraian	Jelaskan upaya pemerintah dalam memperluas kesempatan kerja!		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Karakter siswa yang diharapkan	Kegiatan Pembelajaran*	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
				ketenagakerjaan					

**Mengetahui**

**Kepala SMPN 18 Jakarta**

**(Drs. H. Tuju Widodo)**

**NIP.196007141983021004**

**Jakarta, 15 Maret 2017**

**Guru IPS**

**(Tri Widayati, S.Pd)**

**NIP.196611222008012012**



*Building  
Future  
Leaders*

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220  
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982  
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180  
Bagian UHTP : Telepon. 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486  
Laman : [www.unj.ac.id](http://www.unj.ac.id)

Nomor : 3759/UN39.12/KM/2016  
Lamp. : -  
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian  
untuk Penulisan Skripsi

5 Desember 2016

Yth. Kepala SMP Negeri 18 Jakarta  
Jl. Menteng Kecil No.3 Jakarta Pusat

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Rina Listiawati  
Nomor Registrasi : 4915131410  
Program Studi : Pendidikan IPS  
Fakultas : Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta  
No. Telp/HP : 085777456330

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

**"Pengaruh Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta"**

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,  
dan Hubungan Masyarakat



Tembusan :  
1. Dekan Fakultas Ilmu Sosial  
2. Kaprog Pendidikan IPS

Woro Sasmojo, SH  
NIP. 19630403 198510 2 001



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) NEGERI 18**  
Jalan Menteng Kecil No.3 Telp. 021-31935565  
Jakarta Pusat

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 162 / 1.851.54

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. H. TUJU WIDODO  
NIP : 196007141983021004  
Jabatan : Kepala SMP Negeri 18 Jakarta

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : RINA LISTIAWATI  
Nomor Registrasi : 4915131410  
Program Studi : Pendidikan IPS  
Fakultas : Ilmu Sosial  
Instansi : Universitas Negeri Jakarta

Adalah benar nama tersebut di atas telah melaksanakan penelitian terhadap peserta didik kelas VIII pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 di SMP Negeri 18 Jakarta, dalam rangka penulisan skripsi yang berjudul "Pengaruh Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta".

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 10 April 2017

Kepala SMP Negeri 18 Jakarta



Drs. H. TUJU WIDODO  
NIP. 196007141983021004

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Rina Listiawati dilahirkan di Bogor pada tanggal 06 Mei 1995. Merupakan anak dari pasangan Bapak Muhammad Lili Romli dengan Ibu Aisyah. Penulis adalah anak pertama dari dua

bersaudara. Saat ini penulis bertempat tinggal di Kp. Batu Kembar RT 002 RW 007, Desa Ciderum, Kecamatan Caringin, Bogor, 16730. Telah menyelesaikan pendidikan formal di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Athfal pada tahun 2001-2007, SMP Negeri 1 Cigombong pada tahun 2007-2010, Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Bogor pada tahun 2010-2013. Setelah menyelesaikan pendidikan di MAN 2 Kota Bogor, kemudian penulis melanjutkan ke Perguruan Tinggi di Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2013-2017 melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN), Fakultas Ilmu Sosial, Jurusan Pendidikan IPS.

Sejak kuliah penulis aktif dalam berorganisasi. Pengalaman berorganisasi selama kuliah diantaranya pernah mengikuti organisasi Himpunan Mahasiswa Pendidikan IPS selama dua periode kepengurusan yakni periode Integritas Berkarya sebagai *staff* Kaderisasi Pengembangan Sumber daya Mahasiswa (KPSDM) dan periode Solid Bersinergi sebagai Wakil Departemen Luar Negeri (DEPLU). Apabila ada kritik dan saran terhadap skripsi ini, maka dapat menghubungi penulis dengan email [rinalistiawati1@gmail.com](mailto:rinalistiawati1@gmail.com) atau dengan ID Line rina.listia