

# **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPS**

**(Studi Quasi Eksperimen: Siswa Kelas VII SMP Negeri 128 Jakarta)**



**SITI ALAWIYAH**

**4915131385**

Skripsi Ini Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2017**

## ABSTRAK

**Siti Alawiyah, Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 128 Jakarta: Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2017.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 128 Jakarta, Tahun Pelajaran 2016/2017. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 128 Jakarta semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII-8 sebanyak 36 siswa sebagai kelas eksperimen dan Kelas VII-2 sebanyak 36 siswa sebagai kelas kontrol. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *quasi eksperiment* dengan teknik pengumpulan data melalui *pretest* dan *posttest*. Teknik pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*. 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 83,58 dan kelas kontrol 77,75). Dari perhitungan menggunakan uji-t diperoleh data  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,88 > 1,67$ . Kesimpulannya ada pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 128 Jakarta dapat dikatakan baik. Hal ini dapat terlihat bahwa dalam media pembelajaran permainan monopoli secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar, ini dapat terlihat dari banyak siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan aktif dalam proses pembelajaran setelah diberikan perlakuan (menggunakan media pembelajaran permainan monopoli).

Kata kunci : Belajar, Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Permainan Monopoli.

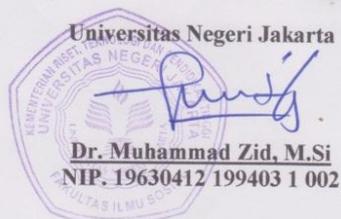
## ABSTRACT

**Siti Alawiyah, The Influence of Learning Media of Monopoly Game on IPS Classroom Learning Outcomes Class VII SMP Negeri 128 Jakarta: Social Science Education Department (IPS), Faculty of Social Sciences, Jakarta State University, 2017.** This study aims to determine the influence of learning media game monopoly On the learning outcomes in Social Studies Class VII at SMP Negeri 128 Jakarta, Lesson 2016/2017. The population in this research is all students of class VII of SMP Negeri 128 Jakarta even semester of academic year 2016/2017. The sample in this research is class VII-8 as 36 students as experiment class and Class VII-2 as 36 students as control class. The research method used is quasi experimental method with data collection technique through pretest and posttest. The sampling technique was conducted using purposive sampling technique. Quantitative statistical analysis techniques consisting of normality test, homogeneity test, and hypothesis test. The results showed that the experimental class learning outcomes were higher than control class learning outcomes (83.58 experimental classes and 77.75 control classes). From the calculation using t-test, the data obtained  $t_{count} > t_{table}$  is  $2.88 > 1.67$ . In conclusion there is the influence of learning media monopoly game on the learning outcomes in social studies subjects in SMP Negeri 128 Jakarta can be said either. It can be seen that in monopoly game learning media can significantly improve learning outcomes, it can be seen from many students who get value above KKM and active in learning process after given treatment (using monopoly game learning media

Keywords: Learning, Learning Outcomes, Learning Media, Monopoly Games

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab Dekan Fakultas Ilmu Sosial



No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. Muhammad Muchtar, M.Si</u> NIP. 19540315 198703 1 002 Ketua		15/08/2017
2.	<u>Sujarwo, M.Pd</u> NIP. 19860801 201404 1 001 Sekretaris		9/08/2017
3.	<u>Dr. Desy Safitri, M.Si</u> NIP. 196912042008012016 Dosen Pembimbing I		9/08/2017
4.	<u>Martini, S.H, M.H</u> NIP. 197103031998032001 Dosen Pembimbing II		9/08/2017
5.	<u>Dr. Eko Siswono, M.Si</u> NIP. 19590316 198303 1 004 Penguji Ahli		9/08/2017

Tanggal kelulusan 25 Juli 2017

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dari Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiahnya.

Jakarta, 25-Juli-2017

Si



Siti Alawiyah

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Siti Alawiyah  
No. Registrasi : 4915131385  
Program Studi : Pendidikan IPS  
Fakultas : Ilmu Sosial  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak bebas royalti Non Eksklusif skripsi yang berjudul:

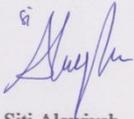
**“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPS (Studi Quasi Eksperimen : Siswa Kelas VII SMP NEGERI 128 JAKARTA)”**

Dengan hak bebas royalti Non Eksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih mediakan atau memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan dana, merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta.....*25 - Juli - 2017*.....

Yang Menyatakan



Siti Alawiyah

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Bermimpilah seakan kau akan hidup selamanya. Hiduplah seakan kau akan mati hari ini – **James Dean**

Selalu ada harapan bagi mereka yang sering berdoa, selalu ada jalan bagi mereka yang sering berusaha,

*Karya ini ku persembahkan untuk kedua orangtua dan kakakku tersayang,*

*Siti alawiyah*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karuniaNya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta. Saya menyadari sangat sulit bagi saya untuk menyelesaikan masa perkuliahan hingga masa penyusunan skripsi ini tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Muhammad Zid, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial UNJ
2. Drs. Muhammad Muchtar, M.Si selaku Koordinator Prodi Pendidikan IPS.
3. Dr. Desy Safitri, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang dengan sabar telah membimbing saya selama penulisan skripsi, memberikan masukan dan dukungan selama pengerjaan skripsi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Martini, S.H, M.H selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar telah memberi perhatian, waktu, masukan dan motivasi dalam pembuatan skripsi ini.
5. Tim Dosen Prodi Pendidikan IPS yang telah memberikan ilmu sehingga penulis mendapatkan banyak wawasan dan pengetahuan untuk bekal di masa depan

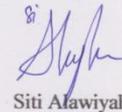
6. Keluarga penulis, yaitu orang tua saya, Bapak saya Aruman dan Mamah saya Sumarni serta kakak saya Nur Ajijah. Terimakasih yang tak terhingga penulis ucapkan kepada mereka. Keluarga telah menjadi motivasi utama penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas dukungan yang selalu diberikan kepada Alawiyah baik dukungan moril maupun dukungan material. Satu lagi karya yang kupersembahkan untukmu sebagai buktiku kepada kalian.
7. Untuk sahabat-sahabat saya dari masa kuliah di jurusan Pendidikan IPS 2013 kelas A terutama Septi Dwi Ambarwati, Anzani Mutiara dan Rina listiawati. Terima kasih atas saran, motivasi, semangat, dan doa yang kalian berikan serta kesediannya mendengarkan keluh kesah penulis sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Panunggal Novianto yang selalu memberikan motivasi, saran dan dukungan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi tepat waktu serta bersedia mendengarkan keluh kesah penulis dalam proses mengerjakan skripsi.
9. Kepala Sekolah SMP Negeri 128 Jakarta yaitu Bapak Susanto Marto Suwarno, S.Pd yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian dan Ibu Nari Hastuti, M.Pd dan Drs. Sri Suhermi selaku guru IPS sekaligus guru pamong selama saya melakukan penelitian skripsi di SMP Negeri 128 Jakarta.

10. Lisna Wati, Siti Holilah dan Evi Rizki Hasanah selaku sepupu yang sudah membantu saya dalam proses menyelesaikan skripsi dan juga memberikan motivasi, saran dan dukungan kepada saya.

11. Terakhir penulis mengucapkan terima kasih kepada Paguyuban Karya Salemba Empat yang telah memberikan beasiswa kepada penulis selama dua tahun terakhir serta memberikan kegiatan-kegiatan positif kepada penulis selama mengerjakan skripsi.

Serta kepada semua orang yang telah mendukung, mendoakan, dan membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu namanya tanpa mengurangi rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih. Hanya Allah SWT yang dapat membalas dan melimpahkan segala karuniaNya. Pada akhirnya penulis menyampaikan beribu maaf apabila dalam penulisan skripsi ini masih sangat banyak kekurangan serta apabila ada yang kurang berkenan dan menyinggung banyak pihak. Namun penulis berharap skripsi ini tetap memberikan sedikit manfaat untuk orang lain.

Jakarta, 25 Juli 2017



Siti Alawiyah

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN ORSINALITAS .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Manfaat Penelitian .....	7

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

#### A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran .....	9
-------------------------------------	---

2. Hakikat Permainan Monopoli .....	16
3. Hakikat Media Pembelajaran Gambar .....	24
4. Hakikat Hasil Belajar	
a. Pengertian Belajar .....	26
b. Pengertian Hasil Belajar.....	28
c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	33
5. Hakikat Ilmu Pengetahuan IPS	
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan IPS .....	36
b. Karakteristik Ilmu Pengetahuan IPS .....	37
c. Tujuan Ilmu Pengetahan IPS .....	38
B. Penelitian Relevan .....	41
C. Kerangka Berpikir .....	43
D. Hipotesis Tindakan.....	45

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Tujuan Penelitian.....	46
B. Tempat dan Waktu .....	46
C. Metode dan Desain Penelitian	
1. Metode Penelitian.....	46
2. Desain Penelitian.....	47
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	49
E. Instrumen Penelitian	
1. Variabel Bebas (X)	
a. Definisi Konseptual .....	50
b. Defini Operasional .....	50

2. Variabel Terikat	
a. Definisi Konseptual.....	51
b. Definisi Operasional.....	51
3. Uji Coba Instrumen	
a. Uji Validitas .....	54
b. Uji Reliabilitas .....	55
c. Tingkat Kesukaran Soal .....	56
d. Uji Pembeda Soal.....	57
F. Prosedur Penelitian	
1. Pendahuluan .....	58
2. Pelaksanaan .....	59
3. Akhir .....	59
G. Teknik Pengumpulan Data .....	61
H. Teknik Analisis Data	
1. Uji Syarat Analisis	
a. Uji Normalitas .....	63
b. Uji Homogenitas .....	64
2. Uji Hipotesis .....	65
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Tempat Penelitian .....	67
B. Deskripsi Data .....	69
1. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen .....	71
2. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	74
a. Uji Persyaratan Analisis Data.....	78

1). Uji Normalitas .....	78
2). Uji Homogenitas .....	80
b. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	81
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	82
D. Keterbatasan Hasil Penelitian.....	89

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

A. Kesimpulan .....	91
B. Implikasi.....	92
C. Saran.....	93

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>94</b>
-----------------------------	-----------

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

1.1 Rata-rata nilai ulangan tengah semester kelas VII .....	3
2.1 Penelitian Relevan.....	42
3.1 <i>Pretest – Posttest Control Group Design</i> .....	48
3.2 Daftar Rata-Rata Hasil Ujian Ulangan Semester Kelas VII .....	49
3.3 Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar .....	52
3.4 Klasifikasi Reliabilitas .....	55
3.5 Tingkat Kesukaran Soal .....	56
3.6 Kategori Daya Pembeda.....	58
3.7 Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan.....	59
4.1 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	70
4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelas Eksperimen .....	71
4.3 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Kelas Eksperimen .....	72
4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelas Kontrol.....	75
4.5 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Kelas Kontrol.....	76
4.6 Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	79

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Skema Kerangka Berpikir .....	44
4.1 Lokasi SMPN 128 Jakarta.....	67
4.2 Grafik Histogram Data Kelas Eksperimen .....	73
4.3 Grafik Histogram Data Kelas Kontrol .....	74

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Silabus .....	XX
Lampiran 2 :Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	XX
Lampiran 3 : Tabel Kisi-kisi Instrumen Soal.....	XX
Lampiran 4 : Soal Uji Coba Instrumen Penelitian .....	XX
Lampiran 5 : Kunci Jawaban Uji Coba Instrumen Penelitian.....	XX
Lampiran 6 : Soal Pretest dan Posttest.....	XX
Lampiran 7 : Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest .....	XX
Lampiran 8 : Hasil Data Uji Validitas Soal .....	XX
Lampiran 9 : Hasil Data Uji Reliabilitas Soal.....	XX
Lampiran 10 : Perhitungan Taraf Kesukaran Soal.....	XX
Lampiran 11 : Perhitungan Daya Beda Soal .....	XX
Lampiran 12 : Tabel Perhitungan Rata-rata, Varians dan Simpangan Baku Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	XX
Lampiran 13 : Tabel Perhitungan Rata-rata, Varians dan Simpangan Baku Data Hasil Posttest Kelas Eksperimen .....	XX
Lampiran 14 : Tabel Perhitungan Rata-rata, Varians dan Simpangan Baku Data Hasil Pretest Kelas Kontrol .....	XX
Lampiran 15 : Tabel Perhitungan Rata-rata, Varians dan Simpangan Baku Data Hasil Posttest Kelas Kontrol.....	XX
Lampiran 16 : Perhitungan Normalitas dengan <i>Liliefors</i> Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen .....	XX
Lampiran 17 : Perhitungan Normalitas dengan <i>Liliefors</i> Data Hasil Posttest Kelas Eksperimen .....	XX

Lampiran 18 : Perhitungan Normalitas dengan <i>Liliefors</i> Data Hasil Pretest	
Kelas Kontrol .....	XX
Lampiran 19 : Perhitungan Normalitas dengan <i>Liliefors</i> Data Hasil Posttest	
Kelas Kontrol .....	XX
Lampiran 20 : Proses Perhitungan Menggambar Grafik Histogram	
Data Pretest Kelas Eksperimen .....	XX
Lampiran 21 : Proses Perhitungan Menggambar Grafik Histogram	
Data Posttest Kelas Eksperimen.....	XX
Lampiran 22 : Proses Perhitungan Menggambar Grafik Histogram	
Data Pretest Kelas Kontrol.....	XX
Lampiran 23 : Proses Perhitungan Menggambar Grafik Histogram	
Data Posttest Kelas Kontrol .....	XX
Lampiran 24 : Uji Homogenitas Pretest.....	XX
Lampiran 25 : Uji Homogenitas Posttest .....	XX
Lampiran 26 : Tabel Analisis Uji-t .....	XX
Lampiran 27 : Uji Hipotesis .....	XX
Lampiran 28 : Dokumentasi Penelitian.....	XX
Lampiran 29 :Surat Izin Penelitian .....	XX
Lampiran 30 : Surat Keterangan Penelitian .....	XX

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Sekolah sebagai sarana pendidikan formal memiliki kurikulum yang berubah sesuai kemajuan zaman sehingga dituntut untuk selalu meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan peran guru dalam mengelola pembelajaran selama proses belajar berlangsung guna mencapai tujuan belajar yaitu hasil belajar.

Menurut Purwanto, hasil belajar merupakan hal yang digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik menguasai bahan yang diajarkan guru di dalam kelas.<sup>1</sup> Hasil belajar merupakan salah satu hal penting dalam proses pembelajaran. Melalui hasil belajar peserta didik dapat mengetahui kelemahan serta sejauh mana kemampuan dia dalam menyerap suatu materi pembelajaran sebagai pedoman dalam meningkatkan prestasinya. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menarik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Media merupakan alat bantu mengajar, termasuk salah satu komponen lingkungan belajar yang dirancang oleh pengajar. Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk

---

<sup>1</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011)., hlm. 44

menciptakan pengalaman bagi peserta didik, sehingga pada akhirnya peserta didik dihasilkan lulusan yang berkualitas. Pemanfaatan media pembelajaran yang optimal perlu didasarkan pada kebermaknaan dan nilai tambah yang dapat diberikan kepada peserta didik melalui suatu pengalaman belajar yang menggunakan media pembelajaran.

Menurut Riyana dalam Rayandra Asyar melalui media suatu proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*)<sup>2</sup> Dengan menggunakan media yang tepat dan efektif akan tercipta suasana belajar yang tenang dan menyenangkan yang akan mendorong proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan bermakna.

Berdasarkan hasil pengamatan pada tanggal 2 Maret 2017 yang dilakukan di SMPN 128 Jakarta menunjukkan hasil ulangan tengah semester pada mata pelajaran IPS di kelas VII yaitu terdapat lima kelas yang rata-rata hasil ujian tengah semester di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Berikut hasil rata-rata Ulangan tengah Semester pada mata pelajaran IPS pada kelas VII di SMP 128 Jakarta.

---

<sup>2</sup> Asyhar, Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada, 2011),.hlm. 29

**Tabel 1.1**  
**Rata-Rata Nilai Ulangan Tengah Semester Kelas VII**  
**Pada Mata Pelajaran IPS**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Nilai</b>	<b>Rata-Rata Nilai</b>
VII-1	2476	68,77
VII-2	2289	63,58
VII-3	2369	65,80
VII-4	2645	73,47
VII-5	2599	72,19
VII-6	2578	71,61
VII-7	2412	67,00
VII-8	2245	62,36

Berdasarkan pengamatan ketika pembelajaran IPS di kelas nampak siswa terlihat tidak fokus mendengarkan guru menjelaskan materi saat jam pelajaran berlangsung, ada beberapa siswa yang terlihat berbicara dengan teman disampingnya, dan siswa terlihat bosan mengikuti pelajaran IPS di kelas. Hal tersebut diduga karena masih terbatasnya media pembelajaran yang mendukung dalam pembelajaran IPS. Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mata pelajaran IPS hanya berfokus pada metode ceramah dan tanya jawab saja yang menyebabkan beberapa siswa menjadi merasa bosan sehingga mereka tidak terlihat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian maka harus diambil langkah untuk mengatasi masalah ini, karena bila masalah ini tidak segera diatasi akan menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan siswa juga sulit untuk mengembangkan dirinya karena pelajaran hanya berorientasi pada guru saja, sehingga pada akhirnya akan menyebabkan menurunnya prestasi belajar.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP dalam pembelajaran IPS tentunya dibutuhkan media yang dapat merangsang siswa untuk ikut aktif dan kreatif serta media tersebut diharapkan merupakan media yang disenangi sesuai karakteristik yang khas yaitu siswa senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang meragakan sesuatu secara langsung.<sup>3</sup> Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media yang sesuai dengan karakteristik tersebut, di antaranya dengan menggunakan media permainan.

Salah satu tujuan dari pembelajaran IPS adalah memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global karena partisipasi sosial merupakan salah satu elemen penting Pendidikan IPS di samping pengetahuan, keterampilan dan penilaian.<sup>4</sup> Untuk itu lebih baik media yang dipergunakan media pembelajaran permainan yang dapat dimainkan secara bersama-sama.

Permainan monopoli merupakan permainan yang dapat dimainkan bersama-sama. Permainan monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling laris di dunia. Dalam permainan ini, pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem ekonomi mainan yang melibatkan pembelian, penyewaan, dan pertukaran tanah dengan

---

<sup>3</sup> Sepa, Kurnia, *Karakteristik Kebutuhan Anak*, <http://sekolahdasar.net/2011/05/karakteristik-dan-kebutuhan-anak-usia.html> (diakses tanggal 9 Febuari 2017)

<sup>4</sup> Wahab, Abdul Aziza, *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)* (Bandung: Alfabeta, 2008),.hlm. 139

menggunakan duit mainan.<sup>5</sup> Permainan monopoli juga sudah sangat terkenal, khususnya dikalangan anak-anak, mereka sering memainkannya untuk mengisi waktu luang. Sebagai media permainan yang banyak disukai juga dapat dimodifikasi sebagai media pembelajaran IPS dengan menyisipkan materi-materi pelajaran di dalamnya untuk siswa kelas VII SMP.

Penelitian menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan di kelas telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Uniq Alqo Ruhma pada tahun 2010 yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif dengan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS di MAN Tlogo Blitar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil penelitian eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yakni kelas eksperimen 12.11% sedangkan kelas kontrol 5.3%.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis memilih judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VII di SMPN 128 Jakarta.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahannya sebagai berikut:

1. Apakah tujuan pembelajaran IPS sudah tercapai dengan maksimal di kelas VII SMP Negeri 128 Jakarta?

---

<sup>5</sup> Cahyo, Agus N, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak* (Jogjakarta: Flashbooks, 2011),.hlm. 144

2. Apakah suasana pembelajaran IPS sudah berjalan dengan maksimal di kelas VII SMP Negeri 128 Jakarta?
3. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar pada Mata Pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 128 Jakarta?
4. Apakah ada pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 128 Jakarta?

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas yang telah diuraikan, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VII SMP Negeri 128 Jakarta.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalahnya adalah “ Apakah ada pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VII SMP Negeri 128 Jakarta?

### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan serta dapat memberi kontribusi serta sumbangsih pemikiran terhadap dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran IPS dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui media belajar monopoli pada siswa kelas VII SMPN 128 Jakarta.

## 2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memiliki manfaat antara lain:

### a. Manfaat bagi siswa

- 1) Meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menjawab pertanyaan
- 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui media belajar monopoli
- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS melalui media belajar monopoli

### b. Manfaat bagi guru

Dapat dijadikan pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan media belajar monopoli guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

### c. Manfaat bagi sekolah

Sebagai masukan bagi kepala sekolah dalam meningkatkan kreativitas serta inovasi dalam pembelajaran dengan cara

mensosialisasikan media belajar monopoli kepada guru-guru sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik.

d. Manfaat bagi peneliti

Dapat menjadi bekal bagi peneliti untuk menjadi tenaga pendidik kelak di masa akan datang dengan menjadikan media belajar monopoli dalam pembelajaran di kelas.

## **BAB II**

### **PENYUSUNAN KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Hakikat Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode atau teknik serta media pembelajaran. Pada kenyataannya, apa yang terjadi dalam pembelajaran seringkali terjadi proses pengajaran berjalan dan berlangsung kurang efektif. Banyak waktu, tenaga, dan biaya yang terbuang sia-sia sedangkan tujuan belajar tidak dapat tercapai bahkan terjadi kurang interaksi antara pengajar dan peserta didik. Hal tersebut masih sering dijumpai pada proses pembelajaran selama ini. Kata media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak, komputer, instruktur dan lain sebagainya.<sup>6</sup>

Contoh beberapa media tersebut bisa dijadikan sebagai media pengajaran jika dapat membawa pesan-pesan (*messages*) dalam

---

<sup>6</sup> Daryanto, *Media Pendidikan*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010),.hlm. 4

rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian harus ada keterkaitan antara media dengan pesan dan metode (*methods*).

Selain itu para pakar juga memberikan batasan terhadap pengertian media pembelajaran. Leslie J. Briggs dalam buku Daryanto menyatakan bahwa media pengajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, flim, rekaman video dan lain sebagainya. Briggs juga berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.<sup>7</sup>

Sedangkan Gagne dalam buku Dina menyatakan bahwa media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Miarso dalam buku Dina menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Schram dalam buku Dina menyatakan bahwa media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran sehingga media menjadi perluasan dari guru.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Indriana, Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011),.Hlm.14

<sup>8</sup> *Ibid*,.Hlm 15

Dilihat dari sifatnya, Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.<sup>9</sup> Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, dapat didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Dengan adanya media pengajaran, peran guru menjadi semakin efektif dan peserta didik dapat belajar dengan lebih baik, serta terangsang untuk memahami subjek yang tengah diajarkan dalam bentuk komunikasi penyampaian pesan yang lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena didalam media pembelajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik

---

<sup>9</sup> Sadiman, Arief S, *Media Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009),.hlm.7

kepada anak didik sedangkan pesan yang dikirim, biasanya, berupa informasi atau keterangan dari pengirim pesan. Pesan tersebut adakalanya disampaikan dalam bentuk sandi-sandi atau lambang-lambang seperti kata-kata, bunyi, gambar dan lain sebagainya.

Dengan demikian yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi proses belajar dan mengajar. Karena media pembelajaran sangat membantu pendidik atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif serta efisien. Karena itu tidak salah bila ada ungkapan , “Bantuan yang baik adalah seperti jendela yang tidak butuh perhatian tetapi mampu memberikan cahaya yang masuk ke dalam”<sup>10</sup>

Dalam proses pembelajaran, terdapat sistem yang harus kita perhatikan dengan baik. Pembelajaran dikatakan sebagai sistem karena didalamnya memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan, komponen tersebut terdiri atas tujuan, materi, metode,

---

<sup>10</sup> Dimiyati, *Media Pembelajaran Peranan dan Fungsinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006),.hlm 87

media dan evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan.<sup>11</sup>

Di dalam suatu pembelajaran guru harus menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahan pelajaran yang akan disampaikan sesuai dengan materi pelajaran. Sebab proses komunikasi untuk memfasilitasi pembelajaran bisa menjadi sebuah proses yang menantang, yang sering kali membutuhkan usaha-usaha kreatif untuk mencapai sebuah ragam tujuan-tujuan pengajaran yang implisit. Dari karakteristik materi pelajaran masing-masing berbeda, maka dari itu guru harus cerdas merancang dan menggunakan media pembelajaran khususnya dalam pelajaran IPS. Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Pribadi, Benny A, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009),.hlm. 9

<sup>12</sup> Sadiman, Arief S, *Op. Cit*, hlm. 17

Dalam menentukan media yang akan digunakan dalam pembelajaran IPS guru sebaiknya merancang media pembelajaran sesuai materi dan karakteristik siswa. Konsep pengajaran dan pembelajaran pada zaman sekarang menuntut adanya perubahan peran seorang guru. Dalam konsep tradisional, guru lebih berperan sebagai transformator, yakni hanya sebagai penyampai pesan menggunakan komunikasi langsung (*direct communication*). Pola tersebut membuat siswa kurang aktif dan hanya dicekoki materi tanpa, tanpa ada *Feedback* atau peran aktif dari siswa. Kondisi ini tentu tidak sesuai dengan konsep pembelajaran dan pengajaran.

Pembelajaran memandang siswa sebagai individu yang aktif, memiliki kemampuan dan potensi yang perlu dieksplorasi secara optimal. Selain memandang penting peran aktif siswa dalam belajar, pembelajaran juga menuntut peran guru yang lebih luas. Diantara tugas guru tersebut adalah sebagai desainer pembelajaran yang mampu merancang sebuah pembelajaran yang baik, termasuk didalamnya merancang media pembelajaran.

Media terbaik yang harus digunakan dalam pembelajaran adalah yang memiliki tingkat relevansi dengan tujuan, materi dan karakteristik siswa. Dilihat dari wewenang dan interaksinya dalam pembelajaran guru adalah yang paling menguasai materi, mengetahui

tujuan yang harus dibuat dan mengenali betul kebutuhan siswa. Dengan demikian alangkah baiknya media juga dibuat oleh guru yang mengetahui secara pasti kebutuhan dalam pengajaran, termasuk permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa terhadap materi yang diajarkan. Disinilah peran guru sebagai kreator yaitu menciptakan media yang tepat, efisien dan menyenangkan bagi siswa.

Mc. M. Connel dalam buku Haris menyatakan dengan tegas agar menggunakan media yang memiliki kesesuaian dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Media yang dapat dibuat oleh guru tidak terbatas pada jenis dan bentuknya, tetapi tergantung pada hasil pemilihan yang tepat.<sup>13</sup> Dari sekian banyak yang cocok untuk pelajaran IPS antarlain adalah media grafis seperti poster, bagan dan flipchart, bahkan dari sebuah permainan juga dapat diadopsi menjadi media pembelajaran IPS, seperti permainan monopoli yang dapat dijadikan media pembelajaran IPS yang unik dan menyenangkan.

## **2. Hakikat Permainan Monopoli**

Permainan adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk

---

<sup>13</sup> Haris, Abdul, *Perkembangan Media Pembelajaran*, (Jogjakarta: Multi Persindo, 2012),.hlm. 25

mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama yaitu:<sup>14</sup>

- a. Adanya pemain
- b. Adanya lingkungan dimana pemain berinteraksi
- c. Adanya aturan-aturan main
- d. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai

Menurut Yasin dan Umi dalam buku Hawadi, media permainan edukatif, produktif dan menyenangkan adalah semua alat permainan yang bersifat mendidik atau digunakan dalam pembelajaran, menghasilkan nilai lebih dari penggunaannya, dan membuat senang ketika menggunakannya.<sup>15</sup> Menurut Reni Akbar Hawadi, bermain merupakan aktivitas yang spontan dan melibatkan motivasi serta prestasi dari dalam diri anak yang mendalam.<sup>16</sup> Menurut Sutrisno, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*). Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang. Yasin dan Umi menambahkan, permainan belajar, jika digunakan dengan bijaksana dapat menghasilkan manfaat sebagai berikut:

---

<sup>14</sup> Haryono, Anung, *Media Pendidikan*, (Jakarta: CV. Rajawali, 2004). hlm. 78

<sup>15</sup> Hawadi, Reni Akbar, *Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal sifat, bakat, dan kemampuan anak*, (Jakarta: PT Gasindo, 2006.), hlm.6

<sup>16</sup> *Ibid.* hlm 8

- a. Menyingkirkan keseriusan
- b. Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar
- c. Mengajak orang terlibat penuh
- d. Meningkatkan proses belajar
- e. Membangun kreativitas diri
- f. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran
- g. Meraih makna belajar melalui pengalaman
- h. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar<sup>17</sup>

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Menurut M. Zamakh, monopoli pertama kali di buat tahun 1904.<sup>18</sup> Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran. Pemain dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewanya jumlahnya juga sudah ditetapkan.

Pada tahun 1904, seorang pencipta bernama Lizzie Magie mempatenkan satu permainan yang beliau harapkan dapat menerangkan sebagian daripada ide ekonomi yang diutarakan oleh Henry George. Permainan beliau dikenal sebagai *The Landlord Game*

---

<sup>17</sup> Yusuf, Yasin dan Umi Aulia, *Sirkuit Pitar: Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*, (Jakarta: Visimedia, 2011),.Hlm 7

<sup>18</sup> Syarifani, M. Zamakh, *Apakah Kamu Tahu? Serba-Serbi Pengetahuan Umum Dunia* (Yogyakarta: Narasi, 2009),. Hlm. 62

(Permainan Tuan Punya Tanah).<sup>19</sup> Walaupun permainan ini dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksinya secara luas sampai tahun 1910 oleh *The Economic Game Company* di New York. Di Britania Raya permainan ini diterbitkan pada tahun 1913 oleh The Newbie Game Company di London dengan nama Brer Fox an'Brer Rabbit.<sup>20</sup>

Selain melalui penjualan, permainan ini juga tersebar dari mulut ke mulut dan variasi-variasi lokal juga mulai berkembang. Salah satunya adalah yang disebut *Auction Monopoly* atau kemudian disingkat menjadi *monopoly*, Permainan ini kemudian dipelajari oleh Charlies Darrow dan dipatenkan dan dijual olehnya kepada Parker Brothers sebagai penemuannya sendiri. Parker mulai memproduksi permainan ini secara luas pada tanggal 5 November 1935.<sup>21</sup>

Memainkan permainan monopoli, dibutuhkan peralatan-peralatan ini:

- a. Bidak-bidak untuk mewakili pemain
- b. Dua buah dadu berisi enam

---

<sup>19</sup> Cahyo, Agus N, *op,cit*,.Hlm. 144

<sup>20</sup> *Ibid*,.Hlm. 145

<sup>21</sup> Ayidsuyitno, *monopoli*, ( <http://www.kompasiana.com/> ), diakses pada tanggal 25 Febuari 2017 pada pukul 17:30 WIB

- c. Kartu hak milik untuk setiap properti. Kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli properti itu. di atas kartu tertera harga porperti, harga sewa, harga gadai, harga rumah dan hotel
- d. Papan permainan dengan petak-petak
  - 1) Terdapat 22 tempat, dibagi menjadi 8 kelompok berwarna dengan masing-masing dua atau tiga tempat. Seorang pemain harus menguasai satu kelompok warna sebelum ia boleh membeli rumah atau hotel
  - 2) Terdapat 4 stasiun kereta. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki lebih dari satu stasiun. Tapi di atas stasiun tidak boleh dibangun rumah atau hotel
  - 3) Terdapat 2 perusahaan yaitu perusahaan listrik dan perusahaan air. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki keduanya. Rumah dan hotel tidak boleh dibangun di atas perusahaan.
- e. Petak-petak dana umum dan kesempatan. Pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya
- f. Uang-uang monopoli

- g. Dilengkapi dengan 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik rumah biasanya memiliki warna hijau, hotel warna merah.
- h. Kartu dana umum dan kesempatan.<sup>22</sup>

Dalam permainan monopoli ini juga banyak manfaat yang bisa diambil diantaranya adalah a). Kognitif kemampuan mengetahui dan mengingat; b) motorik: kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan sistem kerja otak; c) logika: kemampuan berfikir secara tepat dan teratur; d) emosional/sosial kemampuan berinteraksi antara orang yang satu dengan orang yang lain; e) kreatif/imajinatif kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks, f) visual: kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek.<sup>23</sup>

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa permainan Monopoli merupakan jenis permainan aktif dimana dibutuhkan keterlibatan siswa didalamnya untuk ikut bermain aktif dan permainan Monopoli juga dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif, imajinatif dan logical.

---

<sup>22</sup> [http://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli\\_%28permainan%29\(diakses](http://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_%28permainan%29(diakses) tanggal 15 Februari 2017)

<sup>23</sup> Cahyo, Agus N, *Op.Cit.* hlm 150

Model permainan monopoli pembelajaran IPS yang pada dasarnya sama dengan bentuk permainan monopoli yaitu untuk menguasai petak-petak yang terdapat di papan monopoli. Menguasai pada permainan Monopoli pembelajaran IPS adalah bukan hanya menguasai permainan tetapi menguasai juga pengetahuan IPS. Dalam permainan monopoli pembelajaran IPS juga dibutuhkan peralatan-peralatan yang hampir sama dengan peralatan yang ada di permainan Monopoli biasa hanya saja peralatan-peralatan tersebut dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan materi pembelajaran IPS.

Dengan media pembelajaran berbasis permainan edukasi inilah diharapkan pelajaran IPS akan lebih menyenangkan sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkatkan. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran monopoli IPS yang unik lebih tercipta interaksi antara guru dengan peserta didik dan interaksi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, akan terjalin hubungan kerjasama yang baik karena penggunaan media monopoli ini akan membentuk kelompok-kelompok bermain sambil belajar. Sehingga peserta didik tidak merasa terbebani dengan situasi belajar seperti ini.

Media pembelajaran monopoli adalah salah satu jenis media pembelajaran yang unik dan sederhana pembuatannya cukup membutuhkan kreativitas diri sesuai dengan materi yang akan

diterapkan. Selain itu media pembelajaran pembuatannya tidak memakan biaya yang banyak. sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan oleh semua kondisi sekolah. Karena penggunaan media modern tidak mutlak harus dipergunakan dalam pembelajaran, sebab media modern mempunyai keterkaitan dengan lingkungan, kondisi sekolah bersangkutan, misalnya LCD, Laptop tidak dapat difungsikan sewaktu kita mengajar manakala aliran listrik tidak ada, demikian juga media modern lainnya, ia memiliki keterkaitan dengan lainnya , terutama dengan *hardware* dan *software*. Bagi sekolah yang belum memiliki media yang tersedia dan penunjang lainnya seperti listrik maka media pembelajaran yang diambil dari sebuah permainan seperti media pembelajaran monopoli dapat menjadi solusi karena penggunaan dan pemilihan media harus mempertimbangkannya.

1. Tujuan indikator yang hendak dicapai
2. Kesesuaian media dengan materi yang dibahas
3. Tersedia saran dan prasarana penunjang
4. Karakteristik peserta didik<sup>24</sup>

Sebagai media pembelajaran permainan mempunyai kelebihan sebagai berikut:

---

<sup>24</sup> Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Renika Cipta, 2011),. Hlm.42

1. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan; sesuatu yang menghibur. Permainan monopoli menarik didalamnya terdapat unsur kompetisi
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar. Seperti yang kita ketahui, belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam proses belajar yang aktif.
3. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar jadi lebih efektif.
4. Permainan bersifat luwes. Salah satu sifat permainan yang menonjol adalah keluwesannya. Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, maupun persoalannya.<sup>25</sup>

Menggunakan permainan untuk media pembelajaran dapat menciptakan interaksi edukatif. Dalam proses belajar mengajar di sekolah sebagai suatu sistem interaksi maka kita akan dihadapkan pada sejumlah komponen-komponen sebagai berikut 1). Tujuan intruksional, 2) bahan pelajaran, 3) metode dan alat dalam interaksi, 4) sarana, 5) evaluasi. Tercapainya interaksi antara guru dapat

---

<sup>25</sup> Haryono, Anung, *Op.cit.*,Hlm. 80

mengkoordinasikan komponen-komponen tersebut diatas sehingga benar-benar berinteraksi sebagai suatu sistem.<sup>26</sup>

### **3. Hakikat Media Pembelajaran Gambar**

Dalam media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan. Apalagi gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Media gambar dikelompokkan kedalam media visual yaitu media yang mengandalkan indra penglihatan.

Media gambar umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, dan sederhana serta praktis penggunaannya. Media gambar sering juga disebut media dua dimensi yaitu media yang hanya memiliki panjang dan lebar. Media gambar termasuk media visual.<sup>27</sup> Sama dengan media lain yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari penerima sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual supaya proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien.

---

<sup>26</sup> Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Pt Renika Cipta, 2009),.Hlm. 110

<sup>27</sup> Kosasih, R Angkowo, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grasindo, 2007),. hlm. 45

Semua media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahan, berikut kelebihan dan kelemahan media gambar:

1. Kelebihan media gambar
  - a. Sifatnya konkrit, gambar lebih realitis menunjukkan masalah dibandingkan dengan media verbal semata
  - b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. peristiwa-peristiwa yang terjadi dimana lampau bisa kita lihat seperti apa adanya
  - c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. gambar dapat memperjelas suatu masalah
  - d. Bisa dipergunakan di dalam kelas, dirumah, maupun dalam perjalanan dalam kendaraan
  - e. Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang. Dapat dipergunakan untuk umpan balik
2. Kelemahan media gambar
  - a. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata
  - b. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk pembelajaran
  - c. Ukuran sangat terbatas untuk kelompok besar<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Sadiman, Arief, *Op.Cit.*, Hlm. 17

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

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

Manusia adalah makhluk yang tumbuh dan mengalami proses belajar di dalam kehidupannya sehingga manusia memiliki pengalaman dan kemampuan dari proses belajar yang dilakukannya. Menurut Sudjana, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.<sup>29</sup>

Semua perubahan tersebut terjadi kepada setiap individu, mengubah mereka dari yang sebelumnya belum atau tidak mampu, menjadi mampu untuk melakukan atau mengetahui sesuatu. Gagne dalam buku Siregar mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan yang relatif menetap yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu atau dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.<sup>30</sup> Ini berarti belajar menyebabkan perubahan perilaku yang menetap yang berawal dari pengalaman masa lalu dari pembelajaran yang telah direncanakan.

---

<sup>29</sup> Sudjana, Nana *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung:PT.Remaja rosdakarya, 2003), hlm. 5

<sup>30</sup> Siregar, Eveline dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2010),.Hlm. 4

Hal serupa juga diungkapkan oleh Slameto, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>31</sup> Dengan begitu, belajar merupakan suatu proses yang dilakukan dengan mengalami dan untuk mengalami itu manusia perlu untuk berinteraksi dengan lingkungannya (atau objek belajar).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka belajar dapat kita artikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk mengalami perubahan perilaku yang relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang didapat oleh seseorang dengan cara berinteraksi dengan lingkungan atau objek belajar. Dengan proses belajar ini siswa mengalami peningkatan perilaku atau kemampuan dan dapat menerapkan apa yang telah dipelajarinya kedalam kehidupan sehari-hari mereka.

---

<sup>31</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003),. Hlm. 2

## **b. Pengertian Hasil Belajar**

Setiap pelaksanaan dari suatu hal akan berfikir pada sebuah hasil, begitu pun dalam belajar. Ada hasil yang ingin dicapai dalam proses belajar. Istilah hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu dari kata hasil dan belajar. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, hasil diartikan sebagai sesuatu yang telah dicapai dari apa yang dilakukan yang telah dikerjakan sebelumnya. Belajar merupakan proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Sehingga hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Wahidmurni mengatakan, “ Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya daris segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya dan sikapnya terhadap suatu objek.”<sup>32</sup>

Baharudin dan Esa Nur Wahyuni menyatakan bahwa “ Seseorang dikatakan belajar dalam diri orang tersebut terjadi suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

---

<sup>32</sup> Wahidmurni, Alifin Mustiawan dan Ali Ridho, *Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*, (Yogyakarta : Nuha Letera, 2010),.Hlm 21

Perubahan yang dimaksud adalah perubahan di mana seorang tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak terampil menjadi terampil.<sup>33</sup>

Sudjana mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.<sup>34</sup> Kemudian sependapat dengan Sudjana, Mulyono Abdurrahman mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.<sup>35</sup> Jadi kemampuan-kemampuan tersebut didapat oleh siswa melalui sebuah pengalaman yang diberikan oleh guru melalui proses pembelajaran yang dilakukan.

Dari penjabaran para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan yang ada pada seseorang di mana seseorang yang semula tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak terampil menjadi terampil.

Gagne dalam buku Suprijono mengemukakan bahwa hasil belajar berupa:

---

<sup>33</sup> Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Medis, 2007), Hlm. 11

<sup>34</sup> Sudjana, Nana, *op.cit.*, Hlm. 22

<sup>35</sup> Abdurrahman, Mulyono, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), Hlm. 37

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempersentasikan konsep dan lambang
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam pemecahan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerakan jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.<sup>36</sup>

Berdasarkan uraian yang disampaikan oleh Gagne dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tidak terpaut pada satu aspek saja, tetapi juga mencakup aspek kemampuan mengungkapkan pengetahuan secara verbal atau lisan, kemampuan mempersentasikan

---

<sup>36</sup> Suprijono, Agus, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010),.Hlm. 65

konsep dan lambang, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan melakukan sejumlah gerakan yang terkordinasi dan kemampuan menerima atau menolak subjek.

Menurut Oemar Hamalik dalam buku Kurniawan, berpendapat bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku.<sup>37</sup> Belajar juga merupakan proses yang kompleks dan terjadi perubahan perilaku pada saat proses belajar diamati pada perubahan perilaku siswa setelah dilakukan penilaian.

Menurut Purwanto, hasil belajar merupakan hal yang digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan ajar yang diajarkan.<sup>38</sup> Oleh karenanya, penting sekali dalam sebuah pembelajaran dikelas disertai dengan media yang menarik, agar hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai.

Menurut Benyamin Bloom dalam buku Sudjana, klasifikasi hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor.

#### 1) Ranah Kognitif

---

<sup>37</sup> Kurniawan, Deni, *Pembelajaran Terpadu Tematik* (Bandung : Alfabeta, 2014), Hlm.4

<sup>38</sup> Purwanto, *op.cit.*, Hlm.44

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

2) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

3) Ranah Psikomotor

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan gerak keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.<sup>39</sup>

Dari pengertian beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pengalaman yang dialami siswa dari hasil kegiatan belajar yang dilakukannya dimana terjadi perubahan baik dari segi kognitif (berpikir), afektif (rasa dan emosi) dan psikomotor (gerak) yang dapat dilihat setelah dilakukan penilaian setelah proses pembelajaran.

---

<sup>39</sup> Sudjana, Nana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar* (Bandung: Rosdakarya, 2005),. Hlm. 54

### c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sering disebut juga prestasi belajar yang diperoleh dari peristiwa atau proses belajar yang terungkap melalui evaluasi belajar. Ada berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Sesuai dengan pendapat Wasliman dalam buku Susanto yaitu hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik faktor internal maupun eksternal.<sup>40</sup>

Slameto mengungkapkan bahwa ada berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar, namun dapat digolongkan menjadi dua yaitu:

- 1) Faktor Intern adalah faktor yang bersumber dari dalam individu yang sedang belajar. Adapun faktor-faktor intern lainnya:
  - a) Faktor Jasmaniah: faktor kesehatan, cacat tubuh
  - b) Faktor psikologis, intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif dan faktor kematangan
  - c) Faktor kelelahan
- 2) Faktor Ektern adalah faktor yang bersumber dari luar diri individu seperti:

---

<sup>40</sup> Susanto, Ahmad, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), Hlm. 12

- a) Keluarga yaitu cara orangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, rasa pengertian orangtua, dan latar belakang kebudayaan.
- b) Faktor sekolah, pendekatan belajar, perubahan kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi semua siswa, disiplin yang diterapkan di sekolah, sarana dan prasarana sekolah, kebiasaan belajar dan tugas rumah
- c) Faktor masyarakat, keadaan siswa dalam masyarakat, teman bergaul siswa dan bentuk kehidupan masyarakat.<sup>41</sup>

Muhibbin syah, mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi tiga:<sup>42</sup>

- 1) Faktor Internal (faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik) diantaranya:
  - a) Aspek fisiologis diantaranya kondisi kesehatan, daya pendengar dan penglihat
  - b) Aspek psikologis yang mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran peserta didik, diantaranya yaitu kondisi rohani peserta didik, tingkat kecerdasan/intelegensi, sikap, bakat, dan minat

---

<sup>41</sup> Slameto, *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010),.Hlm. 34

<sup>42</sup> Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar* (Depok: Rajagrafindo, 2013),.Hlm 146

- 2) Faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri peserta didik) diantaranya:
  - a) Lingkungan sosial seperti para guru, staff administrasi dan teman-teman sekelaas , masyarakat, tetangga, teman bermain, orangtua dan keluarga peserta didik itu sendiri
  - b) Lingkungan non sosial seperti gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat keluarga peserta didik, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik.
- 3) Faktor Pendekatan belajar, dapat dipahami sebagai cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang efektivitas belajar dan efesiensi proses pembelajaran materi tertentu.

Berdasarkan uraian diatas, ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal meliputi kondisi kesehatan jasmani dan psikologis dari siswa, faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sosial masyarakat dimana siswa bersosialisasi, namun dapat juga faktor lingkungan non sosial berupa rumah yang jauh dan sulit dijangkau.

Selanjutnya faktor sekolah berupa kurikulum, sarana dan prasarana dan pendekatan belajar berupa media yang digunakan selama penyampaian materi pembelajaran, dalam hal ini pembelajaran IPS.

## **5. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial**

### **a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

IPS merupakan ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di kehidupan sosial sehingga sangat penting untuk dipelajari di sekolah menengah pertama.

Menurut Buchari Alma dalam Susanto, bahwa pengertian IPS, yaitu:

Sebagai program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik maupun dalam lingkungan sosialnya dan bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial yaitu sosiologi, geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, politik.<sup>43</sup>

Sedangkan menurut Zuraik dalam Susanto, hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang

---

<sup>43</sup> Susanto, Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hlm.141

baik dimana anggotanya berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab.<sup>44</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut, ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu yang mempelajari tentang beragam ilmu sosial seperti geografi, ekonomi, sosiologi, dan politik yang perannya begitu penting guna membentuk siswa agar memiliki kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, berkomunikasi dan bersaing dengan sehat dalam masyarakat ditingkat lokal maupun global. Karena pada dasarnya IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, namun juga membuat siswa sadar akan kemampuannya, keterampilannya, dan kecakapan yang dimiliki siswa pada kenyataan kehidupan sosial di masyarakat.

#### **b. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial**

Trianto mengemukakan mata pelajaran IPS di SMP/MTS memiliki beberapa karakteristik antara lain sebagai berikut:<sup>45</sup>

- 1) IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.

---

<sup>44</sup> *Ibid*, hlm. 142

<sup>45</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: PT: Bumi Aksara, 2013),.Hlm. 173

- 2) Standar Kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografis, sejarah, ekonomi dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- 3) Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab, akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur proses dan masalah sosial serta upaya-upaya

**c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Tujuan merupakan ukuran untuk mengetahui sesuatu tercapai atau tidaknya suatu program yang akan atau sudah dilaksanakan dari ketetapan awal. Banyak pendapat yang mengungkapkan tentang tujuan pendidikan IPS diantaranya oleh *The Multi Consortium of Performance Based Teacher Education* di AS menurut Djahri dan Ma'mun yaitu :

- a) Mengetahui dan mampu menerapkan konsep-konsep ilmu pengetahuan sosial yang penting, generalisasi (konsep dasar) dan teori-teori kepada situasi dan data baru
- b) Memahami dan mampu menggunakan beberapa struktur dari suatu disiplin ilmu untuk digunakan sebagai bahan analisis data terbaru
- c) Mengetahui teknik-teknik penyelidikan dan pendekatan-pendekatan penjelasannya yang dipergunakan dalam studi sosial secara bervariasi serta mampu menerapkannya sebagai teknik penelitian dan evaluasi suatu informasi
- d) Mampu mempergunakan cara berfikir yang lebih tinggi sesuai dengan tujuan dan tugas yang didapatinya
- e) Memiliki keterampilan dalam memecahkan permasalahan (*Problem Solving*)
- f) Memiliki *self concept* (konsep atau prinsip sendiri) yang positif
- g) Menghargai nilai-nilai kemanusiaan
- h) Kemampuan mendukung nilai-nilai demokrasi
- i) Adanya keinginan untuk belajar dan berpikir secara rasional

- j) Kemampuan berbuat berdasarkan sistem nilai yang rasional dan mantap.<sup>46</sup>

Menurut Soemantri, tujuan pendidikan IPS diantaranya untuk membantu tumbuhnya berpikir ilmunan sosial dan memahami konsep-konsepnya, serta membantu tumbuhnya warga negara yang baik.<sup>47</sup> Soemantri juga mengungkapkan bahwa tujuan pendidikan IPS bisa bervariasi mulai dari penekanan pada: a) pendidikan kewarganegaraan, b) pemahaman dan penguasaan konsep-konsep ilmu-ilmu sosial, c) bahan dan masalah yang terjadi dalam masyarakat yang dikembangkan secara reflektif.<sup>48</sup>

Dari uraian beberapa pendapat dari para ahli maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan ilmu pengetahuan sosial menumbuh kembangkan pola pikir ilmunan sosial, mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat agar dapat membantu tumbuhnya warga negara yang baik.

---

<sup>46</sup> Djahri dan Ma'Mun, *Teknik Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan* (Bandung: Mandar Maju, 1978),. Hlm. 19

<sup>47</sup> Numan, Somantri. Muhammad, *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2001),. Hlm. 36

<sup>48</sup> *Ibid*,.hlm. 37

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Berikut ini adalah beberapa penelitian yang relevan tentang Penerapan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VIII:

1. Penelitian Uniq Alqo Ruhama (2010) yang berjudul Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Dengan Menggunakan Permainan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS Di MAN Tlogo Blitar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil penelitian eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, yakni kelas eksperimen 12,11% sedangkan kelas kontrol 5.3%. Berdasarkan analisis tersebut menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS di MAN Tlogo Blitar.
2. Penelitian yang relevan selanjutnya. Penelitian Yurika Agi Setya Timur (2012), yang berjudul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) dengan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri Malang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil penelitian pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yakni pada kelas eksperimen sebesar 78%

sedangkan kelas kontrol sebesar 34%. Berdasarkan analisis tersebut pengaruh penerapan model pembelajaran (NHT) dengan menggunakan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar Akuntansi pada siswa kelas X di SMA Negeri 8 Malang.

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

No.	Peneliti & Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	<b>Uniq Alqo Ruhama (2010)</b> “Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Dengan Menggunakan Permainan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS Di MAN Tlogo Blitar”	Permainan Monopoli	Tempat Penelitian  Objek Penelitian	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil penelitian eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, yakni kelas eksperimen 12,11% sedangkan kelas kontrol 5.3%.
2.	<b>Yurika Agi Setya Timur (2012),</b> “vPengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) dengan Media	Permainan Monopoli	Tempat Penelitian  Objek Penelitian	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil penelitian pada kelas eksperimen lebih tinggi

	Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri Malang”		Tipe Numbered Heads Together (NHT)	daripada kelas kontrol yakni pada kelas eksperimen sebesar 78% sedangkan kelas kontrol sebesar 34%.
--	--	--	------------------------------------	---

### C. Kerangka Berfikir

Dalam pembelajaran peserta didik dihadapkan pada suatu kewajiban pencapaian tujuan pada ranah sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*). Dalam konteks ini peserta didik didorong mengkonstruksikan pengetahuan yang sudah dimiliki sebagai pengalaman dalam dunia nyata. Untuk memudahkan proses pembelajaran di dalam kelas guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat dan menarik.

Media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman bagi peserta didik, sehingga pada akhirnya menghasilkan peserta didik yang berkualitas. Salah satu media pembelajaran yang menarik yaitu media pembelajaran permainan monopoli.

Permainan monopoli adalah permainan yang disukai pada kalangan anak-anak. permainan monopoli dapat dimodifikasi sebagai media

pembelajaran IPS kelas VII dengan mencantumkan materi-materi IPS di dalam permainan monopoli. Dalam permainan monopoli siswa dapat dengan mudah menerima dan mengingat materi yang diajarkan guru di kelas. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan juga siswa dapat bekerja sama dengan kelompok dalam memecahkan masalah yang terdapat dalam permainan monopoli.

Melalui media pembelajaran permainan monopoli siswa dapat dengan mudah memahami dan mengingat materi-materi yang diajarkan oleh guru di dalam kelas. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan pengalaman yang dialami siswa dari hasil kegiatan belajar yang dilakukan dimana terjadi perubahan baik dari segi kognitif (berpikir), afektif (rasa dan emosi), dan psikomotorik (gerak) yang dapat dilihat setelah dilakukan penilaian setelah proses pembelajaran. Sehingga dapat diterapkan media pembelajaran permainan monopoli dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII Kerangka berpikir dapat dilihat sebagai berikut.



Skema Kerangka Berpikir 2.1

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis merupakan dugaan awal penelitian. Hipotesis dirumuskan agar penelitian dapat memenuhi tujuan dengan terfokus pada hipotesis. Dalam hal ini hipotesis yang dirumuskan berdasarkan kerangka berpikir yang telah dijelaskan adalah ada pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VII SMP Negeri 128 Jakarta.

## **BAB III**

### **METODELOGI PENELITIAN**

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar pada siswa kelas VII SMP Negeri 128 Jakarta. Selain itu tujuan penelitian ini adalah agar guru dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif melalui media pembelajaran permainan monopoli sehingga dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

#### **B. Tempat Dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 128 Jakarta yang beralamat di Jalan Hercules RT. 04 RW 04 Komp.Skadron Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Maret sampai April tahun pelajaran 2016/2017

#### **C. Metode dan Desain Penelitian**

##### **1. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimen* (Eksperimen Semu). Metode penelitian ini adalah metode

penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.<sup>49</sup>

Dalam hal ini, penelitian 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 monopoli, sedangkan kepada kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan menggunakan media berupa gambar.

## 2. Desain Penelitian

Desain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*.<sup>50</sup> Pada desain ini sebelum proses pembelajaran dimulai dilakukan tes awal (*pre-test*) untuk dua kelompok dengan tujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi peserta didik. Kemudian setelah akhir penelitian (selesai pertemuan pokok bahasan) diadakan tes akhir (*post-test*) dengan butir yang sama pada kedua kelompok.

Sebelum melakukan tes akhir (*post-test*) kelas eksperimen dan kelas kontrol telah diberikan perlakuan yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan monopoli dan kelas kontrol dengan

---

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), Hlm.107

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012),Hlm. 76

media gambar. Setelah mendapatkan data kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah media pembelajaran permainan monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar pada siswa kelas VII mata pelajaran IPS. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelumnya diberi perlakuan.

Skema desain digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
***Pretest-Posttest Control Group Design***

<b>Kelompok</b>	<b>Pre-Test</b>	<b>Treatment</b>	<b>Post-Test</b>
Eksperimen	$T_1$	$X_1$	$T_2$
Kontrol	$T_2$	$X_2$	$T_2$

Keterangan :

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

$X_1$  = perlakuan yang menggunakan media permainan monopoli

$X_2$  = perlakuan yang menggunakan media gambar

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

#### D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan atau himpunan objek dengan ciri yang sama, populasi dapat terdiri dari orang, benda, kejadian, waktu, dan tempat dengan sifat dan ciri yang sama.<sup>51</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII SMP Negeri 128 Jakarta.

**Tabel 3.2**  
**Daftar Rata-Rata Hasil Ulangan Tengah Semester (UTS)**  
**Kelas VII Mata Pelajaran IPS**

Kelas	Jumlah Nilai	Rata-Rata Nilai
VII-1	2476	68,77
VII-2	2289	63,58
VII-3	2369	65,80
VII-4	2645	73,47
VII-5	2599	72,19
VII-6	2578	71,61
VII-7	2412	67,00
VII-8	2245	62,36

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, karena populasi kelas VII SMP Negeri 128 Jakarta besar maka perlu dicari besar sampel yang dapat mewakili populasi. Teknik pengambilan sampel adalah *Purposive Sampling*, dimana teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan berdasarkan atas strata, random tetapi didasarkan tujuan.<sup>52</sup> Sampel diambil dari nilai rata-rata ulangan tengah semester yang terendah yaitu kelas VII-8 sebagai kelas eksperimen.

<sup>51</sup> Darmadi, Hamid, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm 14.

<sup>52</sup> Widiyanto, Mikha Agus, *Statiska Terapan*, (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2013), hlm.

Sedangkan kelas kontrol yaitu kelas VII-2 dikarenakan memiliki nilai yang beda tipis dengan kelas VII-8.

## **E. Instrumen Penelitian**

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

#### **a. Definisi Konseptual**

Media pembelajaran permainan monopoli adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/ materi pembelajaran berupa permainan monopoli.

#### **b. Definisi Operasional**

Media pembelajaran permainan monopoli adalah suatu alat pembelajaran berupa permainan yang digunakan peserta didik di dalam kelas. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan berupa permainan monopoli yang di dalamnya terdapat petak-petak berisi pertanyaan sesuai dengan materi yang sedang diajarkan.

## **2. Variabel Terikat (Y)**

### **a. Definisi Konseptual**

Hasil belajar IPS adalah perubahan pengetahuan, sikap dan tingkah laku siswa kearah yang lebih baik yang mencapai tujuan pembelajaran IPS didasarkan pada hasil tes.

### **b. Definisi Operasional**

Hasil belajar IPS adalah suatu penilaian akhir berupa skor yang diperoleh peserta didik melalui penilaian secara tertulis mengenai kemampuan peserta didik pada ranah kognitif. Dalam penelitian ini hasil belajar IPS dihitung dalam bentuk skor dari evaluasi yang diberikan kepada peserta didik. Semua jumlah benar dirata-rata dan kemudian di dapat nilai akhir.

## **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 berlangsung, instrumen yang digunakan sebagai berikut:

### 1. Test 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 d. Soal yang digunakan sebanyak 40 soal setiap Kompetensi Dasar (KD).

**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 Kegiatan Ekonomi Masyarakat	6.1 Mendeskripsikan pola kegiatan ekonomi penduduk, penggunaan lahan, dan pola permukiman berdasarkan kondisi fisik permukaan bumi	<p>1. Mata Pencarian Penduduk (pertanian dan non pertanian)</p> <p>2. Bentuk penggunaan lahan dipedesaan dan perkotaan</p> <p>3. Persebaran pemukiman penduduk diberbagai bentang lahan dan mengungkapk an alasan penduduk memilih bermukim di lokasi tersebut.</p> <p>4. Pola permukiman penduduk (mengikuti alur sungai, dan pantai).</p>	<p>1. Mengidentifikasi mata pencarian penduduk (pertanian dan non pertanian).</p> <p>2. Mendeskripsikan bentuk penggunaan lahan di pedesaan dan perkotaan.</p> <p>3. Mendeskripsikan persebaran pemukiman penduduk diberbagai bentang lahan dan mengungkapkan alasan penduduk memilih bermukim di lokasi tersebut.</p> <p>4. Mendeskripsikan pola permukiman penduduk (mengikuti alur sungai, jalan dan pantai).</p>

		jalan dan pantai	
	5.2 Mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi yang meliputi kegiatan konsumsi, produksi, dan distribusi barang atau jasa	<p>1. kegiatan pokok ekonomi</p> <p>2. Nilai guna, bidang produksi, faktor produksi, perluasan produksi</p> <p>3. Lembaga-lembaga distribusi</p> <p>4. Kegiatan konsumsi</p> <p>5. Kegiatan Konsumsi</p>	<p>1. Mengidentifikasi kegiatan pokok ekonomi</p> <p>2. Mendeskripsikan nilai guna, bidang produksi, faktor produksi, perluasan produksi</p> <p>3. Mengidentifikasi lembaga-lembaga distribusi.</p> <p>4. Mengidentifikasi jenis barang-barang yang dikonsumsi</p> <p>5. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi seseorang</p>

Sebelum tes digunakan untuk mengumpulkan data penelitian maka dilaksanakan uji coba instrumen. Uji coba ini untuk mengetahui apakah soal tersebut memenuhi persyaratan seperti validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Soal tersebut dahulu akan diujicobakan pada siswa kelas VII-3.

### a. Uji Validitas

Setiap instrumen penelitian harus valid. Validitas ini berhubungan dengan isi dan kegunaan instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang hendak diukur.<sup>53</sup> Validitas instrumen dalam penelitian ini adalah validitas setiap butir tes dan menentukan validnya suatu butir soal dalam hal ini menggunakan aplikasi *Ms. Excel*, Perhitungan validitas tiap butir soal dapat dihitung dengan menggunakan Rumus *Pearson Product Moment*, dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

$r_{XY}$  = Koefisien Korelasi *Pearson Product Moment*

$n$  = Jumlah Responden

$x$  = Skor Butir

$y$  = Skor Total

---

<sup>53</sup> Sugiyono, *op.cit.*, Hlm. 173

## b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketepatan atau keajegan suatu tes. Uji reliabilitas adalah istilah menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat memberikan hasil pengukuran yang konsisten apabila pengukuran tersebut dilakukan berulang-ulang.<sup>54</sup> Pengukuran reliabilitas tersebut dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dengan perhitungan reliabilitas instrumen menggunakan SPSS versi 16.

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left[ 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  = *Alpha Cronbach*

$n$  = banyak butir soal

$\sum \sigma b^2$  = jumlah varian dalam butir soal

$S\sigma t^2$  = varian total

Adapun koefisien reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 3.4**  
**Klasifikasi Realibilitas**

<b>Kriteria</b>	<b>Koefisien Reliabilitas</b>
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

<sup>54</sup> *Ibid*,.Hlm.173

### c. Tingkat Kesukaran Soal

Untuk mengetahui kualitas soal yang baik, disamping memenuhi validitas dan reliabilitas adalah dengan keseimbangan tingkat kesulitasn soal.Untuk menganalisis dalam menentukan tingkat kesukaran soal dengan rumus:

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

Keterangan:

I = Indeks kesulitan tiap butir soal

B = banyaknya siswa yang menjawab benar

N = Banyaknya siswa yang memberikan jawaban

Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh maka semakin mudah soal tersebut. Klasifikasi indeks kesukaran soal adalah:<sup>55</sup>

**Tabel 3.5**  
**Tingkat Kesukaran Soal**

Rentang Nilai	Kategori
$0.00 \leq I < 0.30$	Sukar
$0.31 \leq I < 0.70$	Sedang
$0.71 \leq I < 1.00$	Mudah

<sup>55</sup> Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2001),.Hlm. 188

#### d. Uji Daya Pembeda Soal

Analisis daya pembeda mengkaji butir-butir soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi prestasinya) dengan siswa yang tergolong kurang mampu (lemah prestasinya). Cara perhitungan daya pembeda adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut<sup>56</sup>:

$$D = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = angka indeks diskriminasi item/soal

$P_A$  = proporsi kelompok kelas atas yang menjawab benar,  $P_A$  ini diperoleh dengan rumus:

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

$B_A$  = banyak siswa kelas atas yang menjawab benar pada setiap butir soal

$J_A$  = jumlah siswa kelas atas

$P_B$  = proporsi kelompok kelas bawah yang menjawab benar.  $P_B$  ini diperoleh dengan rumus:

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

$B_B$  = banyak siswa kelas bawah yang menjawab benar pada setiap butir soal

$J_B$  = jumlah siswa kelas bawah

---

<sup>56</sup> *Ibid.*, Hlm. 213-214

Kriteria indeks daya pembela soal sebagai berikut.

**Tabel 3.6**  
**Kategori Daya Pembeda**

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Kategori</b>
$D < 0.20$	Jelek
$D = 0.20 - 0.40$	Cukup
$D = 0.40 - 0.70$	Baik
$D = 0.70 - 1.00$	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 peneliti, yaitu:

- a. Peneliti melakukan survei ke sekolah
- b. Mengidentifikasi masalah pembelajaran di kelas
- 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 monopoli sebagai media pembelajaran dan di kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran berupa gambar.
- b. Penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran pada kelas eksperimen dan menggunakan media gambar pada kelas kontrol.
- 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 dengan kelas kontrol.

## 3. Akhir

Pada tahapan akhir peneliti membuat analisis data serta hasil penelitian yang telah dilakukan dan terakhir memberikan kesimpulan terhadap penelitian.

**Tabel 3.7**  
**Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan**

<b>Kelas Kontrol</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>
1. Guru memberitahukan tujuan pembelajaran kepada siswa	1. Guru membacakan tujuan pembelajaran pada siswa
2. Guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa	2. Guru menyampaikan materi atau topik yang akan dipelajari
3. Guru membagi siswa menjadi 6	3. Guru membagi siswa menjadi 6

<p>kelompok di kelas</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Guru memberikan media gambar kepada setiap kelompok</li> <li>5. Setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan gambar yang diberikan oleh guru dan setelah itu dipresentasikan</li> <li>6. Setelah diskusi dan persentasi selesai siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang kurang dipahami</li> <li>7. Guru menjawab pertanyaan yang diajukan siswa</li> <li>8. Pembelajaran selesai, guru menutup dengan berdoa.</li> </ol>	<p>kelompok di kelas. Nama kelompok terdiri dari Kelompok Jawa, Kelompok Sumatra, Kelompok Sulawesi, Kelompok Kalimantan, Kelompok Papua dan Kelompok Bali.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Guru menjelaskan peraturan permainan monopoli IPS pada siswa.       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Setiap petak dalam permainan monopoli terdapat tiga pertanyaan yang wajib dijawab</li> <li>b. Bila tidak mampu menjawab kelompok harus membayar dengan uang dan mendapat minus 5 point.</li> <li>c. Bila dapat menjawab petak dapat dimiliki oleh kelompok dan mendapatkan 10 point).</li> <li>d. Jika kelompok Sumatra menempati petak yang telah dimiliki kelompok Jawa. Kelompok Sumatra wajib menjawab pertanyaan yang sudah disediakan kelompok Jawa. Bila dapat menjawab kelompok Sumatra dapat memiliki petak dari kelompok Jawa. Bila tidak dapat menjawab kelompok Sumatra wajib membayar sebesar uang dua lembar.</li> </ol> </li> <li>5. Guru memberikan peralatan permainan antaralain robor-robotan dan uang.</li> <li>6. Guru meminta setiap ketua kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan permainan.</li> <li>7. Permainan dimulai dengan melempar dadu. Angka dadu sudah terlihat, lalu kelompok berjalan sesuai dengan angka yang didapatkan.</li> <li>8. Setiap kelompok berdiskusi menjawab pertanyaan yang terdapat pada setiap petak</li> </ol>
--	--

	<p>9. Permainan berlangsung selama 50 Menit.</p> <p>10. Setelah permainan monopoli IPS selesai, siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru</p> <p>11. Siswa mengulas kembali materi yang di ajarkan</p> <p>12. Siswa diberikan latihan sesuai dengan materi yang dipelajari</p> <p>13. Pembelajaran selesai, guru menutup pembelajaran dengan berdoa</p>
--	--

Pada akhir penelitian, peneliti memberikan test akhir (*posttest*) untuk melihat hasil belajar pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

### 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 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 disesuaikan 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.

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 valid yaitu dengan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*Post-test*).

1. *Pre-test* dilakukan guru secara rutin setiap akan memulai penyajian materi baru. Tujuan ialah untuk mengidentifikasi taraf pengetahuan siswa mengenai bahan yang disajikan. Evaluasi seperti ini berlangsung singkat dan tidak memerlukan instrumen tertulis
2. *Post-test* adalah kegiatan evaluasi yang dilakuakn guru pada setiap akhir penyajian materi. Tujuannya adalah untuk mengetahui taraf pengetahuan siswa atas materi yang diajarkan. Evaluasi ini juga berlangsung singkat, cukup dengan menggunakan instrumen sederhana yang berisi item-item yang jumlahnya sangat terbatas.<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2010), hlm. 10

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Syarat Analisis

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

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data ini dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data distribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas digunakan *Liliefors*.<sup>58</sup>

$$L_o = F(Z_i) - S(Z_i)$$

Keterangan:

$L_o$  = Harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$  = Peluang angka baku

$S(Z_i)$  = Proposi angka baku

Jika  $L_{hit} < L_{tab}$ , Maka  $H_o$  diterima atau data berdistribusi normal.

Sedangkan, jika  $L_{hit} > L_{tab}$ ,  $H_o$  ditolak, yang berarti sampel tidak berdistribusi normal.

---

<sup>58</sup> Sudjana, *Metode Statistika* (Bandung: Tarsito, 2005),.Hlm. 466

## b. 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)*. Pada taraf signifikansi 5%. Uji *Fisher* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perumusan Hipotesis  $H_0 = \sigma_1^2 = \sigma^2$  (diterima)

$$H_1 = \sigma_1^2 \neq \sigma^2 \text{ (ditolak)}$$

2. Keriteria Pengujian

a.  $H_0$  diterima jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka berarti data bersifat homogen.

b.  $H_0$  ditolak jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka berarti data tidak bersifat homogen.

Untuk itu digunakan rumus:

$$\text{Jadi, } F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} \text{ }^{59}$$

3. Membuat kesimpulan

---

<sup>59</sup> *Ibid*

## 2. Uji Hipotesis

Setelah menggunakan uji prasyarat analisis maka langkah selanjutnya adalah uji hipotesis. Uji Hipotesis ini menggunakan rumus Uji-t (dua rata-rata) pada taraf signifikansi  $\alpha = 0.05$ . Uji-t digunakan untuk membandingkan dua kelompok yang independen dan biasa digunakan untuk membandingkan akibat dua *treatment* yang dilakukan pada suatu penelitian.

Uji-t yang digunakan adalah sebagai berikut:<sup>60</sup>

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[ \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

Keterangan :

T = harga t

$\bar{X}_1$  = rata-rata data kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  = rata-rata data kelas kontrol

n1 = banyak data kelas eksperimen

n2 = banyak data kelas kontrol

---

<sup>60</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi* (Bandung: Alfabeta, 2006),. Hlm. 229

Hipotesis Statistik:

- a.  $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ , tidak terdapat perbedaan antara  $X_1$  dan  $X_2$
- b.  $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ , terdapat perbedaan antara  $X_1$  dan  $X_2$

Dengan kriteria pengujian:

- a. Terima  $H_0$  jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , artinya tidak terdapat perbedaan  $X_1$  dan  $X_2$
- b. Tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , artinya terdapat perbedaan  $X_1$  dan  $X_2$

Membuat kesimpulan:

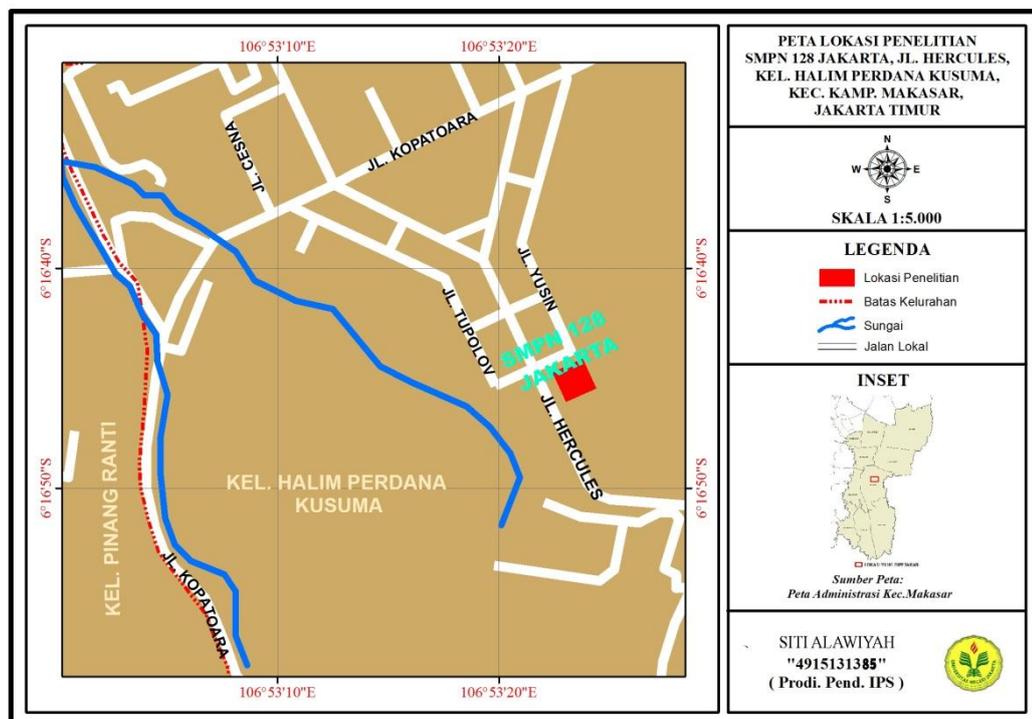
Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak, dan  $H_1$  diterima, berarti terdapat perbedaan dari variabel yang diteliti. Sedangkan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, berarti tidak terdapat perbedaan dari variabel yang diteliti.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan disajikan hasil pengolahan data dalam bentuk deskripsi data, pengujian persyaratan analisis, pengujian hipotesis, pembahasan hasil, dan keterbatasan penelitian.

#### A. Deskripsi Tempat Penelitian



(Gambar 4.1Peta Lokasi Penelitian SMP Negeri 128 Jakarta)

SMP Negeri 128 Jakarta terletak di jalan Hercules Komplek Skardon Halim Perdana Kusuma, Kelurahan Halim Perdana Kusuma, Kecamatan Makasar Kota Administrasi Jakarta Timur, letaknya strategis ditengah-tengah komplek perumahan Angkatan Udara dengan suasana yang tenang, sejuk dan rindang, jauh

dari hiruk pikuk dan kebisingan kendaraan. Letak sekolah SMP Negeri 128 dapat dijangkau dengan kendaran umum Trans Halim dan kendaraan pribadi.

Sekolah yang berwawasan lingkungan ini memiliki luas tanah 6.000 M<sup>2</sup>, luas bangunan 3570 M<sup>2</sup> terdiri hanya satu lantai. Sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah cukup memadai yaitu memiliki 22 ruang belajar, 7 kelas untuk ruang belajar kelas IX, 7 kelas untuk ruang belajar kelas VIII dan 8 kelas untuk ruang belajar kelas VII. Selain memiliki ruang kelas sekolah ini memiliki 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang wakil kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang tata usaha, 1 perpustakaan, 1 laboratorium IPA, 1 labotarium Bahasa, 1 ruang kesenian, 1 ruang UKS, 1 musholah, 1 kantin dan 1 lapangan upacara.

SMP Negeri 128 Jakarta memiliki siswa dengan total 729 siswa dengan jumlah setiap kelas 36 siswa. Siswa kelas IX berjumlah 252 siswa, siswa kelas VIII berjumlah 252 siswa dan siswa kelas VII berjumlah 288 siswa. Dalam proses kegiatan pembelajaran alokasi waktu satu kali pertemuan adalah 40 menit. Kegiatan pembelajaran dimulai pukul 07.00 sampai 12.30 WIB. Dalam mendukung kelancaran proses kegiatan pembelajaran SMP Negeri 128 Jakarta memiliki 33 guru dan 11 staff tata usaha.

## **B. Deskripsi Data**

Deskripsi data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran umum mengenai penyebaran data yang disajikan setelah diolah. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuasi eksperimen yang dilaksanakan di kelas VII-2 dan VII-8 SMP Negeri 128 Jakarta pada semester II Tahun ajaran 2016/2017 dengan materi Penggunaan Lahan dalam Kegiatan Ekonomi dan Kegiatan Pokok Ekonomi. Kelas VII-8 merupakan kelompok kelas eksperimen dan kelas VII-2 merupakan kelompok kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran Permainan Monopoli, sedangkan pembelajaran pada kelompok kelas kontrol menggunakan media gambar. Penarikan sampel dilakukan dengan cara *Purposive Sampling*, dengan melihat rata-rata Hasil Ulangan Tengah Semester kelas VII, sehingga diperoleh kelas VII-8 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-2 sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penelitian ini, hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan nilai *pretest* dan *posttes* adalah sebagai berikut:

Diperoleh data yang meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata, simpangan baku, serta varians.

**Tabel 4.1**  
**Hasil *Pretes* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Variabel	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Nilai terendah	45	60	30	61
Nilai tertinggi	82	98	71	95
Rata-rata	60	83,58	53,77	77,75
Varians	80,74	80,54	95,11	66,36
Simpangan Baku	8,98	8,97	9,75	8,15

Tabel diatas merupakan penggambaran nilai *pretest* dan nilai *posttest* baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Dari hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai terendah pada kelas eksperimen 45 untuk *pretest*, 60 untuk *posttest* serta nilai tertinggi 82 untuk *pretest*, 98 untuk *posttest*. Dengan memperoleh rata-rata *pretest* sebesar 60 dan *posttest* sebesar 83,58.

Pada kelas kontrol diperoleh nilai *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut, nilai terendah 30 untuk *pretest*, 60 untuk *posttest*, nilai tertinggi 71 untuk *pretest*, 95 untuk *posttest* serta memperoleh rata-rata sebesar 53,77 untuk *pretest* dan rata-rata sebesar 77,75 untuk *posttest*.

Dari hasil nilai diatas dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan nilai antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu dapat dilihat pada rata-rata

nilai kedua kelas tersebut dimana kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

### 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* kelas Eksperimen

Berdasarkan data yang dikumpulkan pada saat *pretest* dan *posttest*, nilai terendah yang diperoleh kelas eksperimen adalah 45 untuk *pretest* dan 60 untuk *posttest*, sedangkan nilai tertinggi untuk *pretest* sebesar 82 dan *posttest* sebesar 98. Dari hasil *pretest posttest* tersebut diperoleh rata-rata kelas sebesar 60 untuk *pretest* dan 83,58 untuk *posttest*. Varians sebesar 80,74 untuk *pretest* dan 80,54 untuk *posttest* dan simpangan baku sebesar 8,98 untuk *pretest* dan 8,97 untuk *posttest* (*perhitungan dapat dilihat pada lampiran*). Secara garis besar, hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2**

**Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen**

<b>Kelas Interval</b>	<b>Batas Bawah</b>	<b>Batas Atas</b>	<b>Frek. Absolut</b>	<b>Frek Relatif</b>
45 – 50	44,5	50,5	6	17%
51 – 56	50,5	56,5	7	20%
57 – 62	56,5	62,5	6	17%
63 – 68	62,5	68,5	13	36%
69 – 74	68,5	74,5	2	5%
75 – 82	74,5	82,5	2	5%
Jumlah			36	100%

Tabel distribusi dari data belajar kelas eksperimen di atas merupakan hasil *pretest* siswa yaitu hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Tabel di atas menunjukkan bahwa kelas interval sebanyak 6 dan panjang kelas 6. Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai terendah yaitu 45-50 sebanyak 6 siswa dan siswa yang memperoleh nilai tertinggi yaitu 75-82 sebanyak 2 siswa.

**Tabel 4.3**

**Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen**

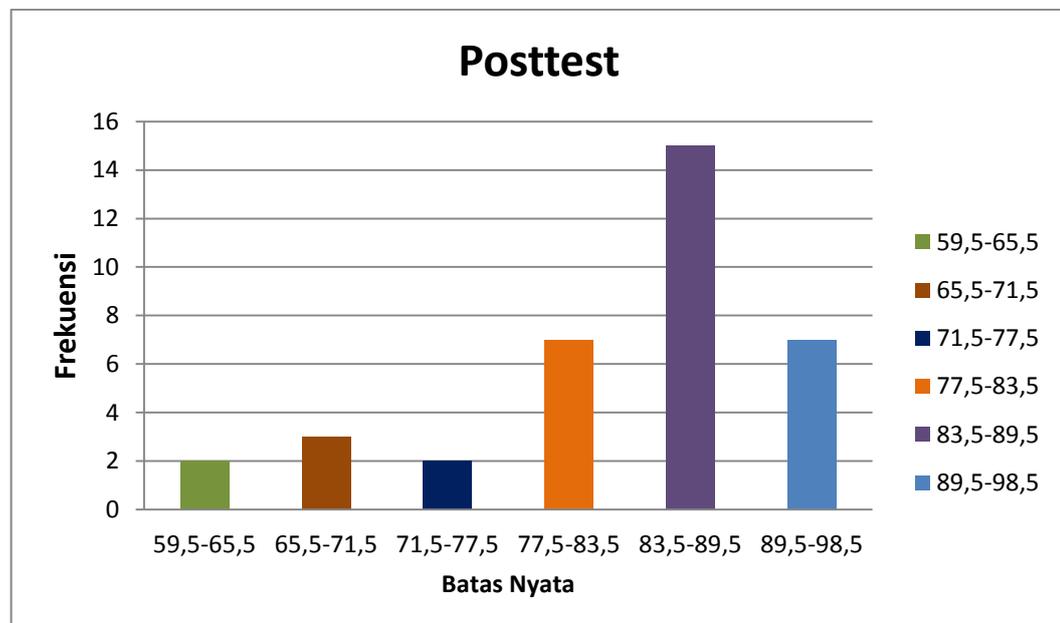
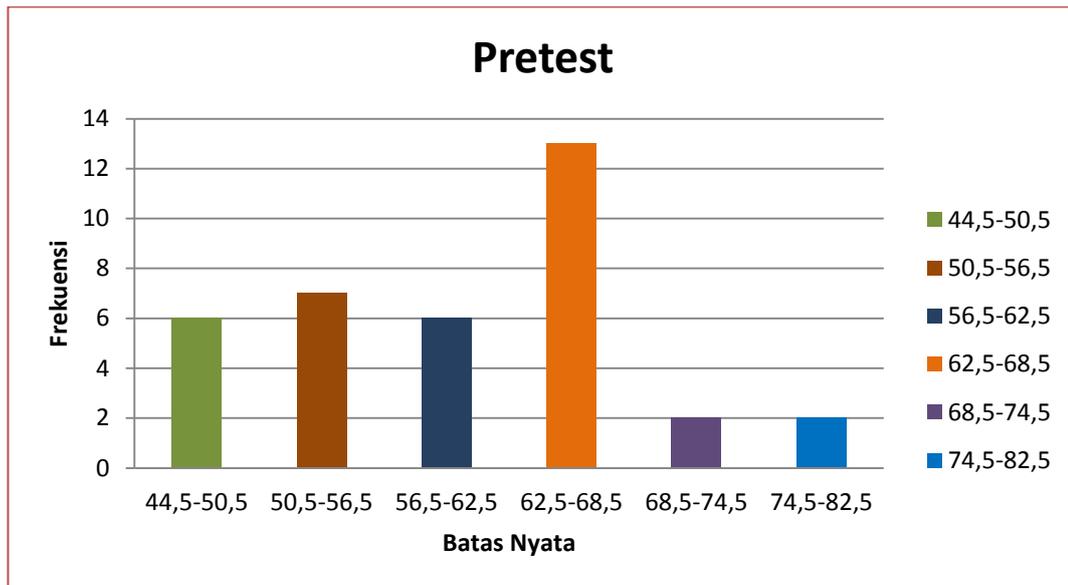
<b>Kelas Interval</b>	<b>Batas Bawah</b>	<b>Batas Atas</b>	<b>Frek. Absolut</b>	<b>Frek Relatif</b>
60 – 65	59,5	65,5	2	5%
66 – 71	65,5	71,5	3	8%
72 – 77	71,5	77,5	2	5%
78 – 83	77,5	83,5	7	20%
84 – 89	83,5	89,5	15	42%
90 – 98	89,5	98,5	7	20%
Jumlah			36	100%

Tabel di atas merupakan distribusi frekuensi hasil *posttest* kelas eksperimen, diperoleh kelas interval sebanyak 6 dan panjang kelas sebanyak 6. Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat terjadi kenaikan nilai dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli di dalam kelas dibandingkan dengan hasil *pretest* dimana nilai tertinggi yang terletak pada kelas interval 90-98 dan nilai terendah pada kelas interval 60-65. Dengan demikian, dapat disimpulkan

bahwa terjadi peningkatan perolehan dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dikelas antara hasil pretest dan posttest.

**Grafik 4.2**

**Grafik Histogram Data Kelas Eksperimen**



Berdasarkan tabel histogram di atas, nilai *pretest* dan *posttest* terendah yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen terdapat pada interval 45-50 dengan frekuensi sebanyak 6 siswa untuk *pretest* dan 60-65 dengan frekuensi sebanyak 2 siswa untuk *posttest*. Nilai tertinggi terdapat pada interval 75-82 dengan frekuensi sebanyak 2 siswa untuk *pretest* dan 90-98 dengan frekuensi 7 siswa untuk *posttest*.

Dari data hasil *posttest* siswa pada kelas eksperimen di atas yaitu data yang diperoleh setelah siswa mendapatkan pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli, menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada kelas eksperimen dapat dikatakan baik. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang mendapatkan hasil *posttest* diatas KKM sebesar 71. Hal ini dikarenakan pengaruh pengaruh media pembelajaran permainan monopoli pada saat proses pembelajaran berlangsung pada kelas eksperimen. Dengan menggunakan media permainan monopoli, siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPS sehingga proses pembelajaran di dalam kelas menjadi tidak membosankan.

## **2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol**

Secara garis besar hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

**Tabel 4.4**  
**Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* Kelas Kontrol**

<b>Kelas Interval</b>	<b>Batas Bawah</b>	<b>Batas Atas</b>	<b>Frek. Absolut</b>	<b>Frek Relatif</b>
30 – 36	29,5	36,5	1	3%
37 – 43	36,5	43,5	6	17%
44 – 50	43,5	50,5	5	14%
51 – 57	50,5	57,5	12	33%
58 – 64	57,5	64,5	8	22%
65 – 71	64,5	71,5	4	11%
Jumlah			36	100%

Tabel distribusi dari data kelas kontrol di atas menunjukkan bahwa kelas interval sebanyak 6 dan panjang kelas sebanyak 7 untuk *pretest*. Berdasarkan data yang dikumpulkan pada saat *pretest* nilai terendah yang diperoleh siswa pada kelas kontrol adalah 30 yaitu pada kelas interval 30-36 diperoleh sebanyak 1 siswa, sedangkan nilai tertinggi pada kelas kontrol 71 pada kelas interval 65-71 pada kelas interval 65-71 sebanyak 4 siswa. Dari hasil *pretest* tersebut diperoleh rata-rata sebesar 53,77.

**Tabel 4.5**  
**Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Kelas Kontrol**

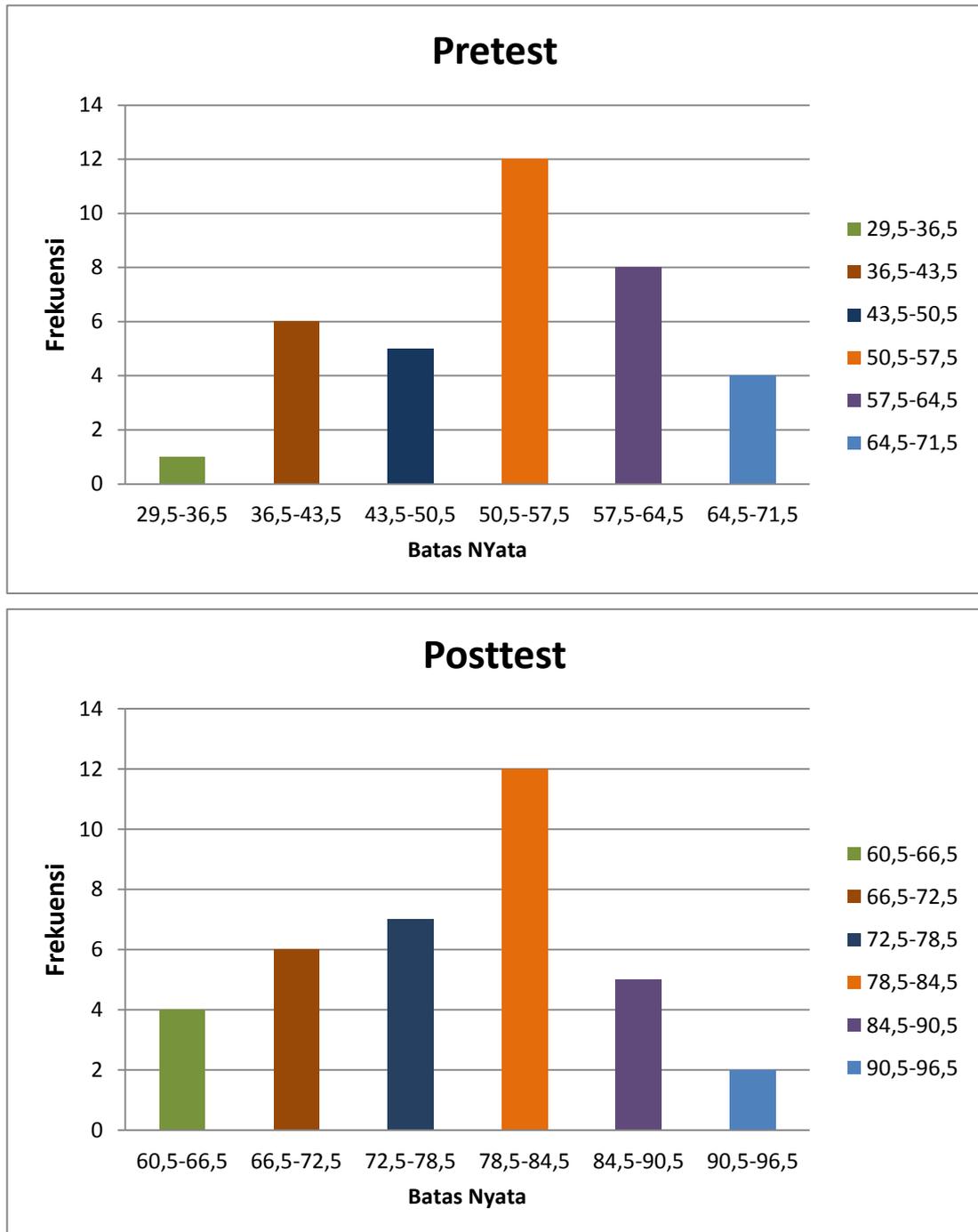
<b>Kelas Interval</b>	<b>Batas Bawah</b>	<b>Batas Atas</b>	<b>Frek. Absolut</b>	<b>Frek Relatif</b>
61 – 66	60,5	66,5	4	11%
67 – 72	66,5	72,5	6	17%
73 – 78	72,5	78,5	7	20%
79 – 84	78,5	84,5	12	33%
85 – 90	84,5	90,5	5	14%
91 – 96	90,5	96,5	2	5%
Jumlah			36	100%

Tabel distribusi dari data kelas kontrol di atas menunjukkan bahwa kelas interval sebanyak 6 dan panjang kelas sebanyak 6. Berdasarkan data yang dikumpulkan pada saat *posttest* nilai terendah yang diperoleh siswa pada kelas kontrol adalah 61 pada interval 61-66 diperoleh sebanyak 4 siswa, sedangkan nilai tertinggi pada kelas kontrol adalah 95 pada interval 91-96 diperoleh sebanyak 2 siswa. Dari hasil *posttest* tersebut diperoleh rata-rata kelas sebesar 77,75 (*perhitungan dapat dilihat pada lampiran*)

Berdasarkan tabel distribusi kelas kontrol, maka dapat di buat grafik yang terbentuk histogram seperti yang ditunjukkan grafik berikut ini.

Grafik 4.2

Grafik Histogram Data Kelas Kontrol



Berdasarkan tabel histogram di atas, nilai *pretest* dan *posttest* terendah yang didapat siswa pada kelas kontrol terdapat pada interval antara 30-35 pada *pretest* dengan frekuensi sebanyak 1 siswa dan 61-66 pada *posttest* dengan frekuensi 4 siswa. Nilai tertinggi terletak pada interval 65-71 pada *pretest* dengan frekuensi sebanyak 4 siswa dan 91-96 pada *posttest* dengan frekuensi sebanyak 2 siswa.

Dari data hasil *pretest* dan *posttest* siswa di atas, menunjukkan bahwa pada kelas kontrol dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran di kelas dapat dikatakan sudah cukup baik. Dikarenakan rata-rata siswa kelas kontrol mendapatkan hasil *posttest* diatas 70. Artinya sebagian jumlah soal yang ada, bisa dijawab siswa dengan baik. Namun jika dibandingkan dengan hasil *posttest* pada kelas eksperimen, hasil *posttest* pada kelas kontrol masih di bawah pencapaian kelas eksperimen.

#### **a. Uji Persyaratan Analisis Data**

##### **1) 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 apakah sampel berdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas atau kenormalan dengan teknik "*Liliefors*"

pada taraf signifikasi ( $\alpha = 0,05$ ). Berdasarkan perhitungan terhadap data hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat disimpulkan seperti pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.6**  
**Hasil Uji Normalitas Data Pretes dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas		N	Lhitung < Ltabel	A	Keterangan
Eksperimen	Pretest	36	0,1065 < 0,148	0,05	Normal
	Posttest	36	0,1323 < 0,148	0,05	Normal
Kontrol	Pretest	36	0,0717 < 0,148	0,05	Normal
	Posttest	36	0,1152 < 0,148	0,05	Normal

Berdasarkan pada tabel di atas hasil analisis uji normalitas *Liliefors* pada kelas eksperimen dengan jumlah sampel 36 siswa sebagai berikut: kelas eksperimen =  $L_{hitung} < L_{tabel} = \text{Normal}$ . Diketahui L hitung sebesar 0,1065 (*pretest*) dan 0,1323 (*posttest*) dimana L tabel dengan jumlah sampel 36 siswa adalah 0,148, maka dari hasil perhitungan normalitas dengan *Liliefors* dapat diketahui  $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,1065 < 0,148$ . Pada nilai posttest yaitu setelah perlakuan diketahui  $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,1323 < 0,148$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen berdistribusi normal. (*Hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran*)

Hasil analisis uji normalitas *Liliefors* pada kelas kontrol dengan jumlah sampel 36 siswa sebagai berikut: Kelas Kontrol =  $L_{hitung} < L_{tabel} = \text{Normal}$ . Diketahui  $L$  hitung sebesar 0,0717 (*pretest*) dan 0,1152 (*posttest*) dimana  $L$  tabel dengan jumlah sampel 36 adalah 0,148, maka dari hasil perhitungan normalitas dengan menggunakan *Liliefors* dapat diketahui  $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,0717 < 0,148$  untuk *pretest* dan  $0,1152 < 0,148$  untuk *posttest*, dari perhitungan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kelas kontrol berdistribusi normal, (*hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran*). Dari perhitungan di atas maka baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol keduanya normal dan dapat dilakukan pengujian selanjutnya.

## 2) Uji Homogenitas

Setelah dilakukan pengujian normalitas dan diperoleh kesimpulan bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah pengujian homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah sampel dalam penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari siswa yang homogen/sama atau tidak. Dalam pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji homogenitas *Fisher*. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya kesamaan variansi kelompok tersebut berasal dari populasi yang sama (homogen). Kriteria pengujian adalah variansi populasi antara dua kelompok yang sama apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

Dari hasil perhitungan homogenitas dengan uji *Fisher* terhadap data penelitian diperoleh hasil sebagai berikut  $F_{hitung} = 1,18$  untuk data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dan untuk hasil dari *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh  $F_{hitung} = 1,21$  dengan  $F_{tabel (0,05;35/35)} = 1,76$  sehingga dapat disimpulkan  $1,18 < 1,76$  (*pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol) dan  $1,21 < 1,76$  (*posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol ) maka hipotesis  $H_0$ : variansi homogen tiap kelompok sama (homogen) diterima.

Jadi hasil pengujian homogenitas dengan menggunakan uji *Fisher* disimpulkan bahwa seluruh data nilai *pretest* maupun *posttest* baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dalam penelitian ini berasal dari populasi yang sama (homogen). (*perhitungan dapat dilihat pada lampiran*).

#### **b. Pengujian Hipotesis Penelitian**

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

Setelah melakukan perhitungan uji-t dua pihak, maka diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,88 sedangkan  $t_{tabel}$  dengan dk 70 dan pada  $\alpha = 0,05$  didapat  $t_{tabel}$  sebesar 1,67. Menurut kriteria pengujian dalam penelitian ini adalah  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ .

Maka hasil perhitungan statistik uji-t dua pihak adalah  $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,88 > 1,67$ , maka hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Artinya hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran permainan monopoli di dalam kelas lebih tinggi dibandingkan dengan media gambar di kelas. Hal ini mengidentifikasi bahwa ada pengaruh penerapan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS dengan materi penggunaan lahan dalam kegiatan ekonomi dan kegiatan pokok ekonomi.

Penerapan penggunaan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran IPS terlihat dari besarnya rata-rata posttest pada siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran media gambar. Didukung oleh dua data observasi keterlaksanaan pembelajaran bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli mendapatkan rata-rata 83,58 sedangkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran permainan monopoli mendapatkan rata-rata sebesar 77,75. (*Perhitungan dapat dilihat pada lampiran*).

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggunakan hasil belajar karena untuk membuktikan apakah media permainan monopoli dapat berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 128 Jakarta. Data dalam penelitian ini diambil

dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas VII-8 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-2 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes yaitu tes yang berbentuk pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban. Untuk setiap jawaban yang benar di soal tes pilihan ganda diberi skor 1 dan untuk jawaban yang salah mendapatkan skor 0. Tes ini disusun berdasarkan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pada mata pelajaran IPS kelas VII semester II dengan materi ajar Penggunaan Lahan dalam Kegiatan Ekonomi dan Kegiatan Pokok Ekonomi. Dalam penelitian ini dilakukan tes dua kali yaitu *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah perlakuan) yang dilaksanakan pada akhir pertemuan untuk mengetahui hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil penelitian ada pengaruh penerapan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 128 Jakarta khususnya materi Penggunaan Lahan dalam Kegiatan Ekonomi dan Kegiatan Pokok Ekonomi. Hal ini terbukti bahwa siswa pada kelas eksperimen mampu menjawab pertanyaan dengan baik dengan persentase 83% siswa berhasil mencapai KKM. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen diberikan pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dan kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran permainan monopoli (media gambar), kemudian diberikan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar setelah diberikan perlakuan maka dapat diketahui bahwa

nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata kelas eksperimen 83,58 dan rata-rata kelas kontrol 77,75. Selisih nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 5,83.

Selain itu, pada penelitian ini dilakukan analisis data untuk menguji normalitas data, homogenitas data dan pengujian hipotesis. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan data yaitu uji normalitas data dengan menggunakan *Liliefors* dan uji homogenitas data dengan menggunakan rumus *Fisher*. Berdasarkan hasil perhitungan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat disimpulkan berdistribusi normal dan homogen karena memenuhi ketentuan yaitu  $L_{hitung} < L_{tabel}$  dan  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Setelah dilakukan uji persyaratan data kemudian dilakukan uji hipotesis untuk menganalisis hasil eksperimen dengan menggunakan rumus uji-t.

Dari hasil perhitungan uji hipotesis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,88 sedangkan  $t_{tabel}$  dengan dk 70 dan pada  $\alpha = 0,05$  didapat t tabel sebesar 1,67. Dengan demikian maka  $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,88 > 1,67$ . Berarti  $H_0$  yang menyatakan tidak ada pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS ditolak.  $H_1$  yang menyatakan ada pengaruh penerapan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS diterima.

Dari perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa ada pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada kelas VII SMP Negeri 128 Jakarta pada materi Penggunaan Lahan dalam Kegiatan Ekonomi dan Kegiatan Pokok Ekonomi. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol.

Pengaruh media pembelajaran permainan monopoli dapat membawa pengaruh positif. Ini dapat terlihat dari hasil penelitian. Pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli yang memiliki nilai belajar yang tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran monopoli.

Media pembelajaran permainan monopoli digunakan dalam pembelajaran IPS agar siswa dapat mudah dalam memahami materi IPS. Hal ini dikarenakan banyak siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran penghafal yang menyebabkan siswa malas untuk mempelajari mata pelajaran IPS sehingga media pembelajaran permainan monopoli menjadi alternatif media pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami dalam materi IPS. Ini dikarenakan dalam media pembelajaran permainan monopoli, siswa dapat bermain sambil belajar. Sehingga siswa tidak bosan dalam mempelajari materi IPS.

Media pembelajaran permainan monopoli memberikan pengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 128 Jakarta. Hal ini seperti yang terjadi di SMP Negeri 128 Jakarta, pada awalnya banyak siswa yang kurang menyukai mata pelajaran IPS. Hal ini dikarenakan cara mengajar guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan minim dengan media pembelajaran yang menyebabkan siswa mengantuk dalam proses pembelajaran, tebalnya buku IPS yang menyebabkan siswa malas untuk membaca dan banyak tugas yang diberikan oleh guru IPS. Ini menyebabkan banyak siswa SMP Negeri 128 Jakarta mendapat nilai di bawah KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimal ).

Hal ini berbeda, ketika peneliti menggunakan media pembelajaran permainan monopoli. Pada media pembelajaran permainan monopoli di mata pelajaran IPS, siswa sangat aktif dalam proses pembelajaran IPS di Kelas. Hal ini dapat terlihat banyak siswa yang berantusias mengikuti permainan monopoli. Selain itu, siswa juga sangat berperan aktif di dalam permainan monopoli yang digunakan oleh guru. Banyak siswa yang ingin mencoba permainan monopoli yang telah dibuat oleh guru. Dengan berperan aktif dan partisipasi yang dilakukan oleh siswa menyebabkan nilai siswa dapat meningkat. Ini dapat terlihat dari hasil *pretest* (sebelum menggunakan *treatment*) dan *posttest* (setelah menggunakan *treatment*).

Sebenarnya, media pembelajaran permainan permainan monopoli belum pernah digunakan di SMP Negeri 128 Jakarta. Hal ini dikarenakan dalam media

pembelajaran permainan monopoli memerlukan waktu yang relatif lama dan juga diperlukan peran aktif antara siswa dan guru. Dalam pembelajaran IPS, media pembelajaran IPS dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Ini dikarenakan, mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang berisi banyak konsep dan materi yang membuat siswa bosan dan jenuh.

Media pembelajaran permainan IPS membuat mata pelajaran IPS menjadi lebih menarik karena siswa tidak saja hanya mendengarkan penjelasan guru di depan kelas tetapi siswa juga dapat berperan aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran di kelas seperti mengemukakan pendapat di dalam kelas, tanya jawab, melakukan pengamatan dan membuat kesimpulan. Adapun peran guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli hanya berperan sebagai fasilitator (membimbing) dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran permainan monopoli membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini terlihat pada saat siswa IPS menggunakan media pembelajaran permainan monopoli, siswa antusias dalam belajar. Hal ini dapat terlihat dari proses diskusi yang dilakukan siswa pada kelas VII-8. Pada proses diskusi siswa saling bertukar pikiran dan saling membantu jika terdapat teman yang kurang memahami materi.

Dari penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan seluruh teman di kelas. Ini terlihat pada saat pelaksanaan siswa dapat berkomunikasi aktif saat permainan berlangsung di depan kelas.

Media pembelajaran permainan monopoli dalam mata pelajaran IPS dapat dijadikan salah satu variasi media pembelajaran. Adapun kelebihan mendidik (permainan monopoli) yang dapat diberikan pada siswa sehingga proses pembelajaran IPS dapat menyenangkan bagi siswa dan tidak membuat siswa menjadi bosan untuk belajar IPS. Sehingga diharapkan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dapat lebih baik pada saat sebelum diberikan media pembelajaran permainan monopoli. Selain itu pembelajaran akan menjadi suatu yang bermakna bagi siswa bila siswa dapat ikut dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran permainan monopoli akan menjadi sesuatu yang menarik bila guru dapat mempersiapkan materi seoptimal mungkin. Proses pembelajaran dengan media permainan monopoli sangat menunjang suksesnya proses pembelajaran. Proses penyampaian materi akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa bila pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dapat berjalan dengan baik dan siswa juga ikut dilibatkan didalamnya. Hal ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli. Sehingga dalam

belajar siswa tidak hanya mengandalkan penjelasan dari guru akan tetapi siswa dapat mencari informasi pengetahuan sendiri dengan membaca buku pengetahuan, searching maupun bertukar pendapat dengan temannya.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Pada penelitian ini peneliti menyadari adanya keterbatasan yang dialami dan tidak sepenuhnya sampai pada tingkat kebenaran yang mutlak karena masih banyak kekurangan atau kelemahan diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya diterapkan pada kelas VII-8 sebagai kelas eksperimen di SMP Negeri 128 Jakarta.
2. Media pembelajaran permainan monopoli merupakan media pembelajaran baru dan pertama kali yang diterapkan di kelas eksperimen sehingga membutuhkan penyesuaian kepada siswa, karena siswa belum terbiasa melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan monopoli.
3. Keterbatasan peneliti dalam menyusun instrumen sehingga memungkinkan adanya pertanyaan yang kurang mengungkapkan indikator penelitian.
4. Penelitian ini hanya dilakukan pada materi Penggunaan Lahan dalam Kegiatan Ekonomi dan Kegiatan Pokok Ekonomi.

5. Keterbatasan waktu, biaya, dan kemampuan peneliti untuk meneliti lebih dalam sehingga peneliti mengharapkan ada peneliti selanjutnya dengan tinjauan yang lebih luas.

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

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

1. Ada pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 128 Jakarta. Ini dapat terlihat dari nilai rata-rata antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, siswa sangat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya siswa yang mengajukan pertanyaan dalam proses pembelajaran, banyak siswa yang ikut berdiskusi dan presentasi sehingga proses pembelajaran di kelas eksperimen menjadi *student oriented*.
2. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis seperti yang telah diuraikan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,88 > 1,67$ . Kesimpulan yang dapat diambil dari perhitungan dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini terdapat pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMP Negeri 128 Jakarta.

3. Dengan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest*. *Pretest* kelas eksperimen sebesar 60 dan *pretest* kelas kontrol sebesar 53,77. *Posttest* pada kelas eksperimen sebesar 83,58. *Pretest* pada kelas kontrol sebesar 77,75.

## **B. Implikasi**

Implikasi pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS Siswa Kelas VII di SMP Negeri 128 Jakarta sangatlah penting. Hal tersebut karena guru bertugas dalam membangkitkan keaktifan dan partisipasi siswa didalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.

Adanya pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan monopoli dalam proses pembelajaran baik untuk dilaksanakan. Selain itu, media pembelajaran permainan monopoli siswa diajak aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran hal itu dilakukan agar siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan membuat suasana kelas tidak jenuh dan membosankan. Dengan demikian, pada akhir pembelajaran siswa bisa memperoleh hasil belajar yang cukup baik.

### C. Saran

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

1. Media pembelajaran permainan monopoli merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah disajikan
2. Guru diharapkan dapat memberikan suasana baru di dalam kelas sehingga siswa tidak lagi merasakan jenuh dan membosankan. Adapun salah satu caranya dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli. Karena dalam media pembelajaran permainan monopoli siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan guru, tapi siswa juga dapat berperan aktif dan berpartisipasi. Pada media pembelajaran permainan monopoli tidak lagi *teacher oriented* akan tetapi menjadi *student oriented*.
3. Sebagai bahan lanjutan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai pengaruh media pembelajaran permainan monopoli dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziza Wahab. 2008. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung:Alfabeta.
- Abdul Haris. 2012. *Perkembangan Media Pembelajaran*. Jogjakarta: Multi Persindo
- Agus N. Cahyo. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: Flashbooks
- Agus Suprijono. 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Ahmad Susanto. 2015. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Anung Haryono. 2004. *Media Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali
- Arief S. Sadiman. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Renika Cipta
- Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, 2007.*Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Medis
- Benny A. Pribadi. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Daryanto. 2010. *Media Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media
- Deni Kurniawan. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Bandung : Alfabeta

- Dimiyati. 2006. *Media Pembelajaran Peranan dan Fungsinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Djahri dan Ma'Mun. 1978. *Teknik Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Mandar Maju
- Eveline Siregar dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*,. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Hamid Darmadi. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- M. Zamakh Syarifani. 2009. *Apakah Kamu Tahu? Serba-Serbi Pengetahuan Umum Dunia*. Yogyakarta: Narasi
- Mikha Agus Widiyanto. 2013. *Statiska Terapan*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo
- Muhibbin Syah. 2010. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- , 2013. *Psikologi Belajar*. Depok: Rajagrafindo
- Mulyono Abdurrahman. 2003. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Nana Sudjana. 2003. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung:PT.Remaja rosdakarya
- , 2005. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: rosdakarya
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Rayandra Asyhar. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada
- R. Angkowo Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Reni Akbar Hawadi. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal sifat, bakat, dan kemampuan anak*., Jakarta: PT Gasindo
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- , 2010. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta
- Somantri, Muhammad Numan. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT RemajaRosdakarya
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- , 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2001. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Pt Renika Cipta
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT: Bumi Aksara
- Wahidmurni, Alifin Mustiawan dan Ali Ridho. 2010. *Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta : Nuha Letera

Yasin Yusuf dan Umi Aulia. 2011. *Sirkuit Pitar: Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*, (Jakarta: Visimedia

#### **INTERNET**

Ayidsuyitno, *monopoli*, ( <http://www.kompasiana.com/> ), diakses pada tanggal 25 Februari 2017 pada pukul 17:30 WIB

Sepa, Kurnia. *Karakteristik Kebutuhan Anak*.  
<http://sekolahdasar.net/2011/05/karakteristik-dan-kebutuhan-anak-usia.html>  
diakses tanggal 9 Februari 2017

[http://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli\\_%28permainan%29](http://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_%28permainan%29)(diakses tanggal 15 Februari 2017)

## Lampiran 1

**SILABUS PEMBELAJARAN**

**Sekolah** : SMP Negeri 128 Jakarta

**Kelas** : VII ( Tujuh )

**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial

**Standar Kompetensi** : 6. Memahami Kegiatan Ekonomi Masyarakat

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
6.1 Mendeskripsikan pola kegiatan ekonomi penduduk, penggunaan lahan, dan pola permukiman berdasarkan	1.Mata pencaharian penduduk (pertanian, nonpertanian) 2.Penggunaan lahan di pedesaan dan perkotaan. 3.Persebaran pemukiman penduduk diberbagai bantang	1. Tanya Jawab tentang Mata Pencaharian penduduk (pertanian, nonpertanian), 2. Guru menjelaskan materi “ Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi kasikan mata pencaharian penduduk(pertanian, non pertanian).</li> <li>Mendeskripsikan bentuk penggunaan</li> </ul>	Tes Tulis	Tes Uraian	Sebutkan mata pencaharian di pedesaan?	6 JP	Buku Pelajaran IPS LKS Internet

kondisi fisik permukaan bumi	lahan. 4.Pola pemukiman penduduk	Lahan dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat 3. Diskusi tentang Penggunaan Lahan dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat	lahan di pedesaan dan perkotaan. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendeskripsikan persebaran pemukiman penduduk diberbagai bentang lahan dan mengungkapkan alasan penduduk memilih bermukim dilokasi tersebut.</li> <li>• Mendeskripsikan pola permukiman penduduk (mengikuti alur sungai, jalan dan pantai).</li> </ul>	Tes Tulis	Tes Uraian	Jelaskan pola penggunaan lahan yang terdapat di pedesaan dan perkotaan!		
------------------------------	-------------------------------------	--	---	-----------	------------	---	--	--

<p>6.2 Mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi yang meliputi kegiatan konsumsi, kegiatan produksi, distribusi barang/jasa</p>	<p>1.Pengertian kegiatan ekonomi</p> <p>2.Pengertian produksi, distribusi, ekonomi</p> <p>3.Nilai guna, Bidang Produksi, Faktor Produksi, perluasan produksi</p> <p>4.Lembaga-lembaga distribusi</p> <p>5.Jenis barang-barang yang dikonsumsi</p> <p>6.Faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi seseorang</p>	<p>Tanya jawab tentang pengertian kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, dan konsumsi)</p> <p>Guru menjelaskan materi mengenai kegiatan Pokok Ekonomi</p> <p>Diskusi mengenai Kegiatan Pokok Ekonomi</p> <p>Membaca buku mengenai Kegiatan Pokok Ekonomi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi kegiatan pokok ekonomi.</li> <li>• Mendeskripsikan nilai guna, bidang produksi, faktor produksi, perluasan produksi</li> <li>• Mengidentifikasi lembaga-lembaga distribusi.</li> <li>• Mengidentifikasi jenis barang-barang yang dikonsumsi</li> </ul>	<p>Tes Tulis</p>	<p>Tes Uraian</p>	<p>Jelaskan pengertian kegiatan ekonomi!</p>	<p>6 JP</p>	<p>Buku Pelajaran IPS</p> <p>LKS</p> <p>Internet</p>
--	---	---	--	------------------	-------------------	--	-------------	--

			<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi seseorang</li></ul>	Tes Tulis	Tes Uraian	Sebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi seseorang?		
--	--	--	---	-----------	------------	--	--	--

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

### **KELAS EKSPERIMEN**

#### **A. Identitas**

SMP/Mts	: SMP Negeri 128 Jakarta
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/ Semester	: VII / 2
Standar Kompetensi	: 6. Memahami kegiatan ekonomi masyarakat
Kompetensi Dasar	: 6.1 Mendeskripsikan pola kegiatan ekonomi penduduk, penggunaan lahan, dan pola permukiman berdasarkan kondisi fisik permukaan bumi
Alokasi Waktu	: 1 pertemuan 2x 40 menit

#### **B. Indikator Pembelajaran**

1. Mengidentifikasi mata pencaharian penduduk (pertanian dan non pertanian).
2. Mendeskripsikan bentuk penggunaan lahan di pedesaan dan perkotaan.
3. Mendeskripsikan persebaran pemukiman penduduk di berbagai bentang lahan dan mengungkapkan alasan penduduk memilih bermukim di lokasi tersebut.
4. Mendeskripsikan pola permukiman penduduk (mengikuti alur sungai, jalan dan pantai).

#### **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran siswa dapat :

1. Mengidentifikasi mata pencaharian penduduk (pertanian dan non pertanian).

2. Mendeskripsikan bentuk penggunaan lahan di pedesaan dan perkotaan.
3. Mendeskripsikan persebaran pemukiman penduduk di berbagai bentang lahan dan mengungkapkan alasan penduduk memilih bermukim di lokasi tersebut.
4. Mendeskripsikan pola permukiman penduduk (mengikuti alur sungai, jalan dan pantai).

#### **D. Materi Ajar**

- a. Mata pencaharian penduduk (pertanian dan nonpertanian)
- b. Penggunaan lahan di pedesaan dan perkotaan.
- c. Persebaran pemukiman penduduk diberbagai bantang lahan.
- d. pola pemukiman penduduk

#### **E. Model dan Metode Pembelajaran**

- a. Model : Cooperative learning
- b. Metode : Ceramah, diskusi dan tanya jawab

#### **F. Media Pembelajaran**

- a. Permainan Monopoli

#### **G. Langkah-Langkah Pembelajaran**

##### **Pertemuan 1 ( 2 x 40 Menit)**

<b>KEGIATAN</b>	<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>	<b>ALOKASI WAKTU</b>
Kegiatan Awal	Pertemuan ke-1 a. Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. b. Guru mengabsen kehadiran siswa dan memeriksa	10-Menit

	<p>kebersihan kelas</p> <p>c. Guru memperkenalkan diri kepada siswa</p> <p>d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi “Penggunaan Lahan dan Kegiatan Ekonomi”</p>	
Kegiatan Inti	<p>a. Guru memberikan soal <i>Pretest</i> kepada siswa dan menjelaskan dari kegunaannya</p> <p>b. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu Penggunaan Lahan dan Kegiatan Ekonomi.</p> <p>1. Mata pencaharian penduduk (pertanian dan nonpertanian)</p> <p>2. Penggunaan lahan di pedesaan dan perkotaan</p> <p>c. Guru meminta siswa untuk membuat kelompok, satu kelompok 6 siswa. Dan menyuruh setiap kelompok membuat 12 pertanyaan sesuai materi yang dijelaskan oleh guru.</p> <p>d. Guru meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompok yang sudah disiapkan pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>e. Guru memperkenalkan media pembelajaran permainan monopoli</p> <p>f. Guru menjelaskan aturan dan jalannya permainan monopoli</p> <p>g. Guru membagikan peralatan permainan monopoli</p> <p>h. Guru meminta ketua kelompok untuk menentukan urutan permainan monopoli</p> <p>i. Permainan dimulai dengan melempar dadu, berjalan ke petak sesuai dengan angka yang didapatkan</p> <p>j. Setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang ada di setiap petak permainan.</p> <p>k. Guru mengawasi jalannya permainan monopoli sampai akhir permainan</p>	60 Menit
Kegiatan Akhir	<p>a. Guru menyampaikan hal-hal yang dipersiapkan untuk pertemuan selanjutnya</p> <p>b. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak peserta didik sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing.</p>	10Menit

### Pertemuan ke-2 ( 2 X 40 Menit )

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Kegiatan Awal	<p><b>Pertemuan ke-2</b></p> <p>a. Persiapan psikis dan fisik dengan membuka</p>	20

	<p>pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing</p> <p>b. Guru mengabsen kehadiran siswa dan memeriksa kebersihan kelas</p> <p>c. Apersepsi : coba siapa yang pernah berekreasi ke berbagai daerah?</p> <p>d. Motivasi : siswa diminta menyebutkan bentuk muka bumi yang pernah dia lihat diberbagai daerah?</p> <p>e. Guru menjelaskan materi mengenai penggunaan lahan dan kegiatan ekonomi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persebaran pemukiman penduduk diberbagai bantang lahan.</li> <li>2. Pola pemukiman penduduk</li> </ol>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompok yang sudah disiapkan pada pertemuan sebelumnya.</li> <li>b. Guru memperkenalkan media pembelajaran permainan monopoli</li> <li>c. Guru menjelaskan aturan dan jalannya permainan monopoli</li> <li>d. Guru membagikan peralatan permainan monopoli</li> <li>e. Guru meminta ketua kelompok untuk menentukan urutan permainan monopoli</li> <li>f. Permainan dimulai dengan melempar dadu, berjalan ke petak sesuai dengan angka yang didapatkan</li> <li>g. Setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang ada di setiap petak permainan.</li> <li>h. Guru mengawasi jalannya permainan monopoli sampai akhir permainan ..</li> </ol>	<b>50</b>
<b>Kegiatan Akhir</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Refleksi : siswa memberikan pendapat mengenai materi yang sedang dipelajari dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli.</li> <li>b. Guru memberikan tugas kepada siswa</li> <li>c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak peserta didik berdoa sesuai agama dan keyakinan masing-masing.</li> </ol>	<b>10</b>

**Pertemuan ke-3 ( 2 X 40 Menit )**

<b>KEGIATAN</b>	<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>	<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>Kegiatan Awal</b>	<p><b>Pertemuan ke – 3</b></p> <p>a. Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa</p>	<b>20</b>

	<p>sesuai dengan keyakinan masing-masing</p> <p>b. Guru mengabsen kehadiran siswa dan memeriksa kebersihan kelas</p> <p>c. Guru mengulas kembali materi mengenai penggunaan lahan dan kegiatan ekonomi</p>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<p>a. Guru meminta siswa untuk membuat kelompok, satu kelompok 6 siswa. Dan menyuruh setiap kelompok membuat 12 pertanyaan sesuai materi yang dijelaskan oleh guru.</p> <p>b. Guru meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompok yang sudah disiapkan pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>c. Guru memperkenalkan media pembelajaran permainan monopoli</p> <p>d. Guru menjelaskan aturan dan jalannya permainan monopoli</p> <p>e. Guru membagikan peralatan permainan monopoli</p> <p>f. Guru meminta ketua kelompok untuk menentukan urutan permainan monopoli</p> <p>g. Permainan dimulai dengan melempar dadu, berjalan ke petak sesuai dengan angka yang didapatkan</p> <p>h. Setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang ada di setiap petak permainan.</p> <p>i. Guru mengawasi jalannya permainan monopoli sampai akhir permainan.</p> <p>j. Guru memberikan soal <i>Posttest</i> mengenai “Penggunaan Lahan dan Kegiatan Ekonomi”</p> <p>k. Mengkoreksi hasil <i>Posttest</i></p>	<b>50</b>
<b>Kegiatan Akhir</b>	<p>a. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pertemuan selanjutnya.</p> <p>b. Guru menyampaikan hal-hal yang dipersiapkan untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>c. Mengakhiri pelajaran dengan berdoa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing.</p>	<b>10</b>

#### H. Sumber Pembelajaran

- Buku Panduan Ilmu Pengetahuan Sosial
- Media Internet
- Lingkungan masyarakat, sekolah

## I. Penilaian

- |                                     |                              |
|-------------------------------------|------------------------------|
| a. Jenis tagihan                    | : Tes                        |
| b. Teknik                           | : Tes tertulis               |
| c. Bentuk Instrumen penilaian lisan | : Uraian singkat, pertanyaan |
| d. Soal Instrumen                   | : Terlampir                  |

Jakarta, April 2017

Menyetujui,

Guru Mata Pelajaran IPS

Pelaksanaan

( Nari Hastuti, M.Pd )  
NIP : 19630311984122002

( Siti Alawiyah )  
NIM : 4915131385

Mengetahui

Kepala SMP Negeri 128 Jakarta

( Susanto Marto Suwarno, S.Pd )  
NIP:195909051982022004

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

### **KELAS EKSPERIMEN**

#### **A. Identitas**

SMP/Mts	: SMP Negeri 128 Jakarta
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/ Semester	: VII / 2
Standar Kompetensi	: 6. Memahami kegiatan ekonomi masyarakat
Kompetensi Dasar	: 6.2 Mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi yang meliputi kegiatan konsumsi, kegiatan produksi, distribusi barang/jasa
Alokasi Waktu	: 1 pertemuan 2x 40 menit

#### **B. Indikator Pembelajaran**

1. Mengidentifikasi kegiatan pokok ekonomi.
2. Mendeskripsikan nilai guna, bidang produksi, faktor produksi, perluasan produksi
3. Mengidentifikasi lembaga-lembaga distribusi.
4. Mengidentifikasi jenis barang-barang yang dikonsumsi
5. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi seseorang

#### **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran siswa dapat :

1. Mengidentifikasi kegiatan pokok ekonomi.
2. Mendeskripsikan nilai guna, bidang produksi, faktor produksi, perluasan produksi

3. Mengidentifikasi lembaga-lembaga distribusi.
4. Mengidentifikasi jenis barang-barang yang dikonsumsi
5. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi seseorang

#### **D. Materi Ajar**

- a. Pengertian kegiatan ekonomi
- b. Kegiatan pokok ekonomi
- c. Pengertian produksi, distribusi, dan ekonomi
- d. Nilai guna, Bidang Produksi, Faktor Produksi, perluasan produksi
- e. Lembaga-lembaga distribusi
- f. Jenis barang-barang yang dikonsumsi
- g. Faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi seseorang

#### **E. Model dan Metode Pembelajaran**

- a. Model : Cooperative learning
- b. Metode : Ceramah, diskusi dan tanya jawab

#### **F. Media Pembelajaran**

- a. Permainan Monopoli

#### **G. Langkah-langkah Kegiatan**

##### **Pertemuan ke-4 (2 X40 Menit)**

<b>KEGIATAN</b>	<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>	<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>Kegiatan Awal</b>	Pertemuan ke-4 a. Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. b. Guru mengabsen kehadiran siswa dan memeriksa	<b>10-Menit</b>

	<p>kebersihan kelas</p> <p>c. Apersepsi: Guru bertanya tentang materi minggu lalu untuk menghubungkan dengan materi selanjutnya.</p> <p>d. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran materi mengenai “Kegiatan Pokok Ekonomi”</p>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<p>a. Guru memberikan soal <i>Pretest</i> kepada siswa dan menjelaskan dari kegunaannya</p> <p>b. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pertemuan selanjutnya mengenai Kegiatan Pokok Ekonomi.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan pokok ekonomi.</li> <li>2. Nilai guna, bidang produksi, faktor produksi, perluasan produksi</li> </ol> <p>c. Guru meminta siswa untuk membuat kelompok, satu kelompok 6 siswa. Dan menyuruh setiap kelompok membuat 12 pertanyaan sesuai materi yang dijelaskan oleh guru.</p> <p>d. Guru meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompok yang sudah disiapkan pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>e. Guru menjelaskan aturan dan jalannya permainan monopoli</p> <p>f. Guru membagikan peralatan permainan monopoli</p> <p>g. Guru meminta ketua kelompok untuk menentukan urutan permainan monopoli</p> <p>h. permainan dimulai dengan melempar dadu, berjalan ke petak sesuai dengan angka yang didapatkan</p> <p>i. Setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang ada di setiap petak permainan.</p> <p>j. Guru mengawasi jalannya permainan monopoli sampai akhir permainan</p>	<b>60 Menit</b>
<b>Kegiatan Akhir</b>	<p>a. Refleksi : Siswa mengungkapkan pendapat mengenai materi Kegiatan Pokok Ekonomi (Kegiatan Produksi, Distribusi dan Konsumsi).</p> <p>b. Guru menyampaikan hal-hal yang dipersiapkan untuk pertemuan selanjutnya</p> <p>c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak peserta didik sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing.</p>	<b>10Menit</b>

**Pertemuan ke-5 (2 X 40 Menit)**

<b>KEGIATAN</b>	<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>	<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>Kegiatan Awal</b>	<p><b>Pertemuan ke-5</b></p> <p>a. Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing</p> <p>b. Guru mengabsen kehadiran siswa dan memeriksa kebersihan kelas</p> <p>c. Apersepsi : coba siapa yang pernah melihat produksi pembuatan tahu dan tempe?</p> <p>d. Motivasi : siswa diminta menyebutkan kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi yang terjadi di lingkungan rumah mereka?</p> <p>e. Guru menjelaskan materi mengenai Kegiatan Pokok ekonomi.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lembaga-lembaga distribusi.</li> <li>2. Jenis barang-barang yang dikonsumsi</li> <li>3. Faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi seseorang</li> </ol>	<b>15</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<p>a. Guru meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompok yang sudah disiapkan pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>b. Guru menjelaskan aturan dan jalannya permainan monopoli</p> <p>c. Guru membagikan peralatan permainan monopoli</p> <p>d. Guru meminta ketua kelompok untuk menentukan urutan permainan monopoli</p> <p>e. permainan dimulai dengan melempar dadu, berjalan ke petak sesuai dengan angka yang didapatkan</p> <p>f. Setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang ada di setiap petak permainan.</p> <p>g. Guru mengawasi jalannya permainan monopoli sampai akhir permainan</p>	<b>50</b>
<b>Kegiatan Akhir</b>	<p>a. Refleksi : siswa mengungkapkan contoh dari kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi.</p> <p>b. Guru memberikan tugas kepada siswa</p> <p>c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak peserta didik berdoa sesuai agama dan keyakinan masing-masing.</p>	<b>15</b>

**Pertemuan ke- 6( 2 X 40 Menit )**

<b>KEGIATAN</b>	<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>	<b>ALOKASI</b>
-----------------	---------------------------	----------------

		<b>WAKTU</b>
<b>Kegiatan Awal</b>	<p><b>Pertemuan ke – 6</b></p> <p>a. Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing</p> <p>b. Guru mengabsen kehadiran siswa dan memeriksa kebersihan kelas</p> <p>c. Guru mengulas kembali materi mengenai Kegiatan Pokok Ekonomi</p>	<b>20</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<p>a. Guru meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompok yang sudah disiapkan pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>b. Guru menjelaskan aturan dan jalannya permainan monopoli</p> <p>c. Guru membagikan peralatan permainan monopoli</p> <p>d. Guru meminta ketua kelompok untuk menentukan urutan permainan monopoli</p> <p>e. permainan dimulai dengan melempar dadu, berjalan ke petak sesuai dengan angka yang didapatkan</p> <p>f. Setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang ada di setiap petak permainan.</p> <p>g. Guru mengawasi jalannya permainan monopoli sampai akhir permainan</p> <p>h. Guru memberikan soal <i>Posttest</i> mengenai “Kegiatan Pokok Ekonomi”</p> <p>i. Mengkoreksi hasil <i>Posttest</i></p>	<b>40</b>
<b>Kegiatan Akhir</b>	<p>a. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pertemuan selanjutnya.</p> <p>b. Guru menyampaikan hal-hal yang dipersiapkan untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>c. Mengakhiri pelajaran dengan berdoa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing.</p>	

#### **H. Sumber Pembelajaran**

- Buku Panduan Ilmu Pengetahuan Sosial
- Media Internet
- Lingkungan masyarakat, sekolah

#### **I. Penilaian**

- a. Jenis tagihan : Tes
- b. Teknik : Tes tertulis

c. Bentuk Instrumen penilaian lisan : Uraian singkat, pertanyaan

d. Soal Instrumen : Terlampir

Jakarta, April 2017

Menyetujui,

Guru Mata Pelajaran IPS

Pelaksanaan

( Nari Hastuti, M.Pd )  
NIP : 19630311984122002

(SitiAlawiyah)  
NIM:4915131385

Mengetahui

Kepala SMP Negeri 128 Jakarta

( Susanto Marto Suwarno, S.Pd)  
NIP : 195909051982022004

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### KELAS KONTROL

#### A. Identitas

SMP/Mts	: SMP Negeri 128 Jakarta
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/ Semester	: VII / 2
Standar Kompetensi	: 6. Memahami kegiatan ekonomi masyarakat
Kompetensi Dasar	: 6.1 Mendeskripsikan pola kegiatan ekonomi penduduk, penggunaan lahan, dan pola permukiman berdasarkan kondisi fisik permukaan bumi
Alokasi Waktu	: 1 pertemuan 2x 40 menit

#### B. Indikator Pembelajaran

1. Mengidentifikasi mata pencaharian penduduk (pertanian dan non pertanian).
2. Mendeskripsikan bentuk penggunaan lahan di pedesaan dan perkotaan.
3. Mendeskripsikan persebaran pemukiman penduduk di berbagai bentang lahan dan mengungkapkan alasan penduduk memilih bermukim di lokasi tersebut.
4. Mendeskripsikan pola permukiman penduduk (mengikuti alur sungai, jalan dan pantai).

#### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran siswa dapat :

1. Mengidentifikasi mata pencaharian penduduk (pertanian dan non pertanian).

2. Mendeskripsikan bentuk penggunaan lahan di pedesaan dan perkotaan.
3. Mendeskripsikan persebaran pemukiman penduduk di berbagai bentang lahan dan mengungkapkan alasan penduduk memilih bermukim di lokasi tersebut.
4. Mendeskripsikan pola permukiman penduduk (mengikuti alur sungai, jalan dan pantai).

#### **D. Materi Ajar**

- a. Mata pencaharian penduduk (pertanian dan nonpertanian)
- b. Penggunaan lahan di pedesaan dan perkotaan.
- c. Persebaran pemukiman penduduk diberbagai bantang lahan.
- d. pola pemukiman penduduk

#### **E. Model dan Metode Pembelajaran**

- a. Model : Cooperative learning
- b. Metode : Ceramah, diskusi dan tanya jawab

#### **F. Media Pembelajaran**

- a. Media Pembelajaran Gambar

#### **G. Langkah-Langkah Pembelajaran**

##### **Pertemuan 1 ( 2 x 40 Menit)**

<b>KEGIATAN</b>	<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>	<b>ALOKASI WAKTU</b>
Kegiatan Awal	Pertemuan ke-1 a. Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. b. Guru mengabsen kehadiran siswa dan memeriksa	20-Menit

	<p>kebersihan kelas</p> <p>c. Guru memperkenalkan diri kepada siswa</p> <p>d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi “Penggunaan Lahan dan Kegiatan Ekonomi”</p>	
Kegiatan Inti	<p>a. Guru memberikan soal <i>Pretest</i> kepada siswa dan menjelaskan dari kegunaannya</p> <p>b. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu Penggunaan Lahan dan Kegiatan Ekonomi.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mata pencaharian penduduk (pertanian dan nonpertanian)</li> <li>2. Penggunaan lahan di pedesaan dan perkotaan</li> </ol> <p>c. Guru meminta siswa untuk membuat kelompok, satu kelompok terdiri dari 6 siswa.</p> <p>d. Guru meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompok yang sudah disiapkan pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>e. Guru memperkenalkan dan menjelaskan media gambar yang akan digunakan dalam pembelajaran.</p> <p>f. Guru membagikan gambar kepada setiap kelompok</p> <p>g. Guru meminta siswa berdiskusikan gambar yang telah diberikan sesuai dengan materi mengenai Penggunaan Lahan dan Kegiatan Ekonomi.</p> <p>h. Setelah berdiskusi siswa diminta menjelaskan hasil diskusi kelompok masing-masing</p>	40 Menit
Kegiatan Akhir	<p>a. Refleksi : siswa menyebutkan jenis mata pencaharian di sekitar lingkungan rumah mereka.</p> <p>b. Guru menyampaikan hal-hal yang dipersiapkan untuk pertemuan selanjutnya</p> <p>c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak peserta didik sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing.</p>	20Menit

### Pertemuan ke-2 (2 X 40 Menit)

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Kegiatan Awal	<p><b>Pertemuan ke-2</b></p> <p>a. Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing</p> <p>b. Guru mengabsen kehadiran siswa dan memeriksa kebersihan kelas</p>	15

	<p>c. Apersepsi : siapa yang tau pekerjaan apa saja yang terdapat di pedesaan?</p> <p>d. Motivasi : siswa diminta menyebutkan penggunaan lahan yang terdapat diperkotaan?</p> <p>e. Guru menjelaskan materi mengenai Penggunaan Lahan dan Kegiatan Ekonomi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persebaran pemukiman penduduk diberbagai bantang lahan.</li> <li>2. Pola pemukiman penduduk</li> </ol>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<p>a. Guru meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompok yang sudah disiapkan pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>b. Guru memperkenalkan dan menjelaskan media gambar yang akan digunakan dalam pembelajaran.</p> <p>c. Guru membagikan gambar kepada setiap kelompok</p> <p>d. Guru meminta siswa berdiskusikan gambar yang telah diberikan sesuai dengan materi mengenai Penggunaan Lahan dan Kegiatan Ekonomi.</p> <p>e. Setelah berdiskusi siswa diminta menjelaskan hasil diskusi kelompok masing-masing.</p>	<b>50</b>
<b>Kegiatan Akhir</b>	<p>a. Refleksi : siswa menyebutkan pola pemukiman penduduk di suatu daerah.</p> <p>b. Guru memberikan tugas kepada siswa</p> <p>c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak peserta didik berdoa sesuai agama dan keyakinan masing-masing.</p>	<b>15</b>

### Pertemuan ke-3 (2 X 40 Menit)

<b>KEGIATAN</b>	<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>	<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>Kegiatan Awal</b>	<p><b>Pertemuan ke – 3</b></p> <p>a. Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing</p> <p>b. Guru mengabsen kehadiran siswa dan memeriksa kebersihan kelas</p> <p>c. Guru mengulas kembali materi mengenai penggunaan lahan dan kegiatan ekonomi</p> <p>d. Guru memberikan kesempatan siswa untuk belajar sebentar</p>	<b>20</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<p>a. Guru meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompok yang sudah disiapkan pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>b. Guru memperkenalkan dan menjelaskan media</p>	<b>40</b>

	<p>gambar yang akan digunakan dalam pembelajaran.</p> <p>c. Guru membagikan gambar kepada setiap kelompok</p> <p>d. Guru meminta siswa berdiskusikan gambar yang telah diberikan sesuai dengan materi mengenai Penggunaan Lahan dan Kegiatan Ekonomi.</p> <p>e. Setelah berdiskusi siswa diminta menjelaskan hasil diskusi kelompok masing-masing.</p> <p>f. Guru memberikan soal <i>Posttest</i> mengenai “ Penggunaan Lahan dan Kegiatan Ekonomi”</p> <p>g. Mengkoreksi hasil <i>Posttest</i></p>	
<b>Kegiatan Akhir</b>	<p>a. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pertemuan selanjutnya.</p> <p>b. Guru menyampaikan hal-hal yang dipersiapkan untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>c. Mengakhiri pelajaran dengan berdoa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing.</p>	

## H. Sumber Pembelajaran

- Buku Panduan Ilmu Pengetahuan Sosial
- Media Internet
- Lingkungan masyarakat, sekolah

## I. Penilaian

- |                                     |                                   |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| a. Jenis tagihan                    | : Tes                             |
| b. Teknik                           | : Tes tertulis                    |
| c. Bentuk Instrumen penilaian lisan | :Uraian singkat, pertanyaan lisan |
| d. Soal Instrumen                   | : Terlampir                       |

Jakarta, April 2017

Menyetujui,

Guru Mata Pelajaran IPS

Pelaksanaan

( Dra. Sri Suhermi )  
NIP : 196103311981112002

(SitiAlawiyah)  
NIM :4915131385

Mengetahui

Kepala SMP Negeri 128 Jakarta

( Susanto Marto Suwarno, S.Pd)  
NIP : 195909051982022004

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****KELAS KONTROL****A. Identitas**

SMP/Mts	: SMP Negeri 128 Jakarta
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/ Semester	: VII / 2
Standar Kompetensi	: 6. Memahami kegiatan ekonomi masyarakat
Kompetensi Dasar	: 6.2 Mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi yang meliputi kegiatan konsumsi, kegiatan produksi, distribusi barang/jasa
Alokasi Waktu	: 1 pertemuan 2x 40 menit

**B. Indikator Pembelajaran**

1. Mengidentifikasi kegiatan pokok ekonomi.
2. Mendeskripsikan nilai guna, bidang produksi, faktor produksi, perluasan produksi
3. Mengidentifikasi lembaga-lembaga distribusi.
4. Mengidentifikasi jenis barang-barang yang dikonsumsi
5. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi seseorang

**C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran siswa dapat :

1. Mengidentifikasi kegiatan pokok ekonomi.
2. Mendeskripsikan nilai guna, bidang produksi, faktor produksi, perluasan produksi
3. Mengidentifikasi lembaga-lembaga distribusi.

4. Mengidentifikasi jenis barang-barang yang dikonsumsi
5. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi seseorang

#### **D. Materi Ajar**

- a. Pengertian kegiatan ekonomi
- b. Pengertian produksi, distribusi, dan ekonomi
- c. Nilai guna, Bidang Produksi, Faktor Produksi, perluasan produksi
- d. Lembaga-lembaga distribusi
- e. Jenis barang-barang yang dikonsumsi
- f. Faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi seseorang

#### **E. Model dan Metode Pembelajaran**

- a. Model : Cooperative learning
- b. Metode : Ceramah, diskusi dan tanya jawab

#### **F. Media Pembelajaran**

- a. Media Pembelajaran Gambar

#### **G. Langkah-Langkah Pembelajaran**

##### **Pertemuan ke-4 ( 2 x 40 Menit)**

<b>KEGIATAN</b>	<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>	<b>ALOKASI WAKTU</b>
Kegiatan Awal	Pertemuan ke-4 a. Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. b. Guru mengabsen kehadiran siswa dan memeriksa kebersihan kelas c. Apersepsi: Guru bertanya tentang materi minggu lalu untuk menghubungkan dengan materi	20-Menit

	selanjutnya. d. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran materi mengenai “Kegiatan Pokok Ekonomi”	
Kegiatan Inti	<p>a. Guru memberikan soal <i>Pretest</i> kepada siswa dan menjelaskan dari kegunaannya</p> <p>b. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu Kegiatan Pokok Ekonomi.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian kegiatan ekonomi.</li> <li>2. Pengertian produksi, distribusi, dan ekonomi</li> <li>3. Nilai guna, Bidang Produksi, Faktor Produksi, perluasan produksi</li> </ol> <p>c. Guru meminta siswa untuk membuat kelompok, satu kelompok terdiri dari 6 siswa</p> <p>d. Guru meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompok yang sudah disiapkan pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>f. Guru memperkenalkan dan menjelaskan media gambar yang akan digunakan dalam pembelajaran.</p> <p>g. Guru membagikan gambar kepada setiap kelompok</p> <p>h. Guru meminta siswa berdiskusi gambar yang telah diberikan sesuai dengan materi mengenai Kegiatan Pokok Ekonomi.</p> <p>i. Setelah berdiskusi siswa diminta menjelaskan hasil diskusi kelompok masing-masing.</p>	40 Menit
Kegiatan Akhir	<p>a. Refleksi : siswa menyebutkan jenis kegiatan produksi..</p> <p>b. Guru menyampaikan hal-hal yang dipersiapkan untuk pertemuan selanjutnya</p> <p>c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak peserta didik sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing.</p>	20Menit

#### Pertemuan ke-5 (2 X 40 Menit)

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Kegiatan Awal	<p><b>Pertemuan ke-5</b></p> <p>a. Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing</p> <p>b. Guru mengabsen kehadiran siswa dan memeriksa kebersihan kelas</p> <p>c. Apersepsi : siapa yang tau contoh kegiatan distribusi di sekitar lingkungan kita?</p>	15

	<p>d. Motivasi : siswa diminta menyebutkan pengertian kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi ?</p> <p>e. Guru menjelaskan materi mengenai Kegiatan Pokok Ekonomi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lembaga-lembaga distribusi</li> <li>2. Jenis barang-barang yang dikonsumsi</li> <li>3. Faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi seseorang</li> </ol>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<p>a. Guru meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompok yang sudah disiapkan pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>b. Guru memperkenalkan dan menjelaskan media gambar yang akan digunakan dalam pembelajaran.</p> <p>c. Guru membagikan gambar kepada setiap kelompok</p> <p>d. Guru meminta siswa berdiskusi gambar yang telah diberikan sesuai dengan materi mengenai Kegiatan Pokok Ekonomi.</p> <p>e. Setelah berdiskusi siswa diminta menjelaskan hasil diskusi kelompok masing-masing.</p>	<b>50</b>
<b>Kegiatan Akhir</b>	<p>a. Refleksi : siswa menyebutkan lembaga-lembaga distribusi.</p> <p>b. Guru memberikan tugas kepada siswa</p> <p>c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak peserta didik berdoa sesuai agama dan keyakinan masing-masing.</p>	<b>15</b>

#### Pertemuan ke-6 (2 X 40 Menit)

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<b>Kegiatan Awal</b>	<p><b>Pertemuan ke – 6</b></p> <p>a. Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing</p> <p>b. Guru mengabsen kehadiran siswa dan memeriksa kebersihan kelas</p> <p>c. Guru mengulas kembali materi mengenai Kegiatan Pokok Ekonomi</p> <p>d. Guru memberikan kesempatan siswa untuk belajar sebentar</p>	<b>20</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<p>a. Guru meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompok yang sudah disiapkan pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>b. Guru memperkenalkan dan menjelaskan media</p>	<b>40</b>

	<p>gambar yang akan digunakan dalam pembelajaran.</p> <p>c. Guru membagikan gambar kepada setiap kelompok</p> <p>d. Guru meminta siswa berdiskusikan gambar yang telah diberikan sesuai dengan materi mengenai Kegiatan Pokok Ekonomi.</p> <p>e. Setelah berdiskusi siswa diminta menjelaskan hasil diskusi kelompok masing-masing.</p> <p>f. Guru memberikan soal <i>Posttest</i> mengenai “Kegiatan Pokok Ekonomi”</p> <p>g. Mengkoreksi hasil <i>Posttest</i></p>	
<b>Kegiatan Akhir</b>	<p>a. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pertemuan selanjutnya.</p> <p>b. Guru menyampaikan hal-hal yang dipersiapkan untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>c. Mengakhiri pelajaran dengan berdoa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing.</p>	

## H. Sumber Pembelajaran

- Buku Panduan Ilmu Pengetahuan Sosial
- Media Internet
- Lingkungan masyarakat, sekolah

## I. Penilaian

- |                                     |                                   |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| a. Jenis tagihan                    | : Tes                             |
| b. Teknik                           | : Tes tertulis                    |
| c. Bentuk Instrumen penilaian lisan | :Uraian singkat, pertanyaan lisan |
| d. Soal Instrumen                   | : Terlampir                       |

Jakarta, April 2017

Menyetujui,

Guru Mata Pelajaran IPS

Pelaksanaan

( Dra. Sri Suhermi )  
NIP : 196103311981112002

( Siti Alawiyah )  
NIM : 4915131385

Mengetahui

Kepala SMP Negeri 128 Jakarta

( Susanto Marto Suwarno, S.Pd )  
NIP : 195909051982022004

## Lampiran 3

**Tabel Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Uji Coba**

Standar Kompetensi : 6. Memahami Kegiatan Ekonomi Masyarakat

Kompetensi Dasar : 6.1. Mendeskripsikan pola kegiatan ekonomi penduduk, penggunaan lahan, dan pola permukiman berdasarkan kondisi fisik permukaan bumi

Kompetensi Dasar	Indikator	No. Soal	C1	C2	C3	C4	
6.1 Mendeskripsikan pola kegiatan ekonomi penduduk, penggunaan lahan, dan pola permukiman berdasarkan kondisi fisik permukaan bumi	Mengidentifikasi mata pencaharian penduduk (pertanian dan non pertanian).	2		√			
		3		√			
		9	√				
		10	√				
		19			√		
		20			√		
		21	√				
		28				√	
		29			√		
		30			√		
		31		√			
		32		√			
		33				√	
		34			√		
		35				√	
		36				√	
	Mendeskripsikan bentuk penggunaan lahan di pedesaan dan perkotaan	1			√		
		4	√				
		5			√		
		6			√		
		7			√		
		8				√	
		12			√		
		14				√	
	15			√			

	Mendeskripsikan persebaran pemukiman penduduk diberbagai bentang lahan	16			√		
		17			√		
		18	√				
		23			√		
		24					√
		25		√			
		26			√		
		27			√		
		11					√
		13			√		
		22		√			
		37			√		
		38	√				
		39		√			
		40			√		
6.2 Mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi yang meliputi kegiatan konsumsi, kegiatan produksi, distribusi barang/jasa	Mengidentifikasi kegiatan pokok ekonomi.	41		√			
		42	√				
		43			√		
		61		√			
		72					√
	Mendeskripsikan nilai guna, bidang produksi, faktor produksi, perluasan produksi.	79	√				
		44			√		
		45					√
		46		√			
		47		√			
		48			√		
		51			√		
		52	√				
		53					√
		56					√
60				√			
62						√	
63		√					
64			√				
66					√		
	Mengidentifikasi	77	√				

	lembaga-lembaga distribusi.	49		√			
		58			√		
		65				√	
		67				√	
		68			√		
		69		√			
		70	√				
		78		√			
		80		√			
	Mengidentifikasi jenis barang-barang yang dikonsumsi	54					√
		55				√	
		57		√			
		59				√	
		71		√			
	Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi seseorang	50					√
		73				√	
		74				√	
		75					√
		76		√			

Lampiran 4

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

Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : VII/II

Hari/Tanggal :

**PETUNJUK KHUSUS:**

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat

1. Sebagian besar sawah yang diolah di Indonesia ialah jenis sawah...
  - a. Tadah hujan dan lebak
  - b. Tadah hujan dan pasang surut
  - c. Tadah hujan dan irigrasi
  - d. Lebak dan pasang surut
2. Sumber utama minyak bumi di pulau Kalimantan, terdapat di ...
  - a. Tarakan, Palangkaraya, dan Ketapang
  - b. Tarakan, Pulau Bunyu, dan Martapura
  - c. Tarakan, Balikpapan dan Pulau Bunyu
  - d. Banjarmasin, Balikpapan, dan Martapura
3. Eksploitasi nikel terbesar milik negara Indonesia terdapat di...
  - a. Cikotok
  - b. Soroako
  - c. Martapura
  - d. Pulau Buton
4. Kemampuan daerah (dalam satuan luas) untuk dapat memberikan hasil yang maksimal disebut...
  - a. Lahan
  - b. Lahan kritis
  - c. Lahan potensial
  - d. Lahan pertanian
5. Usaha membuka areal pertanian di hutan dengan cara menebangi hutan untuk dijadikan areal pertanian disebut...
  - a. Ladang berpindah

- b. Tegalan
  - c. Sawah
  - d. Perkebunan
6. Sistem pertanian ladang berpindah harus dicegah, karena...
- a. Hasil produksinya sangat rendah
  - b. Menimbulkan kebakaran hutan
  - c. Biaya pengolahannya mahal
  - d. Pengangkutan hasil sulit
7. Berikut ini ciri-ciri perkebunan kecil ialah...
- a. Kualitas produksi tinggi
  - b. Jenis tanaman homogen
  - c. Untuk kepentingan industri
  - d. Peralatan sederhana
8. Nama lain dari sawah *bencah* ialah...
- a. Sawah irigasi
  - b. Sawah pasang surut
  - c. Sawah tadah hujan
  - d. Sawah lebak
9. Objek wisata budaya di Indonesia yang termasuk ke dalam keajaiban dunia ialah candi...
- a. Borobudur
  - b. Prambanan
  - c. Mendut
  - d. Muara Takus
10. Objek wisata guci yaitu pemandian air panas terdapat di daerah...
- a. Sumedang
  - b. Tasikmalaya
  - c. Tegal
  - d. Bandung
11. Perhatikan uraian di bawah ini.
- I. Tanah, air, udara, dan bentuk lahan
  - II. Interaksi penduduk, organisasi sosial, karakter kependudukan, gaya hidup kependudukan
  - III. Seni budaya, kemampuan teknologi, pengetahuan pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana pariwisata
  - IV. Harga tanah, kemampuan daya beli, lapangan pekerjaan, transportasi.

Berdasarkan uraian diatas, faktor-faktor fisik yang mempengaruhi pertumbuhan, perkembangan dan persebaran permukiman penduduk, yaitu terdapat di pada nomor...

- a. I
- b. II
- c. III
- d. IV

12. Berikut beberapa bentuk penggunaan lahan perkotaan di bidang ekonomi, *kecuali...*

- a. pasar
- b. terminal
- c. jalan tol
- d. Taman kota

13. Indonesia memiliki faktor fisis yang mendukungnya sebagai negara agraris, *kecuali...*

- a. Curah hujan tinggi
- b. Iklim yang cocok
- c. Sarana transportasi yang memadai
- d. Tanah yang subur dan mudah diolah

14. Tanaman tahunan adalah tanaman yang mampu beradaptasi bertahun-tahun dan hasilnya dapat dimanfaatkan berulang dengan tanaman induknya yang masih utuh. Berikut contoh tanaman tahunan, *kecuali...*

- a. karet
- b. coklat
- c. teh
- d. Tebu

15. Salah satu dampak negatif dari kegiatan ladang berpindah ialah...

- a. Tingkat kesuburan yg semakin baik
- b. Tingkat produksi ladang berpindah yang tinggi
- c. Kebakaran hutan
- d. Terjaganya kestabilan lahan

16. Padi gogo rancah merupakan jenis tanaman yang dapat ditanam di...

- a. Sawah tadah hujan
- b. Sawah lebak
- c. Sawah pasang surut
- d. Sawah irigasi

17. Faktor penyebab terjadinya gagal panen antarlain oleh karena beberapa hal berikut, *kecuali...*

- a. Adanya sistem irigasi teknis
- b. Serangan hama penyakit
- c. Musim kemarau yang berkepanjangan

- d. Tidak menggunakan bibit unggul
18. Pak Amir memanfaatkan lahan perkarangan rumah untuk ditanami tanaman obat-obatan. Pak Amir ini sudah melakukan kegiatan pertanian berbetuk...
- a. Ladang
  - b. Kebun
  - c. Sawah
  - d. Perkebunan
19. Emas, perak, tembaga, bijih besi dan bauksit termasuk barang tambang...
- a. Golongan C
  - b. Golongan A
  - c. Golongan B
  - d. Golongan D
20. Minyak bumi adalah contoh jenis barang tambang...
- a. sumber energi
  - b. ekonomis
  - c. industri
  - d. padat
21. Wisatawan mancanegara adalah...
- a. Seseorang yang masuk dalam suatu negara
  - b. Seseorang dari luar negeri yang berkunjung untuk wisata
  - c. Seseorang dari luar negeri yang datang berkunjung untuk belajar
  - d. Seseorang dari dalam negeri yang berkunjung untuk dagang
22. Berikut ini yang tidak menggambarkan kehidupan pedesaan adalah...
- a. Individualistis
  - b. Kegiatan penduduk yang bergantung pada sektor agraris
  - c. Hubungan antarpenduduk yang akrab
  - d. Penduduk memiliki pengetahuan yang luas
23. Usaha pembudidayaan tanaman pada suatu lahan yang luas dan secara umum diusahakan untuk mendapatkan hasil produksi bernilai ekonomis tinggi disebut...
- a. Perkebunan
  - b. Sawah
  - c. Ladang
  - d. Tegalan
24. Sawah lebak adalah...
- a. Lahan pertanian dengan sistem pengairan tercukupi oleh sistem irigasi
  - b. Sistem pertanian lahan basah yang dilakukan di daerah rawa
  - c. Lahan pertanian yang memanfaatkan lahan di sepanjang tepi sungai

- d. Lahan pertanian yang sistem pengairannya tergantung pada air hujan
25. Berikut ini merupakan ciri-ciri perkebunan besar ialah...
- a. Modal kecil
  - b. Kualitas produksi rendah
  - c. Peralatannya modern
  - d. Jenis tanaman heterogen
26. Berikut uraian dibawah ini
- i. tebu
  - ii. tembakau
  - iii. tanaman serat
  - iv. coklat
  - v. cengkih
- Berdasarkan uraian diatas, pada nomor berapakah tanaman musiman ...
- a. i,ii,iv
  - b. ii,iii,v
  - c. i,ii,iii
  - d. iii,iv,v
27. Sistem pertanian lahan basah yang dilakukan di daerah rawa yang telah dikeringkan (lahan gambut), dimuara sungai besar, delta dan pantai berawa adalah jenis sawah...
- a. Tadah hujan
  - b. Irigasi
  - c. Lebak
  - d. Pasang Surut
28. Bahan galian tambang di Indonesia dikelompokkan menjadi tiga golongan. Hal ini terdapat dalam UU No...
- a. 11 Tahun 1967
  - b. 12 Tahun 1989
  - c. 11 Tahun 1989
  - d. 12 Tahun 1967
29. Barang tambang yang terdapat di Bontang Kalimantan Timur ialah...
- a. Perak
  - b. Batu Bara
  - c. Minyak Bumi
  - d. Gas Alam

30. Barang-barang strategis seperti minyak bumi, gas alam, batu bara, uranium, dan plutonium merupakan barang tambang...
  - a. Golongan B
  - b. Golongan A
  - c. Golongan C
  - d. Golongan D
31. Berikut dibawah ini yang merupakan barang tambang golongan C ialah...
  - a. Emas, tembaga, perak
  - b. Kuarsa, kaolin, batu kapur
  - c. Gas alam, emas, batu kapur
  - d. Tembaga, kuarsa, perak
32. Barang tambang yang berasal dari plankton yang mati kemudian mengendap di dasar laut, ribuan bahkan jutaan tahun yang lalu ialah...
  - a. Gas alam
  - b. Emas
  - c. Bauksit
  - d. Minyak bumi
33. Persebaran tambang yang terdapat di kepulauan Natuna ialah...
  - a. Minyak Bumi
  - b. Gas Alam
  - c. Batu Bara
  - d. Emas
34. Persebaran minyak bumi di provinsi Jawa Barat terdapat di..
  - a. Bandung, Garut dan Cirebon
  - b. Indramayu, Cirebon, Selat Sunda
  - c. Selat Sunda, Bandung, Garut
  - d. Ciamis, Tasikmalaya, Indramayu
35. Kegiatan penelitian suatu tempat untuk mengetahui kandungan barang tambang dan nilai ekonominya disebut...
  - a. Eksplorasi
  - b. Eksploitasi
  - c. Ekspresi
  - d. Ekstraktif
36. Manfaat barang tambang dibidang ekonomi ialah...
  - a. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi
  - b. Menyediakan berbagai lapangan pekerjaan
  - c. Meningkatkan kredibilitas bangsa
  - d. Meningkatkan pendapatan masyarakat
37. Berikut uraian dibawah ini.

1. Perbandingan lahan dengan manusia yang sama besar
2. sarana dan prasarananya sederhana
3. jumlah penduduknya banyak dan padat
4. tradisi dan pandangan hidup penduduk yang tidak variatif
5. hubungan antara penduduk kurang akrab

Yang merupakan ciri-ciri pedesaan antarlain ialah...

- a. 1,3,5
  - b. 2,4,5
  - c. 1,2,4
  - d. 3,4,5
38. Pola pemukiman yang mengikuti sepanjang sungai, pantai yang landai, mengikuti jalan raya dan rel kereta api merupakan pola pemukiman...
- a. Melingkar
  - b. Tertutup
  - c. Terbuka
  - d. memanjang
39. Didaerah pegunungan pola pemukiman yang terlihat ialah pola pemukiman...
- a. Mengelompok
  - b. Terbuka
  - c. Memanjang
  - d. Tertutup
40. Faktor sosial yang mempengaruhi pertumbuhan permukiman ialah...
- a. Harga tanah
  - b. Karakter demografi
  - c. Tradisi setempat
  - d. Iklim
41. Kegiatan manusia untuk memproduksi, mendistribusi dan mengkonsumsi barang dan jasa disebut...
- a. Kegiatan produksi
  - b. Kegiatan ekonomi
  - c. Kegiatan distribusi
  - d. Kegiatan konsumsi
42. Seseorang yang memiliki kegiatan menghasilkan alat pemuas kebutuhan disebut...
- a. Produsen
  - b. Konsumen
  - c. Produksi
  - d. Konsumsi

43. Kemampuan manusia untuk memenuhi kebutuhannya hingga mendapat kepuasan disebut...
- Kekayaan
  - Kecukupan
  - Kemakmuran
  - Keberhasilan
44. Petani padi merupakan contoh dari pengertian produksi bersifat...
- Menghasilkan barang dan jasa
  - Memproses barang dan jasa
  - Menambah barang dan jasa
  - Meningkatkan nilai barang dan jasa
45. Upaya meningkatkan jumlah produksi dengan cara menambah jumlah faktor produksi disebut...
- Spesifikasi produksi
  - Diversifikasi produksi
  - Intensifikasi produksi
  - Ekstensifikasi produksi
46. Perhatikan uraian berikut.
- berburu, meramu, asuransi, perhotelan
  - otomotif, pertanian, kehutanan, pertambangan
  - perhotelan, transportasi, perdagangan, perbengkelan
  - nelayan, kehutanan, perdagangan, pertambangan

pada uraian diatas yang termasuk bidang produksi jasa ialah kolom...

- a. i      b. ii      c. iii      d. iv

47. Berikut kegiatan ekonomi.

- meramu
- berburu
- pegadaian
- menanam ubi
- perhotelan
- transportasi

Beberapa kegiatan pada uraian diatas, yang termasuk bidang produksi jasa ialah...

- 1,2,3
- 1,3,5
- 2,4,6
- 3,5,6

48. Menurut sifatnya, uang tunai yang dapat digunakan untuk membayar upah tenaga kerja dalam proses produksi disebut modal...
- Tetap
  - Nyata
  - Lancar
  - Abstrak
49. Penyaluran hasil produksi melalui pedagang dan agen disebut distribusi...
- Langsung
  - Bertahap
  - Sederhana
  - Tidak langsung
50. Perilaku konsumtif berikut ini yang termasuk aspek positif ialah...
- Mempertahankan kelestarian alam
  - Menikamati semua kekayaan alam
  - Menghabiskan semua kekayaan alam
  - Ketergantungan terhadap kekayaan alam
51. Berikut kegiatan ekonomi:
- menanam padi
  - berburu di hutan
  - berternak sapi perah
  - menangkap ikan di laut
  - memetik kelapa di kebun
  - mengambil rontan di hutan
- Beberapa kegiatan pada uraian diatas, yang termasuk bidang produksi ekstratif ialah...
- 1,2,3
  - 1,3,5
  - 2,4,6
  - 3,5,6
52. Pak Suta akan membuka usaha produksi untuk meningkatkan nilai barang dan jasa, maka pilihan yang tepat ialah...
- Membuka bengkel
  - Menjadi sopir taksi
  - Menyewakan mobil pribadi
  - Memproses kulit menjadi sepatu
53. Pertamina jika dilihat dari usaha eksploitasinya termasuk bidang produksi...
- Jasa
  - Agraris
  - Industri

- d. Ekstratif
54. Seseorang yang mendahulukan pemenuhan kebutuhan terpenting, kemudian bergeser pada kebutuhan lainnya didasarkan pada...
- Pola konsumsi
  - Tujuan konsumsi
  - Model konsumsi
  - Selera konsumsi
55. Buku gambar yang digunakan untuk menulis memiliki nilai...
- Pakai objektif
  - Tukar objektif
  - Tukar subjektif
  - Pakai subjektif
56. Uang milik perusahaan yang digunakan untuk membayar gaji karyawannya jika dilihat dari sifatnya merupakan modal...
- Tetap
  - Sendiri
  - Lancar
  - Variabel
57. Payung yang digunakan pada musim hujan memiliki kegunaan...
- Jasa
  - Waktu
  - Milik
  - Tempat
58. Penjual bakso keliling dalam menjajakan dagangannya menggunakan sistem distribusi secara...
- Langsung
  - Bertahap
  - Sederhana
  - Tidak langsung
59. Perhatikan uraian berikut ini.
- buku tulis, roti tawar, kaos kaki, batu baterai
  - komputer, kopi bubuk, buku gambar, sepeda motor
  - meja tulis, buku gambar, batu baterai, sepeda motor
  - televesi, sepatu kulit, sabun mandi, buku gambar

Perhatikan uraian diatas yang menyajikan barang konsumsi untuk pakai secara berulang-ulang ialah kolom...

- a. i                      b. ii                      c. iii                      d. iv

60. Upaya untuk meningkatkan jumlah dan mutu hasil produksi barang atau jasa dengan cara memberdayakan kemampuan yang tersedia tanpa menambah jumlah faktor produksi ialah...
- Ekstensifikasi
  - Intensifikasi
  - Diversifikasi
  - Spesialisasi produksi
61. Kegiatan yang dilakukan oleh manusia (perusahaan atau masyarakat) untuk memproduksi, mendistribusi, serta mengkonsumsi barang dan jasa dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhan jasmani dan kebutuhan rohani demi mewujudkan kemakmuran ialah...
- Kegiatan produksi
  - Kegiatan ekonomi
  - Kegiatan distribusi
  - Kegiatan konsumsi
62. Pak andi merupakan pengusaha roti, dalam melakukan proses produksi untuk menghasilkan barang menggunakan prinsip ekonomi, yaitu dengan pengorbanan yang sekecil-kecilnya untuk mencari keuntungan yang sebesar-besarnya. Hal ini merupakan tujuan produksi yaitu...
- Meningkatkan modal usaha
  - Mencari keuntungan
  - Mempertahankan kelanjutan usaha
  - Memenuhi kebutuhan masyarakat
63. Asri merupakan apoteker yang bekerja di apotik Kasih Depok, menurut tenaga kerja asri termasuk tenaga kerja...
- Tenaga kerja jasmani
  - Tenaga kerja terlatih
  - Tenaga kerja rohani
  - Tenaga kerja terdidik
64. Berikut ini salah satu modal lancar yang digunakan dalam kegiatan produksi ekonomi ialah...
- Bangunan pabrik
  - Bahan bakar minyak
  - Lahan pertanian
  - Mesin-mesin berat
65. Seseorang/ kelompok orang yang menjual hasil produksi kepada konsumen sesuai dengan harga yang telah ditentukan dari produsen ialah...
- Agen
  - Makelar
  - Komisioner

- d. Pedagang antar negara
66. Risiko memiliki kemampuan mental untuk mengkoordinasikan dan mengintegrasikan seluruh kepentingan dalam kegiatan produksi. Berarti risiko memiliki kemampuan dalam...
- a. Keterampilan teknik
  - b. Keterampilan konseptual
  - c. Keterampilan administratif
  - d. Keterampilan kemanusiaan.
67. Berikut ini merupakan tujuan kegiatan distribusi, *kecuali*...
- a. Mempercepat pendistribusian hasil produksi sampai kepada konsumen
  - b. Mengangkut dan menyalurkan hasil produksi kepada konsumen
  - c. Memberikan informasi atau penjelasan tentang harga dan kualitas barang
  - d. Memenuhi kebutuhan konsumen atau masyarakat
68. Bacalah uraian dibawah ini.
1. memecahkan persoalan perbedaan tempat
  2. menyalurkan barang dari produsen ke konsumen
  3. mengadakan seleksi dan kombinasi barang
  4. memecahkan persoalan perbedaan waktu
  5. menambah nilai guna suatu barang
- Yang merupakan fungsi distribusi ialah...
- a. 1,2,4,5
  - b. 2,3,4,5
  - c. 1,2,3,4
  - d. 1,3,4,5
69. Pedagang yang melakukan kegiatan penjualan barang hasil produksi dari produsen kepada konsumen yang berada diluar negeri atau negara lain ialah...
- a. Importir
  - b. Ekspotir
  - c. Makelar
  - d. Komisioner
70. Dibawah ini merupakan pelaku distribusi, *kecuali*...
- a. Pedagang
  - b. Ageng
  - c. Makelar
  - d. Konsumen
71. Kegiatan menggunakan atau memakai barang atau jasa yang dihasilkan dari proses produksi untuk memenuhi kebutuhan sehingga kegunaan

- barang atau jasa tersebut secara berangsur-angsur atau langsung habis ialah...
- a. Produksi
  - b. Konsumsi
  - c. Distribusi
  - d. Ekonomi
72. Memenuhi kebutuhan hidup secara maksimal dan dapat memperoleh kepuasan setinggi-tingginya atas penggunaan barang atau jasa ialah...
- a. Tujuan konsumsi
  - b. Tujuan distribusi
  - c. Tujuan ekonomi
  - d. Tujuan produksi
73. Dibawah ini merupakan aspek positif dari perilaku konsumsi ialah...
- a. Mengkondisikan manusia berperilaku boros
  - b. Memiliki sifat ketergantungan yang sulit ditinggalkan
  - c. Memiliki kecenderungan untuk hidup berfoya-foya yang dapat menimbulkan kecemburuan sosial
  - d. Menjaga kestabilan ekonomi
74. Faktor-faktor yang mempengaruhi pola konsumsi ialah *kecuali*..
- a. Penghasilan
  - b. Gaya hidup
  - c. Status sosial
  - d. Kerajinan seseorang
75. Serangkaian kegiatan manusia dalam menggunakan barang konsumsi yang habis dipakai secara langsung dan berulang-ulang ialah...
- a. Tindakan konsumsi
  - b. Tujuan konsumsi
  - c. Konsumen
  - d. Barang konsumsi
76. Dibawah ini merupakan aspek negatif dari perilaku konsumsi ialah...
- a. Menjaga kestabilan
  - b. Membuka lapangan pekerjaan
  - c. Menghabiskan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui
  - d. Mendukung berlangsungnya kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi
77. Pedagang perantara seperti makelar tetapi dapat melakukan perjanjian jual beli atas namanya sendiri dan ikut bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukan ialah
- a. Makelar
  - b. Komisioner

- c. Agen
  - d. importir
78. Pedagang yang mendatangkan atau membeli barang hasil produksi dari negara asing untuk dijual kembali di negeranya sendiri ialah...
- a. Importir
  - b. Eksportir
  - c. Agen
  - d. Komisioner
79. Benang bila diolah menjadi kain, akan memiliki nilai lebih karena telah berubah bentuknya. Hal ini benang memiliki kegunaan...
- a. Tempat
  - b. Waktu
  - c. Bentuk
  - d. Jasa
80. Pedagang sayur berkeliling kampung menjajakan sayuran kepada warga kampung. Dalam menjajakan dagangannya menggunakan sistem distribusi secara...
- a. Terbuka
  - b. Tidak langsung
  - c. Tertutup
  - d. langsung

## Lampiran 5

**KUNCI JAWABAN****SOAL UJI COBA INSTRUMEN**

1. C	23. A	45. D	67. D
2. C	24. C	46. C	68. C
3. B	25. C	47. D	69. B
4. C	26. C	48. D	70. D
5. A	27. D	49. D	71. B
6. B	28. A	50. A	72. A
7. D	29. D	51. C	73. D
8. B	30. B	52. D	74. D
9. A	31. B	53. D	75. A
10. C	32. B	54. B	76. C
11. A	33. D	55. C	77. B
12. D	34. B	56. D	78. A
13. C	35. A	57. B	79. C
14. D	36. B	58. A	80. D
15. C	37. C	59. C	
16. A	38. D	60. B	
17. A	39. A	61. B	
18. B	40. B	62. C	
19. C	41. B	63. D	
20. A	42. A	64. C	
21. B	43. C	65. A	
22. A	44. A	66. A	

Lampiran 6

**SOAL PRETET POSTTES PENELITIAN**  
**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)**  
**TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : VII/II

Hari/Tanggal :

**PETUNJUK KHUSUS:**

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat

1. Sebagian besar sawah yang diolah di Indonesia ialah jenis sawah...
  - e. Tadah hujan dan lebak
  - f. Tadah hujan dan pasang surut
  - g. Tadah hujan dan irigrasi
  - h. Lebak dan pasang surut
2. Sumber utama minyak bumi di pulau Kalimantan, terdapat di ...
  - e. Tarakan, Palangkaraya, dan Ketapang
  - f. Tarakan, Pulau Bunyu, dan Martapura
  - g. Tarakan, Balikpapan dan Pulau Bunyu
  - h. Banjarmasin, Balikpapan, dan Martapura
3. Eksploitasi nikel terbesar milik negara Indonesia terdapat di...
  - e. Cikotok
  - f. Soroako
  - g. Martapura
  - h. Pulau Buton
4. Kemampuan daerah (dalam satuan luas) untuk dapat memberikan hasil yang maksimal disebut...
  - e. Lahan
  - f. Lahan kristis
  - g. Lahan potensial
  - h. Lahan pertanian
5. Usaha membuka areal pertanian di hutan dengan cara menebangi hutan untuk dijadikan areal pertanian disebut...
  - e. Ladang berpindah

- f. Tegalan
  - g. Sawah
  - h. Perkebunan
6. Nama lain dari sawah *bencah* ialah...
- e. Sawah irigasi
  - f. Sawah pasang surut
  - g. Sawah tadah hujan
  - h. Sawah lebak
7. Objek wisata budaya di Indonesia yang termasuk ke dalam keajaiban dunia ialah candi...
- a. Borobudur
  - b. Prambanan
  - c. Mendut
  - d. Muara Takus
8. Objek wisata guci yaitu pemandian air panas terdapat di daerah...
- e. Sumedang
  - f. Tasikmalaya
  - g. Batu
  - h. Bandung
9. Berikut beberapa bentuk penggunaan lahan perkotaan di bidang ekonomi, *kecuali*...
- a. pasar
  - b. terminal
  - c. jalan tol
  - d. Taman kota
10. Indonesia memiliki faktor fisis yang mendukungnya sebagai negara agraris, *kecuali*...
- e. Curah hujan tinggi
  - f. Iklim yang cocok
  - g. Sarana transportasi yang memadai
  - h. Tanah yang subur dan mudah diolah
11. Tanaman tahunan adalah tanaman yang mampu beradaptasi bertahun-tahun dan hasilnya dapat dimanfaatkan berulang dengan tanaman induknya yang masih utuh. Berikut contoh tanaman tahunan, *kecuali*...
- a. karet
  - b. coklat
  - c. teh
  - d. Tebu
12. Salah satu dampak negatif dari kegiatan ladang berpindah ialah...
- e. Tingkat kesuburan yg semakin baik
  - f. Tingkat produksi ladang berpindah yang tinggi
  - g. Kebakaran hutan
  - h. Terjaganya kestabilan lahan
13. Padi gogo rancah merupakan jenis tanaman yang dapat ditanam di...

- e. Sawah tadah hujan
  - f. Sawah lebak
  - g. Sawah pasang surut
  - h. Sawah irigasi
14. Faktor penyebab terjadinya gagal panen antarlain oleh karena beberapa hal berikut, *kecuali*...
- e. Adanya sistem irigasi teknis
  - f. Serangan hama penyakit
  - g. Musim kemarau yang berkepanjangan
  - h. Tidak menggunakan bibit unggul
15. Minyak bumi adalah contoh jenis barang tambang...
- a. sumber energi
  - b. ekonomis
  - c. industri
  - d. padat
16. Wisatawan mancanegara adalah...
- e. Seseorang yang masuk dalam suatu negara
  - f. Seseorang dari luar negeri yang berkunjung untuk wisata
  - g. Seseorang dari luar negeri yang datang berkunjung untuk belajar
  - h. Seseorang dari dalam negeri yang berkunjung untuk dagang
17. Berikut ini yang tidak menggambarkan kehidupan pedesaan adalah...
- e. Individualistis
  - f. Kegiatan penduduk yang bergantung pada sektor agraris
  - g. Hubungan antarpenduduk yang akrab
  - h. Penduduk memiliki pengetahuan yang luas
18. Usaha pembudidayaan tanaman pada suatu lahan yang luas dan secara umum diusahakan untuk mendapatkan hasil produksi bernilai ekonomis tinggi disebut...
- e. Perkebunan
  - f. Sawah
  - g. Ladang
  - h. Tegalan
19. Berikut ini merupakan ciri-ciri perkebunan besar ialah...
- e. Modal kecil
  - f. Kualitas produksi rendah
  - g. Peralatannya modern
  - h. Jenis tanaman heterogen
20. Berikut uraian dibawah ini
- i. tebu
  - ii. tembakau
  - iii. tanaman serat
  - iv. coklat

- v. cengkih
- Berdasarkan uraian diatas, pada nomor berapakah tanaman musiman ...
- e. i,ii,iv
  - f. ii,iii,v
  - g. i,ii,iii
  - h. iii,iv,v
21. Sistem pertanian lahan basah yang dilakukan di daerah rawa yang telah dikeringkan (lahan gambut), dimuara sungai besar, delta dan pantai berawa adalah jenis sawah...
- e. Tadah hujan
  - f. Irigasi
  - g. Lebak
  - h. Pasang Surut
22. Bahan galian tambang di Indonesia dikelompokkan menjadi tiga golongan. Hal ini terdapat dalam UU No...
- e. 11 Tahun 1967
  - f. 12 Tahun 1989
  - g. 11 Tahun 1989
  - h. 12 Tahun 1967
23. Barang-barang strategis seperti minyak bumi, gas alam, batu bara, uranium, dan plutonium merupakan barang tambang...
- e. Golongan B
  - f. Golongan A
  - g. Golongan C
  - h. Golongan D
24. Berikut dibawah ini yang merupakan barang tambang golongan C ialah...
- e. Emas, tembaga, perak
  - f. Kuarsa, kaolin, batu kapur
  - g. Gas alam, emas, batu kapur
  - h. Tembaga, kuarsa, perak
25. Barang tambang yang berasal dari plankton yang mati kemudian mengendap di dasar laut, ribuan bahkan jutaan tahun yang lalu ialah...
- e. Gas alam
  - f. Emas
  - g. Bauksit
  - h. Minyak bumi

26. Persebaran tambang yang terdapat di kepulauan Natuna ialah...
  - e. Minyak Bumi
  - f. Gas Alam
  - g. Batu Bara
  - h. Emas
27. Kegiatan penelitian suatu tempat untuk mengetahui kandungan barang tambang dan nilai ekonominya disebut...
  - e. Eksplorasi
  - f. Eksploitasi
  - g. Ekspresi
  - h. Ekstraktif
28. Pola pemukiman yang mengikuti sepanjang sungai, pantai yang landai, mengikuti jalan raya dan rel kereta api merupakan pola pemukiman...
  - e. Melingkar
  - f. Tertutup
  - g. Terbuka
  - h. memanjang
29. Didaerah pegunungan pola pemukiman yang terlihat ialah pola pemukiman...
  - e. Mengelompok
  - f. Terbuka
  - g. Memanjang
  - h. Tertutup
30. Kegiatan manusia untuk memproduksi, mendistribusi dan mengkonsumsi barang dan jasa disebut...
  - e. Kegiatan produksi
  - f. Kegiatan ekonomi
  - g. Kegiatan distribusi
  - h. Kegiatan konsumsi
31. Kemampuan manusia untuk memenuhi kebutuhannya hingga mendapat kepuasan disebut...
  - e. Kekayaan
  - f. Kecukupan
  - g. Kemakmuran
  - h. Keberhasilan
32. Petani padi merupakan contoh dari pengertian produksi bersifat...
  - e. Menghasilkan barang dan jasa
  - f. Memproses barang dan jasa
  - g. Menambah barang dan jasa
  - h. Meningkatkan nilai barang dan jasa

33. Perhatikan uraian berikut.

- i. berburu, meramu, asuransi, perhotelan
- ii. otomotif, pertanian, kehutanan, pertambangan
- iii. perhotelan, transportasi, perdagangan, perbengkelan
- iv. nelayan, kehutanan, perdagangan, pertambangan

pada uraian diatas yang termasuk bidang produksi jasa ialah kolom...

- a. i
- b. ii
- c. iii
- d. iv

34. Berikut kegiatan ekonomi.

- 1. meramu
- 2. berburu
- 3. pegadaian
- 4. menanam ubi
- 5. perhotelan
- 6. transportasi

Beberapa kegiatan pada uraian diatas, yang termasuk bidang produksi jasa ialah...

- e. 1,2,3
- f. 1,3,5
- g. 2,4,6
- h. 3,5,6

35. Menurut sifatnya, uang tunai yang dapat digunakan untuk membayar upah tenaga kerja dalam proses produksi disebut modal...

- e. Tetap
- f. Nyata
- g. Lancar
- h. Abstrak

36. Penyaluran hasil produksi melalui pedagang dan agen disebut distribusi...

- e. Langsung
- f. Bertahap
- g. Sederhana
- h. Tidak langsung

37. Berikut kegiatan ekonomi:

- 1. menanam padi
- 2. berburu di hutan
- 3. berternak sapi perah
- 4. menangkap ikan di laut
- 5. memetik kelapa di kebun
- 6. mengambil rontan di hutan

Beberapa kegiatan pada uraian diatas, yang termasuk bidang produksi ekstratif ialah...

- e. 1,2,3
  - f. 1,3,5
  - g. 2,4,6
  - h. 3,5,6
38. Pak Suta akan membuka usaha produksi untuk meningkatkan nilai barang dan jasa, maka pilihan yang tepat ialah...
- e. Membuka bengkel
  - f. Menjadi sopir taksi
  - g. Menyewakan mobil pribadi
  - h. Memproses kulit menjadi sepatu
39. Buku gambar yang digunakan untuk menulis memiliki nilai...
- e. Pakai objektif
  - f. Tukar objektif
  - g. Tukar subjektif
  - h. Pakai subjektif
40. Uang milik perusahaan yang digunakan untuk membayar gaji karyawannya jika dilihat dari sifatnya merupakan modal...
- e. Tetap
  - f. Sendiri
  - g. Lancar
  - h. Variabel
41. Payung yang digunakan pada musim hujan memiliki kegunaan...
- e. Jasa
  - f. Waktu
  - g. Milik
  - h. Tempat
42. Penjual bakso keliling dalam menjajakan dagangannya menggunakan sistem distribusi secara...
- e. Langsung
  - f. Bertahap
  - g. Sederhana
  - h. Tidak langsung
43. Perhatikan uraian berikut ini.
- i. buku tulis, roti tawar, kaos kaki, batu baterai
  - ii. komputer, kopi bubuk, buku gambar, sepeda motor
  - iii. meja tulis, buku gambar, batu baterai, sepeda motor
  - iv. televisi, sepatu kulit, sabun mandi, buku gambar

Perhatikan uraian diatas yang menyajikan barang konsumsi untuk pakai secara berulang-ulang ialah kolom...

- a. i                      b. ii                      c. iii                      d. iv

44. Upaya untuk meningkatkan jumlah dan mutu hasil produksi barang atau jasa dengan cara memberdayakan kemampuan yang tersedia tanpa menambah jumlah faktor produksi ialah...
- e. Ekstensifikasi
  - f. Intensifikasi
  - g. Diversifikasi
  - h. Spesialisasi produksi
45. Asri merupakan apoteker yang bekerja di apotik Kasih Depok, menurut tenaga kerja asri termasuk tenaga kerja...
- e. Tenaga kerja jasmani
  - f. Tenaga kerja terlatih
  - g. Tenaga kerja rohani
  - h. Tenaga kerja terdidik
46. Berikut ini salah satu modal lancar yang digunakan dalam kegiatan produksi ekonomi ialah...
- e. Bangunan pabrik
  - f. Bahan bakar minyak
  - g. Lahan pertanian
  - h. Mesin-mesin berat
47. Seseorang/ kelompok orang yang menjual hasil produksi kepada konsumen sesuai dengan harga yang telah ditentukan dari produsen ialah...
- e. Agen
  - f. Makelar
  - g. Komisioner
  - h. Pedagang antar negara
48. Riska memiliki kemampuan mental untuk mengkoordinasikan dan mengintegrasikan seluruh kepentingan dalam kegiatan produksi. Berarti riska memiliki kemampuan dalam...
- e. Keterampilan teknik
  - f. Keterampilan konseptual
  - g. Keterampilan administratif
  - h. Keterampilan kemanusiaan.
49. Bacalah uraian dibawah ini.
1. memecahkan persoalan perbedaan tempat
  2. menyalurkan barang dari produsen ke konsumen
  3. mengadakan seleksi dan kombinasi barang

4. memecahkan persoalan perbedaan waktu
  5. menambah nilai guna suatu barang
- Yang merupakan fungsi distribusi ialah...
- e. 1,2,4,5
  - f. 2,3,4,5
  - g. 1,2,3,4
  - h. 1,3,4,5
50. Kegiatan menggunakan atau memakai barang atau jasa yang dihasilkan dari proses produksi untuk memenuhi kebutuhan sehingga kegunaan barang atau jasa tersebut secara berangsur-angsur atau langsung habis ialah...
- e. Produksi
  - f. Konsumsi
  - g. Distribusi
  - h. Ekonomi
51. Memenuhi kebutuhan hidup secara maksimal dan dapat memperoleh kepuasan setinggi-tingginya atas penggunaan barang atau jasa ialah...
- e. Tujuan konsumsi
  - f. Tujuan distribusi
  - g. Tujuan ekonomi
  - h. Tujuan produksi
52. Dibawah ini merupakan aspek positif dari perilaku konsumsi ialah...
- e. Mengkondisikan manusia berperilaku boros
  - f. Memiliki sifat ketergantungan yang sulit ditinggalkan
  - g. Memiliki kecenderungan untuk hidup berfoya-foya yang dapat menimbulkan kecemburuan sosial
  - h. Menjaga kestabilan ekonomi
53. Serangkaian kegiatan manusia dalam menggunakan barang konsumsi yang habis dipakai secara langsung dan berulang-ulang ialah...
- e. Tindakan konsumsi
  - f. Tujuan konsumsi
  - g. Konsumen
  - h. Barang konsumsi
54. Pedagang yang mendatangkan atau membeli barang hasil produksi dari negara asing untuk dijual kembali di negeranya sendiri ialah...
- e. Importir
  - f. Eksportir
  - g. Agen
  - h. Komisioner

55. Benang bila diolah menjadi kain, akan memiliki nilai lebih karena telah berubah bentuknya. Hal ini benang memiliki kegunaan...
- e. Tempat
  - f. Waktu
  - g. Bentuk
  - h. Jasa
56. Pedagang sayur berkeliling kampung menjajakan sayuran kepada warga kampung. Dalam menjajakan dagangannya menggunakan sistem distribusi secara...
- e. Terbuka
  - f. Tidak langsung
  - g. Tertutup
  - h. langsung

## Lampiran 7

**KUNCI JAWABAN**  
**SOAL PRETEST DAN POSTTEST**

1. C	22.A	43.C
2. C	23.B	44.B
3. B	24.B	45.D
4. C	25.B	46.C
5. A	26.D	47.A
6. B	27.A	48.A
7. A	28.D	49.C
8. C	29.A	50.B
9. D	30.B	51.A
10. C	31.C	52.D
11. D	32.A	53.A
12. C	33.C	54.A
13. A	34.D	55.C
14. A	35.D	56.D
15. A	36.D	
16. B	37.C	
17. A	38.D	
18. A	39.C	
19.C	40.D	
20.C	41.B	
21.D	42.A	

## Lampiran 8

## Uji Validitas Soal Pilihan Ganda

No Resp	Butir Soal Pilihan Ganda																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
2	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1
5	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1
6	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1
8	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
9	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1
10	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
11	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0
12	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
13	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0
14	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
15	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0
16	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
18	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1
19	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
21	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
23	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0
24	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
25	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0
26	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0
27	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
28	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
29	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0
30	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0
31	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0
32	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1
33	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
34	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
35	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
36	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0
rhitung	0,587825	0,683408	0,489213	0,825993	0,737057	0,207592	0,207592	0,691816	0,72211	0,651605	0,270586	0,642394	0,560001	0,80098	0,841072	0,501751	0,664268	0,233996	0,256867	0,629449
rtabel	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Drop	Drop	Valid	Valid	Valid	Drop	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Drop	Drop	Valid

Butir Soal Pilihan Ganda																				
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	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	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0
0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0
1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0
0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0
1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0
1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1
1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0
1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1
0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1
1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1
1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0
1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0
1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0
0,605275	0,840213	0,691816	0,201273	0,749147	0,84648	0,508023	0,809183	0,23815	0,896545	0,697833	0,598647	0,735213	0,258114	0,450998	0,265294	0,186721	0,590742	0,775834	0,266948	
<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	
Valid	Valid	Valid	Drop	Valid	Valid	Valid	Valid	Drop	Valid	Valid	Valid	Valid	Drop	Valid	Drop	Drop	Valid	Valid	Drop	



Butir Soal Pilihan Ganda																			Jumlah	
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	
1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	68
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	72
1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	70
0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	22
0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	21
1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	70
0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	28
0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	16
1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	26
1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	68
0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	27
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	71
0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	25
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	13
1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	30
0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	25
1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	64
0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	31
1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	23
0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	64
1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	66
0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	62
0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	19
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	68
1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	29
0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	66
0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	62
0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	65
1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	28
0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	28
1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	25
0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	61
0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	64
0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	56
0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	62
1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	30
0,230097	0,219771	0,468214	0,586435	0,843776	0,63247	0,250016	0,607053	0,239336	0,230598	0,587419	0,389556	0,396124	0,251944	0,670467	0,233972	0,225925	0,719193	0,745134	0,521613	
<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	<b>0,3291</b>	
Drop	Drop	Valid	Valid	Valid	Valid	Drop	Valid	Drop	Drop	Valid	Valid	Valid	Drop	Valid	Drop	Drop	Valid	Valid	Valid	

### Perhitungan Uji Validitas Butir Pengamatan Nomor Satu

No. Resp	X	Y	XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
1	1	68	68	1	4624
2	0	72	0	0	5184
3	0	70	0	0	4900
4	0	22	0	0	484
5	1	21	21	1	441
6	1	70	70	1	4900
7	0	28	0	0	784
8	0	16	0	0	256
9	0	26	0	0	676
10	0	68	0	0	4624
11	0	27	0	0	729
12	1	71	71	1	5041
13	0	25	0	0	625
14	1	13	13	1	169
15	0	30	0	0	900
16	0	25	0	0	625
17	1	64	64	1	4096
18	0	31	0	0	961
19	0	23	0	0	529
20	1	64	64	1	4096
21	1	66	66	1	4356
22	1	62	62	1	3844
23	0	19	0	0	361
24	1	68	68	1	4624
25	0	29	0	0	841
26	1	66	66	1	4356
27	1	62	62	1	3844
28	1	65	65	1	4225
29	0	28	0	0	784
30	0	28	0	0	784
31	0	25	0	0	625
32	1	61	61	1	3721
33	1	64	64	1	4096
34	1	56	56	1	3136
35	1	62	62	1	3844
36	1	30	30	1	900
Jumlah	18	1625	1033	18	88985

Berdasarkan tabel perhitungan diperoleh:

$$\begin{array}{ll}
 N & = 36 & \sum X^2 & = 18 \\
 \sum X & = 18 & \sum Y^2 & = 88985 \\
 \sum XY & = 1033 & \sum XY & = 1033
 \end{array}$$

**Maka :**

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

$$r_{xy} = \frac{36(1033) - (18)(1625)}{\sqrt{\{36(18) - (18)^2\}\{36(88.985) - (1625)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{37.188 - 29.250}{\sqrt{(648 - 324)(3203460 - 2640625)}}$$

$$r_{xy} = \frac{7938}{\sqrt{(324)(562835)}}$$

$$r_{xy} = \frac{7.938}{\sqrt{182.358.540}}$$

$$r_{xy} = \frac{7.938}{13504,019}$$

$$r_{xy} = 0,5878$$

$r_{\text{tabel}}$  pada signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $n = 36$  adalah 0,3291

Berdasarkan hasil pengujian diperoleh  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ , maka butir pengamatan nomor 1 dinyatakan **valid**.

## Lampiran 9

**Uji Reliabilitas Soal Pilihan Ganda****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.979	56

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	32.47	342.713	.607	.979
VAR00002	32.36	341.094	.714	.979
VAR00003	32.25	346.364	.461	.979
VAR00004	32.44	338.425	.842	.978
VAR00005	32.31	340.733	.760	.979
VAR00006	32.31	341.990	.687	.979
VAR00007	32.39	341.844	.664	.979
VAR00008	32.33	342.114	.667	.979
VAR00009	32.36	342.352	.644	.979
VAR00010	32.28	344.206	.574	.979
VAR00011	32.36	339.152	.822	.978
VAR00012	32.39	338.587	.844	.978
VAR00013	32.33	344.629	.526	.979
VAR00014	32.36	342.066	.659	.979
VAR00015	32.28	342.435	.678	.979
VAR00016	32.25	344.136	.595	.979
VAR00017	32.42	338.079	.865	.978
VAR00018	32.31	341.418	.720	.979
VAR00019	32.39	340.759	.724	.979
VAR00020	32.39	338.302	.860	.978
VAR00021	32.31	345.761	.471	.979
VAR00022	32.36	339.952	.777	.978
VAR00023	32.42	337.450	.900	.978

VAR00024	32.44	340.883	.708	.979
VAR00025	32.36	342.580	.631	.979
VAR00026	32.44	341.168	.692	.979
VAR00027	32.36	345.437	.473	.979
VAR00028	32.42	343.279	.580	.979
VAR00029	32.42	339.450	.790	.978
VAR00030	32.36	342.123	.656	.979
VAR00031	32.42	338.021	.869	.978
VAR00032	32.39	341.159	.702	.979
VAR00033	32.33	342.743	.632	.979
VAR00034	32.44	338.997	.811	.978
VAR00035	32.25	343.279	.647	.979
VAR00036	32.42	345.336	.469	.979
VAR00037	32.42	340.250	.746	.979
VAR00038	32.44	340.540	.726	.979
VAR00039	32.42	341.679	.668	.979
VAR00040	32.47	341.685	.663	.979
VAR00041	32.36	342.180	.653	.979
VAR00042	32.25	343.621	.626	.979
VAR00043	32.19	345.361	.564	.979
VAR00044	32.50	343.057	.590	.979
VAR00045	32.44	344.825	.494	.979
VAR00046	32.50	342.486	.621	.979
VAR00047	32.39	338.930	.825	.978
VAR00048	32.53	341.799	.661	.979
VAR00049	32.44	342.597	.614	.979
VAR00050	32.25	343.450	.636	.979
VAR00051	32.42	345.793	.444	.979
VAR00052	32.44	346.825	.387	.979
VAR00053	32.47	341.228	.688	.979
VAR00054	32.44	340.025	.755	.979
VAR00055	32.53	339.971	.761	.978
VAR00056	32.44	344.311	.522	.979

## Lampiran 10

**Perhitungan Taraf Kesukaran Pilihan Ganda**

No. Soal	<i>B</i>	<i>N</i>	<i>I</i>	Keterangan
1	18	36	0,5	SEDANG
2	22	36	0,611111	SEDANG
3	26	36	0,722222	MUDAH
4	19	36	0,527778	SEDANG
5	24	36	0,666667	SEDANG
6	15	36	0,416667	SEDANG
7	23	36	0,638889	SEDANG
8	24	36	0,666667	SEDANG
9	21	36	0,583333	SEDANG
10	23	36	0,638889	SEDANG
11	18	36	0,5	SEDANG
12	22	36	0,611111	SEDANG
13	25	36	0,694444	SEDANG
14	22	36	0,611111	SEDANG
15	21	36	0,583333	SEDANG
16	23	36	0,638889	SEDANG
17	22	36	0,611111	SEDANG
18	17	36	0,472222	SEDANG
19	22	36	0,611111	SEDANG
20	25	36	0,694444	SEDANG
21	26	36	0,722222	MUDAH
22	20	36	0,555556	SEDANG
23	24	36	0,666667	SEDANG
24	18	36	0,5	SEDANG
25	21	36	0,583333	SEDANG
26	21	36	0,583333	SEDANG
27	24	36	0,666667	SEDANG
28	22	36	0,611111	SEDANG
29	21	36	0,583333	SEDANG
30	20	36	0,555556	SEDANG
31	19	36	0,527778	SEDANG
32	22	36	0,611111	SEDANG
33	19	36	0,527778	SEDANG
34	20	36	0,555556	SEDANG
35	22	36	0,611111	SEDANG
36	19	36	0,527778	SEDANG
37	25	36	0,694444	SEDANG
38	20	36	0,555556	SEDANG
39	20	36	0,555556	SEDANG

40	13	36	0,361111	SEDANG
41	22	36	0,611111	SEDANG
42	19	36	0,527778	SEDANG
43	20	36	0,555556	SEDANG
44	21	36	0,583333	SEDANG
45	15	36	0,416667	SEDANG
46	23	36	0,638889	SEDANG
47	19	36	0,527778	SEDANG
48	26	36	0,722222	MUDAH
49	20	36	0,555556	SEDANG
50	13	36	0,361111	SEDANG
51	20	36	0,555556	SEDANG
52	19	36	0,527778	SEDANG
53	17	36	0,472222	SEDANG
54	23	36	0,638889	SEDANG
55	20	36	0,555556	SEDANG
56	18	36	0,5	SEDANG
57	22	36	0,611111	SEDANG
58	26	36	0,722222	MUDAH
59	28	36	0,777778	MUDAH
60	17	36	0,472222	SEDANG
61	16	36	0,444444	SEDANG
62	13	36	0,361111	SEDANG
63	19	36	0,527778	SEDANG
64	17	36	0,472222	SEDANG
65	21	36	0,583333	SEDANG
66	16	36	0,444444	SEDANG
67	17	36	0,472222	SEDANG
68	19	36	0,527778	SEDANG
69	17	36	0,472222	SEDANG
70	18	36	0,5	SEDANG
71	26	36	0,722222	SEDANG
72	20	36	0,555556	SEDANG
73	19	36	0,527778	SEDANG
74	19	36	0,527778	SEDANG
75	18	36	0,5	SEDANG
76	20	36	0,555556	SEDANG
77	20	36	0,555556	SEDANG
78	19	36	0,527778	SEDANG
79	16	36	0,444444	SEDANG
80	19	36	0,527778	SEDANG

## Lampiran 11

**Perhitungan Daya Beda Pilihan Ganda**

No Soal	$B_A$	$J_A$	$P_A$	$B_B$	$J_B$	$P_B$	$DP = P_A - P_B$	Kriteria
1	15	18	0,833333	3	18	0,166667	0,666666667	BAIK
2	17	18	0,944444	5	18	0,277778	0,666666667	BAIK
3	17	18	0,944444	9	18	0,5	0,444444444	BAIK
4	17	18	0,944444	2	18	0,111111	0,833333333	SANGAT BAIK
5	18	18	1	6	18	0,333333	0,666666667	BAIK
6	9	18	0,5	6	18	0,333333	0,166666667	JELEK
7	13	18	0,722222	10	18	0,555556	0,166666667	JELEK
8	18	18	1	6	18	0,333333	0,666666667	BAIK
9	17	18	0,944444	4	18	0,222222	0,722222222	SANGAT BAIK
10	17	18	0,944444	6	18	0,333333	0,611111111	BAIK
11	11	18	0,611111	7	18	0,388889	0,222222222	CUKUP
12	17	18	0,944444	5	18	0,277778	0,666666667	BAIK
13	17	18	0,944444	8	18	0,444444	0,5	BAIK
14	18	18	1	4	18	0,222222	0,777777778	SANGAT BAIK
15	18	18	1	3	18	0,166667	0,833333333	SANGAT BAIK
16	16	18	0,888889	7	18	0,388889	0,5	BAIK
17	17	18	0,944444	5	18	0,277778	0,666666667	BAIK
18	10	18	0,555556	7	18	0,388889	0,166666667	JELEK
19	13	18	0,722222	9	18	0,5	0,222222222	CUKUP
20	18	18	1	7	18	0,388889	0,611111111	BAIK
21	18	18	1	8	18	0,444444	0,555555556	BAIK
22	18	18	1	2	18	0,111111	0,888888889	SANGAT BAIK
23	18	18	1	6	18	0,333333	0,666666667	BAIK
24	10	18	0,555556	8	18	0,444444	0,111111111	JELEK
25	17	18	0,944444	4	18	0,222222	0,722222222	SANGAT BAIK
26	18	18	1	3	18	0,166667	0,833333333	SANGAT BAIK
27	16	18	0,888889	8	18	0,444444	0,444444444	BAIK
28	18	18	1	4	18	0,222222	0,777777778	SANGAT BAIK
29	12	18	0,666667	9	18	0,5	0,166666667	JELEK
30	18	18	1	2	18	0,111111	0,888888889	SANGAT BAIK
31	16	18	0,888889	3	18	0,166667	0,722222222	SANGAT BAIK
32	16	18	0,888889	6	18	0,333333	0,555555556	BAIK
33	16	18	0,888889	3	18	0,166667	0,722222222	SANGAT BAIK
34	12	18	0,666667	8	18	0,444444	0,222222222	CUKUP
35	15	18	0,833333	7	18	0,388889	0,444444444	BAIK
36	11	18	0,611111	8	18	0,444444	0,166666667	JELEK
37	14	18	0,777778	11	18	0,611111	0,166666667	JELEK
38	15	18	0,833333	5	18	0,277778	0,555555556	BAIK
39	17	18	0,944444	3	18	0,166667	0,777777778	SANGAT BAIK
40	8	18	0,444444	5	18	0,277778	0,166666667	JELEK

41	17	18	0,944444	5	18	0,277778	0,666666667	BAIK
42	11	18	0,611111	8	18	0,444444	0,166666667	JELEK
43	18	18	1	2	18	0,111111	0,888888889	SANGAT BAIK
44	17	18	0,944444	4	18	0,222222	0,722222222	SANGAT BAIK
45	9	18	0,5	6	18	0,333333	0,166666667	JELEK
46	17	18	0,944444	6	18	0,333333	0,611111111	BAIK
47	17	18	0,944444	2	18	0,111111	0,833333333	SANGAT BAIK
48	18	18	1	8	18	0,444444	0,555555556	BAIK
49	14	18	0,777778	6	18	0,333333	0,444444444	BAIK
50	8	18	0,444444	5	18	0,277778	0,166666667	JELEK
51	17	18	0,944444	3	18	0,166667	0,777777778	SANGAT BAIK
52	16	18	0,888889	3	18	0,166667	0,722222222	SANGAT BAIK
53	10	18	0,555556	7	18	0,388889	0,166666667	JELEK
54	13	18	0,722222	10	18	0,555556	0,166666667	JELEK
55	16	18	0,888889	4	18	0,222222	0,666666667	BAIK
56	15	18	0,833333	3	18	0,166667	0,666666667	BAIK
57	17	18	0,944444	5	18	0,277778	0,666666667	BAIK
58	18	18	1	8	18	0,444444	0,555555556	BAIK
59	18	18	1	10	18	0,555556	0,444444444	BAIK
60	14	18	0,777778	3	18	0,166667	0,611111111	BAIK
61	9	18	0,5	7	18	0,388889	0,111111111	JELEK
62	8	18	0,444444	5	18	0,277778	0,166666667	JELEK
63	14	18	0,777778	5	18	0,277778	0,5	BAIK
64	14	18	0,777778	3	18	0,166667	0,611111111	BAIK
65	18	18	1	3	18	0,166667	0,833333333	SANGAT BAIK
66	14	18	0,777778	2	18	0,111111	0,666666667	BAIK
67	10	18	0,555556	7	18	0,388889	0,166666667	JELEK
68	15	18	0,833333	4	18	0,222222	0,611111111	BAIK
69	10	18	0,555556	7	18	0,388889	0,166666667	JELEK
70	11	18	0,611111	7	18	0,388889	0,222222222	CUKUP
71	18	18	1	8	18	0,444444	0,555555556	BAIK
72	14	18	0,777778	6	18	0,333333	0,444444444	BAIK
73	13	18	0,722222	6	18	0,333333	0,388888889	CUKUP
74	11	18	0,611111	8	18	0,444444	0,166666667	JELEK
75	15	18	0,833333	3	18	0,166667	0,666666667	BAIK
76	12	18	0,666667	8	18	0,444444	0,222222222	CUKUP
77	12	18	0,666667	8	18	0,444444	0,222222222	CUKUP
78	16	18	0,888889	3	18	0,166667	0,722222222	SANGAT BAIK
79	15	18	0,833333	1	18	0,055556	0,777777778	SANGAT BAIK
80	14	18	0,777778	5	18	0,277778	0,5	BAIK

## Lampiran 12

**Tabel Perhitungan Rata-rata, Varians dan Simpangan Baku****Data Hasil Pretes Kelas Eksperimen**

No.	$X_1$	$X_1 - \bar{X}$	$(X_1 - \bar{X})^2$
1	45	-15	225
2	46	-14	196
3	46	-14	196
4	48	-12	144
5	48	-12	144
6	48	-12	144
7	52	-8	64
8	54	-6	36
9	54	-6	36
10	54	-6	36
11	54	-6	36
12	54	-6	36
13	54	-6	36
14	57	-3	9
15	59	-1	1
16	59	-1	1
17	59	-1	1
18	59	-1	1
19	60	0	0
20	63	3	9
21	63	3	9
22	64	4	16
23	64	4	16
24	64	4	16
25	64	4	16
26	64	4	16
27	66	6	36
28	66	6	36
29	66	6	36
30	66	6	36
31	68	8	64
32	68	8	64
33	70	10	100
34	73	13	169
35	79	19	361
36	82	22	484
$\Sigma$	2160	0	2826

$$\begin{aligned} 1. \text{ Rata-rata } (\bar{X}_1) &= \frac{\sum X_1}{n} \\ &= \frac{2160}{36} \\ &= 60 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 2. \text{ Varians } (S^2) &= \frac{\sum (X_1 - \bar{X}_1)^2}{n-1} \\ &= \frac{2826}{35} \\ &= 80,742 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 3. \text{ Simpangan Baku} &= \sqrt{S^2} \\ &= \sqrt{80,742} \\ &= 8,985 \end{aligned}$$

## Lampiran 13

**Tabel Perhitungan Rata-rata, Varians dan Simpangan Baku****Data Hasil Posttest Kelas Eksperimen**

No.	$X_1$	$X_1 - X_{\square_1}$	$(X_1 - X_{\square_1})^2$
1	60	-23,58	556,0164
2	60	-23,58	556,0164
3	68	-15,58	242,7364
4	71	-12,58	158,2564
5	71	-12,58	158,2564
6	73	-10,58	111,9364
7	77	-6,58	43,2964
8	79	-4,58	20,9764
9	80	-3,58	12,8164
10	80	-3,58	12,8164
11	80	-3,58	12,8164
12	82	-1,58	2,4964
13	82	-1,58	2,4964
14	82	-1,58	2,4964
15	84	0,42	0,1764
16	86	2,42	5,8564
17	86	2,42	5,8564
18	86	2,42	5,8564
19	86	2,42	5,8564
20	88	4,42	19,5364
21	88	4,42	19,5364
22	88	4,42	19,5364
23	88	4,42	19,5364
24	89	5,42	29,3764
25	89	5,42	29,3764
26	89	5,42	29,3764
27	89	5,42	29,3764
28	89	5,42	29,3764
29	89	5,42	29,3764
30	91	7,42	55,0564
31	91	7,42	55,0564
32	91	7,42	55,0564
33	91	7,42	55,0564
34	93	9,42	88,7364
35	95	11,42	130,4164
36	98	14,42	207,9364

$\Sigma$	3009	0,12	2818,75
----------	------	------	---------

$$\begin{aligned} 1. \text{ Rata-rata } (\bar{X}_1) &= \frac{\Sigma X_1}{n} \\ &= \frac{3009}{36} \\ &= 83,58 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 2. \text{ Varians } (S^2) &= \frac{\Sigma(X_1 - \bar{X}_1)^2}{n-1} \\ &= \frac{2818,75}{35} \\ &= 80,535 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 3. \text{ Simpangan Baku} &= \sqrt{S^2} \\ &= \sqrt{80,535} \\ &= 8,974 \end{aligned}$$

## Lampiran 14

**Tabel Perhitungan Rata-rata, Varians dan Simpangan Baku****Data Hasil Pretes Kelas Kontrol**

No.	$X_1$	$X_1 - X_{\square_1}$	$(X_1 - X_{\square_1})^2$
1	30	-23,78	565,4884
2	37	-16,78	281,5684
3	40	-13,78	189,8884
4	41	-12,78	163,3284
5	43	-10,78	116,2084
6	43	-10,78	116,2084
7	43	-10,78	116,2084
8	45	-8,78	77,0884
9	46	-7,78	60,5284
10	46	-7,78	60,5284
11	48	-5,78	33,4084
12	50	-3,78	14,2884
13	52	-1,78	3,1684
14	52	-1,78	3,1684
15	52	-1,78	3,1684
16	54	0,22	0,0484
17	54	0,22	0,0484
18	54	0,22	0,0484
19	55	1,22	1,4884
20	55	1,22	1,4884
21	57	3,22	10,3684
22	57	3,22	10,3684
23	57	3,22	10,3684
24	57	3,22	10,3684
25	59	5,22	27,2484
26	59	5,22	27,2484
27	59	5,22	27,2484
28	63	9,22	85,0084
29	63	9,22	85,0084
30	64	10,22	104,4484
31	64	10,22	104,4484
32	64	10,22	104,4484
33	66	12,22	149,3284
34	66	12,22	149,3284

35	70	16,22	263,0884
36	71	17,22	296,5284
$\Sigma$	1936	-0,08	3272,222

$$\begin{aligned}
 1. \text{ Rata-rata } (X_1) &= \frac{\Sigma X_1}{n} \\
 &= \frac{1936}{36} \\
 &= 53,78
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 2. \text{ Varians } (S^2) &= \frac{\Sigma(X_1 - \bar{X}_1)^2}{n-1} \\
 &= \frac{3272,22}{35} \\
 &= 93,492
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 3. \text{ Simpangan Baku} &= \sqrt{S^2} \\
 &= \sqrt{93,492} \\
 &= 9,669
 \end{aligned}$$

## Lampiran 15

**Tabel Perhitungan Rata-rata, Varians dan Simpangan Baku****Data Hasil Posttest Kelas Kontrol**

No.	$X_1$	$X_1 - X_{\square_1}$	$(X_1 - X_{\square_1})^2$
1	61	-16,75	280,5625
2	63	-14,75	217,5625
3	64	-13,75	189,0625
4	66	-11,75	138,0625
5	68	-9,75	95,0625
6	68	-9,75	95,0625
7	70	-7,75	60,0625
8	71	-6,75	45,5625
9	71	-6,75	45,5625
10	71	-6,75	45,5625
11	75	-2,75	7,5625
12	75	-2,75	7,5625
13	75	-2,75	7,5625
14	75	-2,75	7,5625
15	77	-0,75	0,5625
16	77	-0,75	0,5625
17	77	-0,75	0,5625
18	79	1,25	1,5625
19	79	1,25	1,5625
20	79	1,25	1,5625
21	80	2,25	5,0625
22	80	2,25	5,0625
23	80	2,25	5,0625
24	82	4,25	18,0625
25	82	4,25	18,0625
26	82	4,25	18,0625
27	84	6,25	39,0625
28	84	6,25	39,0625
29	84	6,25	39,0625
30	86	8,25	68,0625
31	86	8,25	68,0625
32	86	8,25	68,0625
33	88	10,25	105,0625
34	88	10,25	105,0625

35	91	13,25	175,5625
36	95	17,25	297,5625
$\Sigma$	2799	0	2322,75

$$\begin{aligned}
 1. \text{ Rata-rata } (\bar{X}_1) &= \frac{\Sigma X_1}{n} \\
 &= \frac{2799}{36} \\
 &= 77,75
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 2. \text{ Varians } (S^2) &= \frac{\Sigma(X_1 - \bar{X}_1)^2}{n-1} \\
 &= \frac{2322,75}{35} \\
 &= 66,364
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 3. \text{ Simpangan Baku} &= \sqrt{S^2} \\
 &= \sqrt{66,364} \\
 &= 8,146
 \end{aligned}$$

## Lampiran 16

**Perhitungan Normalitas dengan Liliefors  
Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen**

f(k)	(X <sub>1</sub> )	X <sub>1</sub> - $\bar{X}_1$	Z <sub>i</sub>	Z <sub>t</sub>	F(z <sub>i</sub> )	S(z <sub>i</sub> )	[F(z <sub>i</sub> )-S(z <sub>i</sub> )]
1	45	-15	-1,66945	0,4515	0,0485	0,027778	0,0207
2	46	-14	-1,55815	0,4394	0,0606	0,055556	0,005
3	46	-14	-1,55815	0,4394	0,0606	0,083333	0,0227
4	48	-12	-1,33556	0,4082	0,0918	0,111111	0,0193
5	48	-12	-1,33556	0,4082	0,0918	0,138889	0,0471
6	48	-12	-1,33556	0,4082	0,0918	0,166667	0,0749
7	52	-8	-0,89037	0,3133	0,1867	0,194444	0,0077
8	54	-6	-0,66778	0,2454	0,2546	0,222222	0,0324
9	54	-6	-0,66778	0,2454	0,2546	0,25	0,0046
10	54	-6	-0,66778	0,2454	0,2546	0,277778	0,023
11	54	-6	-0,66778	0,2454	0,2546	0,305556	0,051
12	54	-6	-0,66778	0,2454	0,2546	0,333333	0,0787
13	54	-6	-0,66778	0,2454	0,2546	0,361111	0,1065
14	57	-3	-0,33389	0,1293	0,3707	0,388889	0,0182
15	59	-1	-0,1113	0,0438	0,4562	0,416667	0,0395
16	59	-1	-0,1113	0,0438	0,4562	0,444444	0,0118
17	59	-1	-0,1113	0,0438	0,4562	0,472222	0,016
18	59	-1	-0,1113	0,0438	0,4562	0,5	0,0438
19	60	0	0	0,0000	0,5000	0,527778	0,0278
20	63	3	0,33389	0,1293	0,6293	0,555556	0,0737
21	63	3	0,33389	0,1293	0,6293	0,583333	0,046
22	64	4	0,445186	0,1700	0,6700	0,611111	0,0589
23	64	4	0,445186	0,1700	0,6700	0,638889	0,0311
24	64	4	0,445186	0,1700	0,6700	0,666667	0,0033
25	64	4	0,445186	0,1700	0,6700	0,694444	0,0244
26	64	4	0,445186	0,1700	0,6700	0,722222	0,0522
27	66	6	0,66778	0,2454	0,7454	0,75	0,0046
28	66	6	0,66778	0,2454	0,7454	0,777778	0,0324
29	66	6	0,66778	0,2454	0,7454	0,805556	0,0602
30	66	6	0,66778	0,2454	0,7454	0,833333	0,0879
31	68	8	0,890373	0,3133	0,8133	0,861111	0,0478
32	68	8	0,890373	0,3133	0,8133	0,888889	0,0756
33	70	10	1,112966	0,3665	0,8665	0,916667	0,0502
34	73	13	1,446856	0,4251	0,9251	0,944444	0,0193
35	79	19	2,114636	0,4826	0,9826	0,972222	0,0104
36	82	22	2,448525	0,4927	0,9927	1	0,0073

Dari perhitungan didapat nilai  $L_{hitung}$  terbesar 0,1065 ,  $L_{tabel}$  untuk  $N=36$ . Dengan taraf signifikan 0,05 adalah 0,147667 atau 0,148,  $L_{hitung} < L_{tabel}$ . Dengan demikian dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

## Langkah Perhitungan Uji Normalitas (Pretest Kelas Eksperimen)

1. Kolom  $X_1$

Data  $X_1$  yang telah diurut dari data terkecil

2. Kolom  $X_1 - \bar{X}_1$  : data X dikurang Rata-rata

$$X_1 - \bar{X}_1 = 45 - 60 = -15$$

3. Kolom  $Z_i$

$$\frac{X_1 - \bar{X}_1}{S} = \frac{-15}{8,985} = -1,67$$

4. Kolom  $Z_t$

Dari kolom  $Z_t$  kemudian dikonsultasikan tabel distribusi Z contoh : -1,67 pada sumbu menurun cari angka -1,6; lalu pada sumbu mendatar angka 7 Diperoleh nilai  $Z_t = 0,4515$

5. Kolom  $F(z_i)$

$F(z_i) = 0,5 + Z_t$ , jika  $Z_i (+)$  &  $= 0,5 - Z_t$ , jika  $Z_i (-)$

$Z(i) = -0,67$  maka  $0,5 - Z_t = 0,5 - 0,4515 = 0,0485$

6. Kolom  $S(z_i) = \frac{f(k)}{\text{jumlah responden}} = \frac{1}{36} = 0,0278$

7. Kolom  $|F(z_i) - S(Z_i)|$

Nilai mutlak antara  $F(z_i) - S(z_i)$

$$= [ 0,0485 - 0,0278 ] = 0,0207$$

## Lampiran 17

**Perhitungan Normalitas dengan Liliefors  
Data Hasil Posttest Kelas Eksperimen**

f(k)	(X <sub>1</sub> )	X <sub>1</sub> - $\bar{X}_1$	Zi	Zt	F(zi)	S(zi)	[F(zi)- S(zi)]
1	60	-23,58	-2,62759	0,4956	0,0044	0,027778	0,0234
2	60	-23,58	-2,62759	0,4956	0,0044	0,055556	0,0512
3	68	-15,58	-1,73613	0,4582	0,0418	0,083333	0,0415
4	71	-12,58	-1,40183	0,4192	0,0808	0,111111	0,0303
5	71	-12,58	-1,40183	0,4192	0,0808	0,138889	0,0581
6	73	-10,58	-1,17896	0,3790	0,1210	0,166667	0,0457
7	77	-6,58	-0,73323	0,2673	0,2327	0,194444	0,0383
8	79	-4,58	-0,51036	0,1950	0,3050	0,222222	0,0828
9	80	-3,58	-0,39893	0,1517	0,3483	0,25	0,0983
10	80	-3,58	-0,39893	0,1517	0,3483	0,277778	0,0705
11	80	-3,58	-0,39893	0,1517	0,3483	0,305556	0,0427
12	82	-1,58	-0,17606	0,0675	0,4325	0,333333	0,0992
13	82	-1,58	-0,17606	0,0675	0,4325	0,361111	0,0714
14	82	-1,58	-0,17606	0,0675	0,4325	0,388889	0,0436
15	84	0,42	0,046802	0,0160	0,5160	0,416667	0,0993
16	86	2,42	0,269668	0,1026	0,6026	0,444444	0,0582
17	86	2,42	0,269668	0,1026	0,6026	0,472222	0,1304
18	86	2,42	0,269668	0,1026	0,6026	0,5	0,1026
19	86	2,42	0,269668	0,1026	0,6026	0,527778	0,0748
20	88	4,42	0,492534	0,1879	0,6879	0,555556	0,1323
21	88	4,42	0,492534	0,1879	0,6879	0,583333	0,1046
22	88	4,42	0,492534	0,1879	0,6879	0,611111	0,0768
23	88	4,42	0,492534	0,1879	0,6879	0,638889	0,049
24	89	5,42	0,603967	0,2258	0,7258	0,666667	0,0591
25	89	5,42	0,603967	0,2258	0,7258	0,694444	0,0314
26	89	5,42	0,603967	0,2258	0,7258	0,722222	0,0036
27	89	5,42	0,603967	0,2258	0,7258	0,75	0,0242
28	89	5,42	0,603967	0,2258	0,7258	0,777778	0,052
29	89	5,42	0,603967	0,2258	0,7258	0,805556	0,0798
30	91	7,42	0,826833	0,2939	0,7939	0,833333	0,0394
31	91	7,42	0,826833	0,2939	0,7939	0,861111	0,0672
32	91	7,42	0,826833	0,2939	0,7939	0,888889	0,095
33	91	7,42	0,826833	0,2939	0,7939	0,916667	0,1228
34	93	9,42	1,049699	0,3508	0,8508	0,944444	0,0936
35	95	11,42	1,272565	0,3980	0,8980	0,972222	0,0742
36	98	14,42	1,606864	0,4452	0,9452	1	0,0548

Dari perhitungan didapat nilai  $L_{hitung}$  terbesar 0,1323,  $L_{tabel}$  untuk  $N=36$ . Dengan taraf signifikan 0,05 adalah 0,147667 atau 0,148,  $L_{hitung} < L_{tabel}$ . Dengan demikian dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

## Langkah Perhitungan Uji Normalistas (Posttest Kelas Eksperimen)

1. Kolom  $X_1$

Data  $X_1$  yang telah diurut dari data terkecil

2. Kolom  $X_1 - \bar{X}_1$  : data X dikurang Rata-rata

$$X_1 - \bar{X}_1 = 60 - 83,58 = -23,58$$

3. Kolom Zi

$$\frac{X_1 - \bar{X}_1}{S} = \frac{-23,58}{8,974} = -2,62$$

4. Kolom Zt

Dari kolom Zt kemudian dikonsultasikan tabel distribusi Z contoh : -2,62 pada sumbu menurun cari angka -2,6; lalu pada sumbu mendatar angka 2 Diperoleh nilai Zt = 0,4956

5. Kolom F(zi)

$F(zi) = 0,5 + Zt$ , jika Zi (+) &  $= 0,5 - Zt$ , jika Zi (-)

$Z(i) = -0,67$  maka  $0,5 - Zt = 0,5 - 0,4956 = 0,0044$

6. Kolom  $S(zi) = \frac{f(k)}{\text{jumlah responden}} = \frac{1}{36} = 0,0278$

7. Kolom  $|F(zi) - S(Zi)|$

Nilai mutlak antara  $F(zi) - S(zi)$

$$= [ 0,0044 - 0,0278 ] = 0,0234$$

## Lampiran 18

**Perhitungan Normalitas dengan Liliefors  
Data Hasil Pretest Kelas Kontrol**

f(k)	(X <sub>1</sub> )	X <sub>1</sub> - $\bar{X}_1$	Zi	Zt	F(zi)	S(zi)	[F(zi)-S(zi)]
1	30	-23,78	-2,45941	0,4929	0,0071	0,028	0,0207
2	37	-16,78	-1,73544	0,4582	0,0418	0,056	0,0138
3	40	-13,78	-1,42517	0,4222	0,0778	0,083	0,0055
4	41	-12,78	-1,32175	0,4066	0,0934	0,111	0,0177
5	43	-10,78	-1,1149	0,3665	0,1335	0,139	0,0054
6	43	-10,78	-1,1149	0,3665	0,1335	0,167	0,0332
7	43	-10,78	-1,1149	0,3665	0,1335	0,194	0,0609
8	45	-8,78	-0,90806	0,3159	0,1841	0,222	0,0381
9	46	-7,78	-0,80463	0,2881	0,2119	0,25	0,0381
10	46	-7,78	-0,80463	0,2881	0,2119	0,278	0,0659
11	48	-5,78	-0,59779	0,2224	0,2776	0,306	0,0280
12	50	-3,78	-0,39094	0,1517	0,3483	0,333	0,0150
13	52	-1,78	-0,18409	0,0714	0,4286	0,361	0,0675
14	52	-1,78	-0,18409	0,0714	0,4286	0,389	0,0397
15	52	-1,78	-0,18409	0,0714	0,4286	0,417	0,0119
16	54	0,22	0,022753	0,0080	0,5080	0,444	0,0636
17	54	0,22	0,022753	0,0080	0,5080	0,472	0,0358
18	54	0,22	0,022753	0,0080	0,5080	0,5	0,0080
19	55	1,22	0,126176	0,0478	0,5478	0,528	0,0200
20	55	1,22	0,126176	0,0478	0,5478	0,556	0,0078
21	57	3,22	0,333023	0,1293	0,6293	0,583	0,0460
22	57	3,22	0,333023	0,1293	0,6293	0,611	0,0182
23	57	3,22	0,333023	0,1293	0,6293	0,639	0,0096
24	57	3,22	0,333023	0,1293	0,6293	0,667	0,0374
25	59	5,22	0,53987	0,2019	0,7019	0,694	0,0075
26	59	5,22	0,53987	0,2019	0,7019	0,722	0,0203
27	59	5,22	0,53987	0,2019	0,7019	0,75	0,0481
28	63	9,22	0,953563	0,3289	0,8289	0,778	0,0511
29	63	9,22	0,953563	0,3289	0,8289	0,806	0,0233
30	64	10,22	1,056986	0,3531	0,8531	0,833	0,0198
31	64	10,22	1,056986	0,3531	0,8531	0,861	0,0080
32	64	10,22	1,056986	0,3531	0,8531	0,889	0,0358
33	66	12,22	1,263833	0,3962	0,8962	0,917	0,0205
34	66	12,22	1,263833	0,3962	0,8962	0,944	0,0482
35	70	16,22	1,677526	0,4525	0,9525	0,972	0,0197
36	71	17,22	1,780949	0,4625	0,9625	1	0,0375

Dari perhitungan didapat nilai  $L_{hitung}$  terbesar 0,0675,  $L_{tabel}$  untuk  $N=36$ . Dengan taraf signifikan 0,05 adalah 0,147667 atau 0,148,  $L_{hitung} < L_{tabel}$ . Dengan demikian dapat disimpulkan data berdistribusi normal

## Langkah Perhitungan Uji Normalitas (Pretest Kelas Kontrol)

1. Kolom  $X_1$

Data  $X_1$  yang telah diurut dari data terkecil

2. Kolom  $X_1 - \bar{X}_1$  : data X dikurang Rata-rata

$$X_1 - \bar{X}_1 = 30 - 53,78 = -23,78$$

3. Kolom  $Z_i$

$$\frac{X_1 - \bar{X}_1}{S} = \frac{-23,78}{9,669} = -2,46$$

4. Kolom  $Z_t$

Dari kolom  $Z_t$  kemudian dikonsultasikan tabel distribusi Z contoh : -2,46 pada sumbu menurun cari angka -2,4; lalu pada sumbu mendatar angka 6 Diperoleh nilai  $Z_t = 0,4929$

5. Kolom  $F(z_i)$

$F(z_i) = 0,5 + Z_t$ , jika  $Z_i (+)$  &  $= 0,5 - Z_t$ , jika  $Z_i (-)$

$Z(i) = -0,67$  maka  $0,5 - Z_t = 0,5 - 0,4929 = 0,0071$

6. Kolom  $S(z_i) = \frac{f(k)}{\text{jumlah responden}} = \frac{1}{36} = 0,0278$

7. Kolom  $|F(z_i) - S(Z_i)|$

Nilai mutlak antara  $F(z_i) - S(z_i)$

$$= [ 0,0071 - 0,028 ] = 0,0207$$

## Lampiran 19

**Perhitungan Normalitas dengan Liliefors  
Data Hasil Postest Kelas Kontrol**

f(k)	(X <sub>i</sub> )	X <sub>i</sub> - $\bar{X}_1$	Z <sub>i</sub>	Z <sub>t</sub>	F(z <sub>i</sub> )	S(z <sub>i</sub> )	[F(z <sub>i</sub> )-S(z <sub>i</sub> )]
1	61	-16,75	-2,05622	0,4798	0,0202	0,028	0,0076
2	63	-14,75	-1,8107	0,4649	0,0351	0,056	0,0205
3	64	-13,75	-1,68795	0,4535	0,0465	0,083	0,0368
4	66	-11,75	-1,44243	0,4251	0,0749	0,111	0,0362
5	68	-9,75	-1,19691	0,3830	0,1170	0,139	0,0219
6	68	-9,75	-1,19691	0,3830	0,1170	0,167	0,0497
7	70	-7,75	-0,95139	0,3289	0,1711	0,194	0,0233
8	71	-6,75	-0,82863	0,2939	0,2061	0,222	0,0161
9	71	-6,75	-0,82863	0,2939	0,2061	0,25	0,0439
10	71	-6,75	-0,82863	0,2939	0,2061	0,278	0,0717
11	75	-2,75	-0,33759	0,1293	0,3707	0,306	0,0651
12	75	-2,75	-0,33759	0,1293	0,3707	0,333	0,0374
13	75	-2,75	-0,33759	0,1293	0,3707	0,361	0,0096
14	75	-2,75	-0,33759	0,1293	0,3707	0,389	0,0182
15	77	-0,75	-0,09207	0,0359	0,4641	0,417	0,0474
16	77	-0,75	-0,09207	0,0359	0,4641	0,444	0,0197
17	77	-0,75	-0,09207	0,0359	0,4641	0,472	0,0081
18	79	1,25	0,15345	0,0596	0,5596	0,5	0,0596
19	79	1,25	0,15345	0,0596	0,5596	0,528	0,0318
20	79	1,25	0,15345	0,0596	0,5596	0,556	0,004
21	80	2,25	0,276209	0,1064	0,6064	0,583	0,0231
22	80	2,25	0,276209	0,1064	0,6064	0,611	0,0047
23	80	2,25	0,276209	0,1064	0,6064	0,639	0,0325
24	82	4,25	0,521728	0,1985	0,6985	0,667	0,0318
25	82	4,25	0,521728	0,1985	0,6985	0,694	0,0041
26	82	4,25	0,521728	0,1985	0,6985	0,722	0,0237
27	84	6,25	0,767248	0,2764	0,7764	0,75	0,0264
28	84	6,25	0,767248	0,2764	0,7764	0,778	0,0014
29	84	6,25	0,767248	0,2764	0,7764	0,806	0,0292
30	86	8,25	1,012767	0,3438	0,8438	0,833	0,0105
31	86	8,25	1,012767	0,3438	0,8438	0,861	0,0173
32	86	8,25	1,012767	0,3438	0,8438	0,889	0,0451
33	88	10,25	1,258286	0,3944	0,8944	0,917	0,0223
34	88	10,25	1,258286	0,3944	0,8944	0,944	0,05
35	91	13,25	1,626565	0,4474	0,9474	0,972	0,0248
36	95	17,25	2,117604	0,4826	0,9826	1	0,0174

Dari perhitungan didapat nilai  $L_{hitung}$  terbesar 0,0717,  $L_{tabel}$  untuk  $N=36$ . Dengan taraf signifikan 0,05 adalah 0,147667 atau 0,148,  $L_{hitung} < L_{tabel}$ . Dengan demikian dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

## Langkah Perhitungan Uji Normalitas (Pretest Kelas Kontrol)

1. Kolom  $X_1$

Data  $X_1$  yang telah diurut dari data terkecil

2. Kolom  $X_1 - \bar{X}_1$  : data X dikurang Rata-rata

$$X_1 - \bar{X}_1 = 61 - 77,75 = -16,75$$

3. Kolom  $Z_i$

$$\frac{X_1 - \bar{X}_1}{S} = \frac{-16,75}{8,146} = -2,05$$

4. Kolom  $Z_t$

Dari kolom  $Z_t$  kemudian dikonsultasikan tabel distribusi Z contoh : -2,05 pada sumbu menurun cari angka -2,0; lalu pada sumbu mendatar angka 5 Diperoleh nilai  $Z_t = 0,4798$

5. Kolom  $F(z_i)$

$F(z_i) = 0,5 + Z_t$ , jika  $Z_i (+)$  &  $= 0,5 - Z_t$ , jika  $Z_i (-)$

$Z(i) = -0,67$  maka  $0,5 - Z_t = 0,5 - 0,4798 = 0,0202$

6. Kolom  $S(z_i) = \frac{f(k)}{\text{jumlah responden}} = \frac{1}{36} = 0,0278$

7. Kolom  $|F(z_i) - S(Z_i)|$

Nilai mutlak antara  $F(z_i) - S(z_i) = [ 0, 0202 - 0,028 ] = 0, 0076$

## Lampiran 20

**Proses Perhitungan Menggambar Grafik Histogram****Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen**

## 1. Menentukan Rentang

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ &= 82 - 45 \\ &= 37 \end{aligned}$$

## 2. Banyaknya Interval Kelas

$$\begin{aligned} K &= 1 + (3,3) \text{ Log } n \text{ (sturges)} \\ &= 1 + (3,3) \text{ Log } 36 \\ &= 1 + (3,3) 1,56 \\ &= 1 + 5,148 \\ &= 6,148 \text{ ( dibulatkan menjadi 6 )} \end{aligned}$$

## 3. Panjang Kelas Interval

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Kelas}} \\ &= \frac{37}{6} = 6,16 \text{ (dibulatkan menjadi 6 )} \end{aligned}$$

<b>Kelas Interval</b>	<b>Batas Bawah</b>	<b>Batas Atas</b>	<b>Frek. Absolut</b>	<b>Frek Relatif</b>
45 – 50	44,5	50,5	6	17%
51 – 56	50,5	56,5	7	20%
57 – 62	56,5	62,5	6	17%
63 – 68	62,5	68,5	13	36%
69 – 74	68,5	74,5	2	5%
75 – 82	74,5	82,5	2	5%
Jumlah			36	100%

## Lampiran 21

**Proses Perhitungan Menggambar Grafik Histogram****Data Hasil Postest Kelas Eksperimen**

## 1. Menentukan Rentang

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ &= 98 - 60 \\ &= 38 \end{aligned}$$

## 2. Banyaknya Interval Kelas

$$\begin{aligned} K &= 1 + (3,3) \text{ Log } n \text{ (sturges)} \\ &= 1 + (3,3) \text{ Log } 36 \\ &= 1 + (3,3) 1,56 \\ &= 1 + 5,148 \\ &= 6,148 \text{ ( dibulatkan menjadi 6 )} \end{aligned}$$

## 3. Panjang Kelas Interval

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Kelas}} \\ &= \frac{38}{6} = 6,3 \text{ (dibulatkan menjadi 6 )} \end{aligned}$$

<b>Kelas Interval</b>	<b>Batas Bawah</b>	<b>Batas Atas</b>	<b>Frek. Absolut</b>	<b>Frek Relatif</b>
60 – 65	59,5	65,5	2	5%
66 – 71	65,5	71,5	3	8%
72 – 77	71,5	77,5	2	5%
78 – 83	77,5	83,5	7	20%
84 – 89	83,5	89,5	15	42%
90 – 98	89,5	98,5	7	20%
Jumlah			36	100%

## Lampiran 22

**Proses Perhitungan Menggambar Grafik Histogram****Data Hasil Pretest Kelas Kontrol**

## 1. Menentukan Rentang

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ &= 71 - 30 \\ &= 41 \end{aligned}$$

## 2. Banyaknya Interval Kelas

$$\begin{aligned} K &= 1 + (3,3) \text{ Log } n \text{ (sturges)} \\ &= 1 + (3,3) \text{ Log } 36 \\ &= 1 + (3,3) 1,56 \\ &= 1 + 5,148 \\ &= 6,148 \text{ ( dibulatkan menjadi 6 )} \end{aligned}$$

## 3. Panjang Kelas Interval

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Kelas}} \\ &= \frac{41}{6} = 6,83 \text{ (dibulatkan menjadi 7 )} \end{aligned}$$

<b>Kelas Interval</b>	<b>Batas Bawah</b>	<b>Batas Atas</b>	<b>Frek. Absolut</b>	<b>Frek Relatif</b>
30 – 36	29,5	36,5	1	3%
37 – 43	36,5	43,5	6	17%
44 – 50	43,5	50,5	5	14%
51 – 57	50,5	57,5	12	33%
58 – 64	57,5	64,5	8	22%
65 – 71	64,5	71,5	4	11%
Jumlah			36	100%

## Lampiran 23

**Proses Perhitungan Menggambar Grafik Histogram****Data Hasil Posttest Kelas Kontrol**

## 1. Menentukan Rentang

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ &= 95 - 61 \\ &= 34 \end{aligned}$$

## 2. Banyaknya Interval Kelas

$$\begin{aligned} K &= 1 + (3,3) \text{ Log } n \text{ (sturges)} \\ &= 1 + (3,3) \text{ Log } 36 \\ &= 1 + (3,3) 1,56 \\ &= 1 + 5,148 \\ &= 6,148 \text{ ( dibulatkan menjadi 6 )} \end{aligned}$$

## 3. Panjang Kelas Interval

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Kelas}} \\ &= \frac{34}{6} = 5,66 \text{ (dibulatkan menjadi 6 )} \end{aligned}$$

<b>Kelas Interval</b>	<b>Batas Bawah</b>	<b>Batas Atas</b>	<b>Frek. Absolut</b>	<b>Frek Relatif</b>
61 – 66	60,5	66,5	4	11%
67 – 72	66,5	72,5	6	17%
73 – 78	72,5	78,5	7	20%
79 – 84	78,5	84,5	12	33%
85 – 90	84,5	90,5	5	14%
91 – 96	90,5	96,5	2	5%
Jumlah			36	100%

## Lampiran 24

**Uji Homogenitas Pretest**

Diketahui :

$$S_1^2 = 80,74$$

$$S_2^2 = 95,12$$

$$S_1^2 = \text{Varian kelompok ke-1 (Eksperimen)}$$

$$S_2^2 = \text{Varian Kelompok ke-2 (Kontrol)}$$

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

$$= \frac{95,12}{80,74} = 1,18$$

$F_{\text{tabel}}$  untuk  $1/2\alpha = 1/2 \cdot 0,1 = 0,05$  dengan derajat kebebasan pembilang  $n_1 - 1 = 36 - 1 = 35$  dan derajat kebebasan penyebut  $n_2 - 1 = 36 - 1 = 35$ , adalah  $(F_{\text{tabel}}(0,05;35;35)) = 1,76$

Kriteria pengujian :

Terima  $H_0$  jika  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ Tolak  $H_0$  jika  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ 

Kesimpulan : Karena  $F_{\text{hitung}} (1,18) < F_{\text{tabel}} (1,76)$ , maka variansi populasi antara kelompok 1 dengan kelompok 2 adalah **Homogen**

## Lampiran 25

**Uji Homogenitas Posttest**

Diketahui :

$$S_1^2 = 80,54$$

$$S_2^2 = 66,36$$

$$S_1^2 = \text{Varian kelompok ke-1 (Eksperimen)}$$

$$S_2^2 = \text{Varian Kelompok ke-2 (Kontrol)}$$

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

$$= \frac{80,54}{66,36} = 1,21$$

$F_{\text{tabel}}$  untuk  $1/2\alpha = 1/2 \cdot 0,1 = 0,05$  dengan derajat kebebasan pembilang  $n_1 - 1 = 36 - 1 = 35$  dan derajat kebebasan penyebut  $n_2 - 1 = 36 - 1 = 35$ , adalah  $(F_{\text{tabel}}(0,05;35;35)) = 1,76$

Kriteria pengujian :

Terima  $H_0$  jika  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ Tolak  $H_0$  jika  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ 

Kesimpulan : Karena  $F_{\text{hitung}} (1,21) < F_{\text{tabel}} (1,76)$ , maka variansi populasi antara kelompok 1 dengan kelompok 2 adalah **Homogen**

## Lampiran 26

Tabel Analisis Uji T

No.	Eksperimen				Kontrol			
	Pretest	Posttest	Nilai Beda	Beda Kuadrat	Pretest	Posttest	Nilai Beda	Beda Kuadrat
1	45	60	15	225	30	61	31	961
2	46	60	14	196	37	63	26	676
3	46	68	22	484	40	64	24	576
4	48	71	23	529	41	66	25	625
5	48	71	23	529	43	68	25	625
6	48	73	25	625	43	68	25	625
7	52	77	25	625	43	70	27	729
8	54	79	25	625	45	71	26	676
9	54	80	26	676	46	71	25	625
10	54	80	26	676	46	71	25	625
11	54	80	26	676	48	75	27	729
12	54	82	28	784	50	75	25	625
13	54	82	28	784	52	75	23	529
14	57	82	25	625	52	75	23	529
15	59	84	25	625	52	77	25	625
16	59	86	27	729	54	77	23	529
17	59	86	27	729	54	77	23	529
18	59	86	27	729	54	79	25	625
19	60	86	26	676	55	79	24	576
20	63	88	25	625	55	79	24	576
21	63	88	25	625	57	80	23	529
22	64	88	24	576	57	80	23	529
23	64	88	24	576	57	80	23	529
24	64	89	25	625	57	82	25	625
25	64	89	25	625	59	82	23	529
26	64	89	25	625	59	82	23	529
27	66	89	23	529	59	84	25	625
28	66	89	23	529	63	84	21	441
29	66	89	23	529	63	84	21	441
30	66	91	25	625	64	86	22	484
31	68	91	23	529	64	86	22	484
32	68	91	23	529	64	86	22	484
33	70	91	21	441	66	88	22	484
34	73	93	20	400	66	88	22	484
35	79	95	16	256	70	91	21	441
36	82	98	16	256	71	95	24	576

Jumlah	2160	3009	849	20447	1936	2799	863	20829
Rata-rata	60	83,58333	23,5833333	567,9722222	53,77778	77,75	23,97222222	578,5833333
Varian	80,74286	80,53571			93,492	66,36429		
SD	8,985	8,974			9,669	8,146		
Min	45	60			30	61		
Max	82	98			71	95		
Modus	54	89			57	75		
Median	59,5	86			54,5	79		

Lampiran 27

### Uji Hipotesis dengan t-test

#### a. Uji-t

1. Diketahui : .....

$\bar{X}_1$	(Rata-rata kelas eksperimen)	=	83,58
$\bar{X}_2$	(Rata-rata kelas kontrol)	=	77,75
$S_1^2$	(Variansi kelas eksperimen)	=	80,54
$S_2^2$	(Variansi kelas kontrol)	=	66,36
$n_1$	(Jumlah responden eksperimen)	=	36
$n_2$	(Jumlah responden kontrol)	=	36

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left[ \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

Maka proses perhitungannya sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{83,58 - 77,75}{\sqrt{\frac{(35)(80,53) + (35)(66,36)}{36+36-2} \left[ \frac{1}{36} + \frac{1}{36} \right]}} \\
 &= \frac{5,83}{\sqrt{\frac{2818,53 + 2322,6}{70} [0,0278 + 0,0278]}} \\
 &= \frac{5,83}{\sqrt{\frac{5141,13}{70} (0,0556)}} \\
 &= \frac{5,83}{\sqrt{73,44(0,0556)}} \\
 &= \frac{5,83}{\sqrt{4,083}} \\
 &= \frac{5,83}{2,020} = 2,88
 \end{aligned}$$

Jadi  $t_{hitung}$  yang diperoleh sebesar 2,88

2. Taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05
3.  $t_{tabel}$  dengan pengujian dua pihak dimana  $dk = 70$  dengan menggunakan tabel t di dapat nilai 1,67
4. Menentukan Kriteria pengujian  
hipotesis  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$   
hipotesis  $H_a$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$
5. Dari perhitungan di atas, hasil uji hipotesis menggunakan uji t, diketahui  $t_{hitung} = 2,88$  dan  $t_{tabel} = 1,67$ . Diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,88 > 1,67$

Dengan demikian  $H_0$  ditolak  $H_a$  atau Hipotesis penelitian diterima. Jadi terdapat pengaruh media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran IPS kelas VII.

Lampiran 28.

## Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen

### 1. Papan Permainan Monopoli



### 2. Peralatan Permainan Monopoli





### 5. Media Pembelajaran Permainan Monopoli KD 6.2



### 6. Diskusi Kelompok KD 6.2



## Dokumentasi Kelas Kontrol

### 1. Media Gambar



### 2. Diskusi Persentasi Media Gambar KD 6.1



### 3. Diskusi dan Persentasi KD 6.2





*Building  
Future  
Leaders*

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jaiian Rawamangun Muka, Jakarta 13220  
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PRI : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982  
BUK : 4750930, BAKHUM : 4759081, BK : 4752180  
Bagian UHT : Telepon, 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian Humas : 4898486  
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 0726/UN39.12/KM/2017  
Lamp. : -  
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian  
untuk Penulisan Skripsi

2 Maret 2017

Yth. Kepala SMP Negeri 128 Jakarta

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

Nama : Siti Alawiyah  
Nomor Registrasi : 4915131385  
Program Studi : Pendidikan IPS  
Fakultas : Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta  
No. Telp/HP : 085776114735

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

**“Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS”  
(Studi Quasi Eksperimen : Siswa Kelas VII SMP Negeri 128 Jakarta)**

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,  
dan Hubungan Masyarakat



Woro Sasmoyo, SH  
NIP. 19630403 198510 2 001

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



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ( SMP ) 128 JAKARTA**  
Jl. Hercules Komplek Halim Perdanakusuma Makasar Jakarta Timur  
Telp. 021-8009861. Fax. 021-8009861.

---

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 225/1.851.205

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 128 Jakarta dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : SITI ALAWIYAH  
Nomor Registrasi : 4915131385  
Program Studi : Pendidikan IPS  
Fakultas : Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta

Bahwa nama tersebut di atas benar telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 128 Jakarta sesuai surat dari Kepala Biro Akademik Kemahasiswaan dan Hubungan Masyarakat Universitas Negeri Jakarta; nomor : 0726/UN39.12/KM/2017 tanggal 02 Maret 2017 dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS" (Studi Quasi Eksperimen : Siswa Kelas VII SMP Negeri 128 Jakarta).

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 23 Mei 2017  
Kepala SMP Negeri 128 Jakarta



SUSANTO MARTO SUWARNO, S.Pd.  
NIP/NRK. 196410201993031009/136194.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Siti Alawiyah, lahir di Bogor 25 Januari 1995. Anak dari pasangan Bapak Aruman dan Ibu Sumarni, lahir sebagai anak ke-2 dari 2 bersaudara. Peneliti menempuh pendidikan formal di SD Negeri 15 Jakarta pada tahun 2001-2007. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 184 Jakarta Timur pada tahun 2007-2010. Selanjut melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 106 Jakarta Timur pada tahun 2010-2013. Pada tahun 2013 peneliti melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi di Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial, Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Info tentang penulis dapat melalui email : [sitalawiyah7@gmail.com](mailto:sitalawiyah7@gmail.com)