PENERAPAN MODEL EXAMPLE NON EXAMPLE DENGAN MODEL ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI KEGIATAN JUAL BELI DI LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH PADA SISWA KELAS III SDN TERTEK III TAHUN AJARAN 2015/2016

ARTIKEL SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Program Studi PGSD

Oleh:

SILVI ELA ELMILA
12.1.01.10.0219

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2016

Skripsi Oleh

SILVI ELA ELMILA

NPM. 12.01.10.0219

Judul :

PENERAPAN MODEL *EXAMPLE NON EXAMPLE* DENGAN MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI KEGIATAN JUAL BELI DI LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH PADA SISWA KELAS III SDN TERTEK III TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 20 Juni 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Budhi Utami, M.Pd.	Mumun Nurmilawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN.0729116401	NIDN.0006096801

Skripsi oleh:

SILVI ELA ELMILA
12.1.01.10.0219

Judul:

PENERAPAN MODEL *EXAMPLE NON EXAMPLE* DENGAN MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI KEGIATAN JUAL BELI DI LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH PADA SISWA KELAS III SDN TERTEK III TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 06 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dra.Budhi Utami, M.Pd.
2. Penguji I : Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd.
3. Penguji II : Mumun Nurmilawati,S.Pd.,M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN. 0716046202

PENERAPAN MODEL EXAMPLE NON EXAMPLE DENGAN MODEL ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI KEGIATAN JUAL BELI DI LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH PADA SISWA KELAS III SDN TERTEK III TAHUN AJARAN 2015/2016

SILVI ELA ELMILA
12.1.01.10.0219
FKIP – PGSD
Email: silvi.elaelmila@gmail.com
Dra. Budhi Utami, M.Pd. [1] dan Mumun Nurmilawati, S.Pd., M.Pd. [2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan peneliti, bahwa masih banyak siswa yang menganggap pelajaran IPS sebagai pelajaran yang membosankan dan tidak menarik. Apalagi proses pembelajarannya berpusat pada guru, sehinggga siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini tampak dri kemampuan siswa menguasai mata pelajaran masih rendah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengajukan 3 rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimanakah kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah tanpa menggunakan model *Example Non Example* dengan model *Role Playing* pada siswa kelas III? (2) Bagaimanakah kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah dengan menggunakan model *Example Non Example* dengan model *Role Playing* pada siswa kelas III? (3) Adakah perbedaan pengaruh antara menggunakan model *Example Non Example* dengan model *Role Playing* dibanding tanpa menggunakan *Example Non Example* dengan model *Role Playing*?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan objek penelitian siswa kelas III dengan menggunakan desain penelitian *posttest-only control design* dan teknik pengumpulan data berupa tes dengan jenis penilaian tes tertulis. Analisis data yang di gunakan yaitu dengan rumus uji t.

Simpulan hasil penelitian ini adalah (1) Kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah pada siswa kelas III tanpa menggunakan model *Example Non Example* dengan model *Role Playing* cenderung rendah atau kurang menguasai materi. (2) Kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah pada siswa kelas III menggunakan model *Example Non Example* dengan model *Role Playing* cenderung meningkat atau menguasai materi dibanding tanpa menggunakan model *Example Non Example* dengan model *Role Playing*. (3) Ada perbedaan pengaruh yang signifikan penerapan model *Example Non Example* dengan model *Role Playing* terhadap kemapuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian, direkomendasikan: (1) Model *Example Non Example* dengan model *Role Playing* perlu di implementasikan dalam pembelajaran mata pelajaran IPS kelas III (2) Guru dapat mengimplementasikan model *Example Non Example* dengan model *Role Playing* karena ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

Kata Kunci : Model *Example Non Example*, Model *Role Playing*, Kemampuan Memahami Kegiatan Jual Beli di Lingkungan Rumah dan Sekolah

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan sangatlah penting untuk mencerdaskan anak bangsa. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Model pembelajaran *Example Non Example* dengan model pembelajaran *Role Playing* diharapkan memancing siswa untuk menemukan pengetahuan baru yang diperoleh dari pengalaman siswa yang dihubungkan ke dalam pengetahuan baru siswa. Pada akhirnya, penemuan pertanyaan serta jawaban yang dihasilkan terhadapnya dapat menyebabkan perubahan dan ketergantungan pada pengettahuan luar dan rasa puas akibat keberhasilan menemukan sendiri baik berupa pertanyaan atau masalah maupun jawaban atas pertanyaan yang diajukan.

Berdasarkan pengalaman peneliti, materi yang dipilih adalah materi dengan kompetensi dasar memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah Karena dalam penelitian siswa sering mengalami kesulitan dan kurang dapat memahami materi tentang jual beli khususnya pada siswa kelas III SDN Tetek III.

Dari uraian diatas maka penulis melakukan penelitian dengan judul **"Penerapan Model *Example Non Example* dengan Model *Role Playing* Terhadap Kemampuan Memahami Kegiatan Jual Beli di Lingkungan Rumah dan Sekolah pada Siswa Kelas III SDN Tertek III Tahun Ajaran 2015/2016".**

II. METODE

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Peneliti mengambil jenis penelitian True Experimental Design.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, sebab data yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan kemampuan siswa setelah proses pembelajaran yang berupa angka atau nilai.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Tertek III yang sasaran penelitiannya pada kelas III pada semester II. Adapun mengenai luas anggota populasi siswa kelas III SDN Tertek III yang terdiri dari dua kelas paralel yaitu siswa kelas III-A berjumlah

30 dan siswa kelas III-B berjumlah 31 SDN Tertek III.

Penelitian ini menggunakan teknik *Probability Sampling* yaitu *Simple Random Sampling*. Karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi yaitu siswa kelas III-A berjumlah 25 siswa dan siswa kelas III-B berjumlah 25 siswa.

Dalam penelitian ini, digunakan teknis analisis dengan uji-t, hal ini dikarenakan untuk mengetahui ada-tidaknya perbedaan tanpa penggunaan model pembelajaran *Example Non Example* dengan model pembelajaran *Role Playing* dan menggunakan model pembelajaran *Example Non Example* dengan model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan di sekolah.

Langkah-langkah untuk menguji data sebagai berikut:

a. Untuk menguji kemampuan menjelaskan pengertian jual beli dan menyebutkan contoh kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan di sekolah, peneliti menggunakan formula : .

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

b. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif yang dapat di analisis dengan uji t atau t (test) tidak berpasangan. Peneliti menggunakan program *SPSS for windows seri 16,0.*

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Hasil

Tabel 4.3 Data statistik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

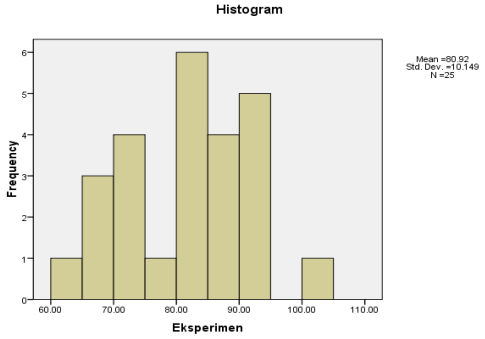
Statistics

		Eksperimen	Kontrol
N	Valid	25	25
	Missing	0	0
Mean		80.9200	69.2400
Std. Error of Mean		2.02971	2.42850
Median		83.0000	70.0000
Mode		83.00[a]	53.00[a]
Std. Deviation		1.01486E1	1.21425E1
Variance		102.993	147.440
Range		37.00	40.00
Minimum		63.00	50.00
Maximum		100.00	90.00
Sum		2023.00	1731.00

Tabel 4.4 Frekuensi Perolehan Nilai Kelas Eksperimen

Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	63	1	4.0	4.0	4.0
	67	3	12.0	12.0	16.0
	70	3	12.0	12.0	28.0
	73	1	4.0	4.0	32.0
	77	1	4.0	4.0	36.0
	80	2	8.0	8.0	44.0
	83	4	16.0	16.0	60.0
	87	4	16.0	16.0	76.0
	90	2	8.0	8.0	84.0
	93	3	12.0	12.0	96.0
	100	1	4.0	4.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	



Gambar 4.1: Diagram hasil belajar kelas eksperimen

Tabel 4.5 Frekuensi Perolehan Nilai Kelas Kontrol

Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	2	8.0	8.0	8.0
	53	3	12.0	12.0	20.0
	60	2	8.0	8.0	28.0
	63	3	12.0	12.0	40.0
	67	2	8.0	8.0	48.0
	70	1	4.0	4.0	52.0
	73	3	12.0	12.0	64.0
	77	2	8.0	8.0	72.0
	80	2	8.0	8.0	80.0
	83	3	12.0	12.0	92.0
	87	1	4.0	4.0	96.0
	90	1	4.0	4.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Tabel 4.6 Data Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Eksperimen	Kontrol
N		25	25
Normal Parameters[a]	Mean	80.9200	69.2400
	Std. Deviation	10.14856	1.21425E1
Most Extreme Differences	Absolute	.141	.109
	Positive	.139	.109
	Negative	-.141	-.102
Kolmogorov-Smirnov Z		.706	.547
Asymp. Sig. (2-tailed)		.701	.925

Tabel 4.8 Data Hasil Uji-t

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil_belajar	Equal variances assumed	1.283	.263	3.690	48	.001	11.68000	3.16502	5.31631	18.04369
	Equal variances not assumed			3.690	46.534	.001	11.68000	3.16502	5.31112	18.04888

Pembahasan

1. **Pembelajaran IPS kelas III SDN Tertek III tanpa menggunakan model pembelajaran *Example Non Example* dengan model pembelajaran *Role Playing***

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui rata-rata *posttest* sebesar 69,24. Nilai KKM yang digunakan pada pelajaran IPS yaitu 72. Jika dipersentasikan terdapat 52% memperoleh nilai di atas KKM dan 48% memperoleh nilai dibawah KKM. Ternyata siswa yang mendapat nilai di atas lebih sedikit daripada siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Berarti penggunaaan metode ceramah kurang efisien karena cenderung monoton dan

membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Sehingga banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM .

2. **Pembelajaran IPS kelas III SDN Tertek III dengan menggunakan model pembelajaran *Example Non Example* dengan model pembelajaran *Role Playing***

   Berdasarkan hasil penelitian, diketahui rata-rata *posttest* sebesar 80,92. Nilai KKM yang digunakan pada pelajaran IPS yaitu 72. Jika dipersentasikan terdapat 84% siswa memperoleh nilai di atas KKM dan 16% siswa memperoleh nilai dibawah KKM. Ternyata siswa yang mendapat nilai di atas KKM lebih banyak daripada siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Sehingga dapat dinyatakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Example Non Example* dengan model pembelajaran *Role Playing* sangat baik.

3. **Perbedaan pengaruh pembelajaran IPS kelas III SDN Terek III tanpa menggunakan model pembelajaran Example Non Example dengan model pembelajaran Role Playing dan meggunakan model pembelajaran Example Non Example dengan model pembelajaran Role Playing**

   Berdasarkan hasil penelitian *posttest* diketahui nilai rata-rata kelas eksperimen 80,92 dan nilai rata-rata kelas kontrol 69,24. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar daripada nilai rata-rata kelas kontrol, dengan perbedaan nilai rata-rata 11,68. Nilai signifikansi 0,001 < 0,05 dengan taraf signifikan 5% sehingga Ho ditolak.

   Maka dapat disimpulkan bahwa kelas yang menggunakan model pembelajaran Example Non Example dengan model pembelajaran Role Playing terbukti memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah pada siswa kelas III SDN Tertek III tahun ajaran 2015/2016.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah pada siswa kelas III SDN Tertek III tanpa menggunakan interaksi model pembelajaran Example Non Example dengan model pembelajaran Role Playing cenderung masih rendah, masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM 72 yaitu sebanyak

13 siswa dari 25 siswa dengan nilai rata-rata kelas 69,24.

2. Kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah pada siswa kelas III SDN Tertek III menggunakan interaksi model pembelajaran Example Non Example dengan model pembelajaran Role Playing lebih baik atau meningkat dibanding tanpa menggunakan interaksi model pembelajaran Example Non Example dengan model pembelajran Role Playing. Siswa yang memperoleh nilai diatas KKM 72 yaitu sebanyak 18 dari 25 siswa dengan nilai rata-rata 80,92.
3. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan penerapan interaksi model pembelajaran Example Non Example dengan model pembelajaran Role Playing terhadap kemapuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah pada siswa kelas III SDN Tertek III tahun ajaran 2015/2016.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*.
Jakarta: PT Rineka Cipta.

Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.

Joyce, Bruce. M. Weil, E. Calhoun. 2011. *Models of Teaching(Model Peng-ajaran).* Yogyakarta: PustakaBelajar.

Kodir, Abdul. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bndung: Pustaka Setia.

Rahmat, Toto. 2011. *Strategi Pembelajaran di SD.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.

Sapriya, Tuti dan Efendi. 2007. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Bandung: UPI PRESS.

Sugiono, 2010. *Belajar & Pembelajaran. Kediri*: Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Bandung: Alvabeta.

Sukardi. 2003. *Metodelogi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sukmadinata, Syaodih, Nana. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi Paikem).* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Suyatno.2009. *Menjelajahi Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Mass Media Buana Pustaka.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Widoyoko. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian.* Yokyakarta: Pustaka Belajar